

Note di release di *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: venerdì 20 gennaio 2023

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

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

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

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

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

Le nuove carte Commander di *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, con codice dell'espansione ONC e numerate da 1 a 28 (e versioni alternative numerate da 31 a 58), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione ONC numerate da 59 in poi sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

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

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

Nuova abilità definita da parola chiave: tossico Riproposizione di una meccanica: segnalini veleno

I segnalini veleno sono tornati! I segnalini veleno vengono messi sui giocatori, non sulle creature, e un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita.

Tossico è una nuova abilità definita da parola chiave che mette segnalini veleno su un giocatore quando una creatura con tossico infligge danno da combattimento a quel giocatore. Tossico è sempre seguito da un numero, chiamato il *valore di tossico*. Il valore di tossico indica quanti segnalini vengono messi su quel giocatore. A differenza di infettare, con cui una creatura infliggeva danno ai giocatori sotto forma di segnalini veleno, tossico provoca un effetto addizionale: le creature infliggono il loro danno da combattimento e il giocatore a cui viene inflitto quel danno da combattimento viene avvelenato.

Vishgraz, l'Alveare della Rovina

{2}{W}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Insetto Phyrexiano

3/3

Minacciare, tossico 1 (*I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche un segnalino veleno.*)

Quando Vishgraz, l'Alveare della Rovina entra nel campo di battaglia, crea tre pedine creatura artefatto Acaro Phyrexiano 1/1 incolori con tossico 1 e “Questa creatura non può bloccare”.

Vishgraz prende +1/+1 per ogni segnalino veleno che hanno i tuoi avversari.

Ascesa dell'Aspirante

{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +1/+3 e ha volare e tossico 1. (*I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da quella creatura ottengono anche un segnalino veleno.*)

Note generali su tossico:

- Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita. Questa è una azione di stato e non usa la pila. In altre parole, accade immediatamente e i giocatori non possono rispondere a essa, proprio come un giocatore che perde la partita perché ha 0 o meno punti vita.
- Tossico non modifica l'ammontare di danni da combattimento che una creatura infligge. Ad esempio, se una creatura 2/2 con tossico 1 infligge danno da combattimento a un giocatore, quella creatura infliggerà 2 danni. Come risultato di quel danno, il giocatore perde 2 punti vita e ottiene 1 segnalino veleno.
- Qualsiasi altro effetto di quel danno, come il guadagno di punti vita da legame vitale, si applica comunque.
- Se una creatura con tossico infligge danno da combattimento a una creatura o a un planeswalker, o se infligge danno non da combattimento, tossico non ha effetto e nessun giocatore ottiene segnalini veleno.
- Il danno inflitto da una creatura con tossico garantisce lo stesso numero di segnalini indipendentemente da quanti danni vengono inflitti. In particolare, se un effetto di sostituzione modifica in qualche modo il danno (come quello della *Violenza Gratuita*), il numero di segnalini forniti rimane invariato.
- Al contrario, gli effetti di sostituzione che si applicano al numero di segnalini messi su un giocatore possono modificare i segnalini messi in questo modo. Ad esempio, le ultime due abilità di *Vorinflex*, *Razziatore Mostruoso* possono essere applicate ai segnalini messi in questo modo.
- Più istanze di tossico sono cumulative. Ad esempio, se una creatura ha tossico 2 e ottiene tossico 1 a causa di un altro effetto, il danno da combattimento che quella creatura infligge a un giocatore farà ottenere 3 segnalini veleno a quel giocatore.

Nuova abilità definita da parola chiave: per Mirrodin!

Questa nuova abilità definita da parola chiave, che si trova su alcune carte Equipaggiamento, rappresenta la lotta dei Mirran contro le forze di Phyrexia. Le carte Equipaggiamento con questa abilità entrano nel campo di battaglia con una creatura che le brandisce.

Pugno d'Arme Spinato

{1} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Per Mirrodin! *(Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Ribelle 2/2 rossa, poi assegnalo ad essa.)*

La creatura equipaggiata prende +1/-1.

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

Aliante Aladrago

{3} {R} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Per Mirrodin! *(Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Ribelle 2/2 rossa, poi assegnalo ad essa.)*

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha volare e rapidità.

Equipaggiare {3} {R} {R}

Note generali su “per Mirrodin!”:

- Il Ribelle entra nel campo di battaglia come una creatura 2/2, poi gli viene assegnato l'Equipaggiamento. Le abilità che si innescano quando una creatura entra nel campo di battaglia vedranno che una creatura 2/2 è entrata nel campo di battaglia.
- Se il Ribelle viene distrutto, l'Equipaggiamento resta sul campo di battaglia. Analogamente, puoi pagare il suo costo di equipaggiare per spostarlo dalla pedina Ribelle a un'altra creatura che controlli.
- Se l'abilità crea due pedine Ribelle (per via di un effetto come quello di Mondrak, Dominus della Gloria), l'Equipaggiamento viene assegnato solo a uno dei due.

Nuova parola per definire un'abilità: corrotto

Corrotto è una parola per definire un'abilità con cui vengono indicate abilità che verificano se un avversario ha tre o più segnalini veleno.

Apostola dell'Invasione
{4}{W}{W}
Creatura — Angelo Phyrexiano
4/4

Volare
Corrotto — Fintanto che un avversario ha tre o più segnalini veleno, l'Apostola dell'Invasione ha doppio attacco.

Curiosità Distorta
{2}{U}
Stregoneria
Corrotto — Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se un avversario ha tre o più segnalini veleno.
Pesca due carte.

- Nelle partite multiplayer, solo un avversario deve avere tre o più segnalini veleno affinché le abilità corrotto se ne accorgano, non tutti.
- Alcune abilità corrotto sono abilità attivate che possono essere attivate solo se un avversario ha tre o più segnalini veleno. Dopo che una tale abilità è stata attivata, non importa se quella condizione è ancora vera mentre l'abilità tenta di risolversi.
- Alcune abilità corrotto di istantanei e stregonerie forniscono effetti che si verificano in aggiunta all'effetto base della magia se un avversario ha tre o più segnalini veleno. Altre abilità corrotto, indicate dalla parola "invece", forniscono effetti alternativi che si verificano al posto dell'effetto base.

Nuova meccanica: segnalini olio

Molte carte di questa espansione entrano nel campo di battaglia con segnalini olio o mettono segnalini olio su altri permanenti. Anche se sono un ottimo modo per magie e abilità di interagire con i permanenti che li possiedono, i segnalini olio non hanno di per sé alcuna rilevanza per le regole.

Rapace Gitaxian
{2}{U}
Creatura — Uccello Phyrexiano
1/4
Volare
Il Rapace Gitaxian entra nel campo di battaglia con tre segnalini olio.
Rimuovi un segnalino olio dal Rapace Gitaxian: Il Rapace Gitaxian prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Riproposizione di una meccanica: proliferare

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

Furfante della Cacofonia

{R}

Creatura — Guerriero Goblin Phyrexiano

1/1

Ogniqualevolta il Furfante della Cacofonia infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarlo. Se lo fai, prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

Quando il Furfante della Cacofonia muore, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

Ezuri, Inseguitore delle Sfere

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo Phyrexiano

3/3

Quando Ezuri, Inseguitore delle Sfere entra nel campo di battaglia, puoi pagare {3}. Se lo fai, prolifera due volte.

Ogniqualevolta prolifera, pesca una carta.

Note generali su proliferare:

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

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL’ESPANSIONE PRINCIPALE DI
PHYREXIA: TUTTO DIVERRÀ UNO**

Adattiva in Evoluzione

{G}

Creatura — Guerriero Phyrexiano

0/0

L'Adattiva in Evoluzione entra nel campo di battaglia con un segnalino olio.

L'Adattiva in Evoluzione prende +1/+1 per ogni segnalino olio su di essa.

Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se quella creatura ha forza o costituzione maggiori dell'Adattiva in Evoluzione, metti un segnalino olio sull'Adattiva in Evoluzione.

- Quando confronti i valori delle due creature per l'ultima abilità dell'Adattiva in Evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
- Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione dell'Adattiva in Evoluzione. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'ultima abilità non si innescherà.
- Se l'abilità si innesca, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che l'abilità tenti di risolversi, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per confrontarli.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se si innesca l'abilità dell'Adattiva in Evoluzione.
- Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino olio sull'Adattiva in Evoluzione. Per esempio, se controlli un'Adattiva in Evoluzione con due segnalini olio e una creatura 1/3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la sua costituzione è maggiore, perciò l'abilità si innescherà. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'abilità tenta di risolversi, la sua forza è maggiore. Metterai un segnalino olio sull'Adattiva in Evoluzione.
- Se più creature entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, l'abilità dell'Adattiva in Evoluzione potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Per esempio, se controlli un'Adattiva in Evoluzione con due segnalini olio e due creature 3/3 entrano nel campo di battaglia, l'abilità si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino olio sull'Adattiva in Evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle dell'Adattiva in Evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.

Annientatore di Phyrexia

{B} {B} {B} {B}

Creatura — Orrore Phyrexiano

5/5

Travolgere

Ogniqualvolta una fonte infligge danno all'Annientatore di Phyrexia, il controllore della fonte sacrifica altrettanti permanenti.

- Se alle creature controllate da un avversario viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui all'Annientatore di Phyrexia viene inflitto danno, quelle creature verranno distrutte prima che quel giocatore scelga i permanenti da sacrificare.

Apostola dell'Invasione

{4}{W}{W}

Creatura — Angelo Phyrexiano

4/4

Volare

Corrotto — Fintanto che un avversario ha tre o più segnalini veleno, l'Apostola dell'Invasione ha doppio attacco.

- In una partita multiplayer, l'Apostola dell'Invasione può perdere doppio attacco dopo aver inflitto danno nella prima sottofase di danno da combattimento se tutti gli avversari che avevano tre o più segnalini veleno hanno lasciato la partita (ciò è molto probabilmente dovuto a quel danno da combattimento, quindi ottimo lavoro!). In quel caso, non infliggerà alcun danno da combattimento nella normale sottofase di danno da combattimento.

Ascesa dell'Aspirante

{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +1/+3 e ha volare e tossico 1. *(I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da quella creatura ottengono anche un segnalino veleno.)*

- Fornire volare a una creatura attaccante dopo che è stata bloccata non la farà diventare non bloccata, anche se la creatura bloccante non può di norma bloccare le creature con volare.

Atraxa, Grande Unificatrice

{3}{G}{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Angelo Phyrexiano

7/7

Volare, cautela, tocco letale, legame vitale

Quando Atraxa, Grande Unificatrice entra nel campo di battaglia, rivela le prime dieci carte del tuo grimorio. Per ogni tipo di carta, puoi aggiungere alla tua mano una carta di quel tipo scelta tra le carte rivelate. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. *(Artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra sono tipi di carta.)*

- Se una carta rivelata ha più di un tipo di carta, puoi scegliere di aggiungerla alla tua mano per uno qualsiasi dei suoi tipi. Ad esempio, potresti aggiungere alla tua mano una carta creatura artefatto come carta artefatto o come carta creatura scelta tra quelle rivelate. Se la scegli come carta artefatto, potresti anche aggiungere alla tua mano una carta creatura e viceversa.
 - Al momento della pubblicazione di questo documento, è estremamente improbabile che rivelerai una battaglia in questo modo. Questa probabilità cambierà nel tempo.
-

Bombacranio Chirurgica

{1}

Artefatto

{1}, Sacrifica la Bombacranio Chirurgica: Pesca una carta.

{2}{U}, Sacrifica la Bombacranio Chirurgica: Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria.

- Se il bersaglio dell'ultima abilità della Bombacranio Chirurgica non è un bersaglio legale mentre l'abilità tenta di risolversi (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia), non pescherai una carta.
-

Bombacranio del Dross

{1}

Artefatto

{1}, Sacrifica la Bombacranio del Dross: Pesca una carta.

{2}{B}, Sacrifica la Bombacranio del Dross: Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria.

- Se il bersaglio dell'ultima abilità della Bombacranio del Dross non è un bersaglio legale mentre l'abilità tenta di risolversi (probabilmente perché ha lasciato il cimitero), non pescherai una carta.
-

Bombacranio del Labirinto

{1}

Artefatto

{1}, Sacrifica la Bombacranio del Labirinto: Pesca una carta.

{2}{G}, Sacrifica la Bombacranio del Labirinto: Una creatura bersaglio che controlli prende +3/+3 e ha travolgere fino alla fine del turno. Pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria.

- Se il bersaglio dell'ultima abilità della Bombacranio del Labirinto non è un bersaglio legale mentre l'abilità tenta di risolversi (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia), non pescherai una carta.
-

Bombacranio della Basilica

{1}

Artefatto

{1}, Sacrifica la Bombacranio della Basilica: Pesca una carta.

{2}{W}, Sacrifica la Bombacranio della Basilica: Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 e ha volare fino alla fine del turno. Pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria.

- Se il bersaglio dell'ultima abilità della Bombacranio della Basilica non è un bersaglio legale mentre l'abilità tenta di risolversi (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia), non pescherai una carta.

Bombacranio della Fornace

{1}

Artefatto

{1}, Sacrifica la Bombacranio della Fornace: Pesca una carta.

{1}{R}, Sacrifica la Bombacranio della Fornace: Metti due segnalini olio su un artefatto o su una creatura bersaglio che controlli. Pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria.

- Se il bersaglio dell'ultima abilità della Bombacranio della Fornace non è un bersaglio legale mentre l'abilità tenta di risolversi (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia), non pescherai una carta.

Boschetto del Bordo Tagliente

Terra

Il Boschetto del Bordo Tagliente entra nel campo di battaglia TAPPato a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

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

- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e tu controlli zero, una o due altre terre, il Boschetto del Bordo Tagliente entra nel campo di battaglia STAPPato. Tuttavia, se controlli altre tre o più terre, entra nel campo di battaglia TAPPata.
- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre (per esempio a causa del Semiatore dell'Oblio o di Deformare il Mondo), queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.

Brivido della Possibilità

{1}{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.

Pesca due carte.

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare il Brivido della Possibilità; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.
-

Brulicozanna di Atraxa

{3}

Creatura Artefatto — Insetto Phyrexiano

2/2

Il Brulicozanna di Atraxa entra nel campo di battaglia con tre segnalini olio.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi rimuovere un segnalino olio dal Brulicozanna di Atraxa.

Quando lo fai, una creatura bersaglio che controlli ha a tua scelta volare, cautela, tocco letale o legame vitale fino alla fine del turno.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità del Brulicozanna di Atraxa quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando rimuovi un segnalino olio in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Scegli quale abilità guadagna la creatura bersaglio mentre l'abilità riflessiva si risolve. I giocatori non possono aspettare di vedere quale abilità scegli prima di decidere se rispondere.

Caduta di Vraska

{2} {B}

Istantaneo

Ogni avversario sacrifica una creatura o un planeswalker e ottiene un segnalino veleno.

- Ogni avversario riceve un segnalino veleno anche se non può sacrificare alcun permanente.

Carceriere Senz'Anima

{2}

Creatura Artefatto — Golem Phyrexiano

0/4

Le carte permanente nei cimiteri non possono entrare nel campo di battaglia.

I giocatori non possono lanciare magie non creatura dai cimiteri o dall'esilio.

- I giocatori possono comunque lanciare magie creatura dai cimiteri e dall'esilio se un effetto consente loro di farlo.
 - Mettere una carta permanente sul campo di battaglia da un cimitero è un'azione impossibile mentre il Carceriere Senz'Anima è sul campo di battaglia.
-

Centurione Maglioforgia

{2}{R}

Creatura — Guerriero Phyrexiano

3/2

Ogniqualevolta un'altra creatura o artefatto che controlli vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino olio sul Centurione Maglioforgia.

Ogniqualevolta il Centurione Maglioforgia attacca, puoi rimuovere due segnalini olio da esso. Quando lo fai, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità del Centurione Maglioforgia quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando rimuovi due segnalini olio in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Chimera dal Nucleo di Siero

{2}{U}{R}

Creatura — Chimera Phyrexiano

2/4

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino olio sulla Chimera dal Nucleo di Siero.

Rimuovi tre segnalini olio dalla Chimera dal Nucleo di Siero: Pesca una carta. Poi puoi scartare una carta non terra. Quando scarti una carta in questo modo, la Chimera dal Nucleo di Siero infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità della Chimera dal Nucleo di Siero quando la attivi. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Consacrare con l'Afflizione

{1}{B}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio se ha valore di mana pari o inferiore a 3.

Corrotto — Esilia invece quella creatura se il suo controllore ha tre o più segnalini veleno.

- Puoi scegliere di bersagliare una creatura con un valore di mana superiore a 3 anche se nessun giocatore ha tre o più segnalini veleno.
 - Mentre Consacrare con l'Afflizione si risolve, se il controllore della creatura ha tre o più segnalini veleno, la creatura verrà esiliata indipendentemente dal suo valore di mana. Se il controllore non ha tre o più segnalini veleno, la creatura verrà esiliata solo se il suo valore di mana è pari o inferiore a 3.
-

Contatto fra Mondi

{2}{G}{G}

Artefatto

Puoi giocare terre dal tuo cimitero.

{T}: Scegli una carta permanente non terra bersaglio nel tuo cimitero. Se non hai lanciato una magia in questo turno, puoi lanciare quella carta. Se lo fai, non puoi lanciare magie aggiuntive in questo turno. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità del Contatto fra Mondi non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.
- La seconda abilità del Contatto fra Mondi ti permette di lanciare la carta bersaglio mentre l'abilità si risolve. Non puoi attendere e lanciare quella carta più tardi nel turno. Se la lanci, non puoi lanciare altre magie in questo turno, anche se un altro effetto te lo permetterebbe.
- La seconda abilità del Contatto fra Mondi considererà le magie che hai lanciato in precedenza nel turno anche se il Contatto fra Mondi non era sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo in quel momento. Considererà anche una magia che hai lanciato e che è stata neutralizzata o che non si è risolta. In particolare, includerà anche il Contatto fra Mondi stesso nel turno in cui lo hai lanciato.

Costa del Mar di Cromo

Terra

La Costa del Mar di Cromo entra nel campo di battaglia

TAPpata a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

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

- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e tu controlli zero, una o due altre terre, la Costa del Mar di Cromo entra nel campo di battaglia STAPpata. Tuttavia, se controlli altre tre o più terre, entra nel campo di battaglia TAPpata.
- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre (per esempio a causa del Semiatore dell'Oblio o di Deformare il Mondo), queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.

Crepuscolo del Sole Blu

{X}{U}{U}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X. Se X è pari o superiore a 5, crea una pedina che è una copia di quella creatura.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la magia tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non viene creata alcuna pedina, nemmeno se X è pari o superiore a 5.
-

Crepuscolo del Sole Nero

{X} {B}

Istantaneo

Fino a una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno. Se X è pari o superiore a 5, rimetti sul campo di battaglia TAPpata una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X dal tuo cimitero.

- La carta creatura che rimetti sul campo di battaglia, se lo fai, non è un bersaglio del Crepuscolo del Sole Nero. La scegli mentre il Crepuscolo del Sole Nero si risolve se X è pari o superiore a 5.
- Puoi lanciare il Crepuscolo del Sole Nero senza un bersaglio (presumibilmente con X pari o superiore a 5) solo per rimettere sul campo di battaglia una carta creatura. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando la magia tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non rimetterai una carta creatura sul campo di battaglia.

Crepuscolo del Sole Rosso

{X} {R} {R}

Stregoneria

Distruungi fino a X artefatti bersaglio. Se X è pari o superiore a 5, per ogni artefatto distrutto in questo modo, crea una pedina che è una copia di quel permanente. Quelle pedine hanno rapidità. Esiliale all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se X è pari o superiore a 5 e uno degli artefatti bersaglio diventa illegale, crei una pedina solo per ogni artefatto che è ancora un bersaglio legale.
 - Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Ogni pedina ha rapidità dopo che è stata creata. Se qualcosa copia una di queste pedine, la copia non avrà rapidità e non la esilierai all'inizio della prossima sottofase finale.
 - Se l'artefatto copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se l'artefatto copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
 - Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'artefatto ha copiato.
 - Eventuali abilità entra-in-campo dell'artefatto copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo artefatto] entra nel campo di battaglia" o "[questo artefatto] entra nel campo di battaglia con" dell'artefatto.
-

Crepuscolo del Sole Verde

{X}{G}

Stregoneria

Rivela le prime X carte più una del tuo grimorio. Scegli una carta creatura e/o una carta terra tra esse. Aggiungi quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Se X è pari o superiore a 5, metti invece le carte scelte sul campo di battaglia o aggiungile alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se X è pari o superiore a 5, scegli se mettere entrambe le carte sul campo di battaglia o aggiungerle entrambe alla tua mano. Non puoi scegliere di aggiungerne una alla tua mano e mettere l'altra sul campo di battaglia.
-

Crescendo Fiammeggiante

{1}{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+1 fino alla fine del turno.

Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la magia tenta di risolversi (molto probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia in risposta), la magia non si risolverà. Nessuna carta verrà esiliata.
-

Danzamagie Volubile

{1}{U}

Creatura — Farabutto Phyrexiano

2/1

La Danzamagie Volubile non può essere bloccata.

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, metti un segnalino olio sulla Danzamagie Volubile.

Ogniquale volta la Danzamagie Volubile infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi rimuovere due segnalini olio da essa. Se lo fai, quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l'abilità innescata ritardata è stata neutralizzata prima che quell'abilità innescata ritardata si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se la magia è una magia permanente con bersagli, come un'Aura, puoi anche scegliere un nuovo bersaglio per quella magia. I nuovi

bersagli devono essere legali. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno alla creazione della copia.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se la magia infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.

Drivnod, Dominus della Carneficina

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Orrore Phyrexiano

8/3

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

{B/P} {B/P}, Esilia tre carte creatura dal tuo cimitero:

Metti un segnalino indistruttibile su Drivnod, Dominus della Carneficina. (*{B/P}* può essere pagato con *{B}* o con 2 punti vita.)

- Drivnod influenza le abilità innescate “quando questa creatura muore” di una creatura, ma anche le altre abilità innescate che si innescano quando quella creatura muore. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”.
- L'effetto di Drivnod non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se pagare un costo per quell'abilità innescata) vengono effettuate separatamente.
- L'evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “creature” in modo specifico. In questi casi, l'evento di innesco potrebbe anche riferirsi a un permanente “messo in un cimitero dal campo di battaglia”. Ad esempio, un'abilità che si innesca “ogniqualevolta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia” si innescherà due volte se una creatura artefatto muore mentre Drivnod, Dominus della Carneficina è sul campo di battaglia.
- Le abilità che si innescano quando una creatura “lascia il campo di battaglia” si innescheranno due volte se quella creatura lo lascia morendo.
- Un'abilità che si innesca a causa di un evento che causa la morte di una creatura non si innesca due volte. Ad esempio, un'abilità che si innesca “ogniqualevolta sacrifici una creatura” si innesca solo una volta.

- Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni creatura così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se una terra che è diventata una creatura muore, le abilità che si innescano quando muore si innescano due volte.
- Se una creatura muore nello stesso momento in cui un altro permanente che controlli lascia il campo di battaglia e così facendo fa innescare un'abilità innescata di quel permanente, quell'abilità si innesca una volta in più.
- Se una creatura che muore contemporaneamente a Drivnod (incluso lo stesso Drivnod quando muore) fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.
- Se in qualche modo controlli due Drivnod, una creatura che muore fa innescare le abilità tre volte, non quattro. Un terzo Drivnod fa innescare le abilità quattro volte, un quarto cinque volte e così via. Questo significa anche che, se controlli Drivnod e ne lanci una seconda copia, le abilità che si innescano quando muore a causa della “regola delle leggende” si innescano tre volte.
- Una creatura non pedina che muore farà innescare due volte un'abilità di un permanente che si innesca ogniqualvolta una carta viene messa in un cimitero “da qualsiasi zona” solo se Drivnod e quel permanente sono ancora sul campo di battaglia subito dopo che la creatura è morta.

Edificio Ambulatorio

{2} {B}

Creatura Artefatto — Costrutto Phyrexiano

3/2

Quando l'Edificio Ambulatorio entra nel campo di battaglia, puoi pagare 2 punti vita. Quando lo fai, una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità dell'Edificio Ambulatorio quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando paghi 2 punti vita in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Elesh Norn, Madre delle Macchine

{4} {W}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

4/7

Cautela

Se un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

I permanenti che entrano nel campo di battaglia non fanno innescare le abilità dei permanenti controllati dai tuoi avversari.

- La seconda e la terza abilità di Elesh Norn influenzano le abilità innescate entra-in-campo di un permanente oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualvolta”. Alcune abilità definite da parola chiave includono anche un'abilità innescata che si verifica quando un permanente entra nel campo di battaglia, come per Mirrodin!

- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dalle abilità di Elesh Norn. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 aggiuntivo.
- Anche le abilità che si applicano “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, come scegliere un tipo di carta con Stenn, Fautore Paranoico, non sono influenzate.
- Le abilità di Elesh Norn non considerano chi controlla il permanente che entra nel campo di battaglia, ma solo chi controlla il permanente che ha l’abilità innescata. Ad esempio, se controlli Elesh Norn e un permanente con l’abilità “Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia, guadagni 1 punto vita”, una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario farà innescare quell’abilità due volte.
- La prima abilità di Elesh Norn non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se in qualche modo controlli due Elesh Norn, un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare le abilità tre volte, non quattro. Una terza Elesh Norn fa innescare le abilità quattro volte, una quarta cinque volte e così via.
- Se un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a Elesh Norn (inclusa Elesh Norn stessa) fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.
- Analogamente, un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a Elesh Norn (sempre inclusa Elesh Norn stessa) non farà innescare le abilità dei permanenti controllati da un avversario.
- Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze aggiuntive di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l’abilità entra-in-campo dell’Arcanista d’Elite si innesca due volte, vengono esiliate due carte. Il valore di X nel costo di attivazione dell’altra abilità dell’Arcanista d’Elite è la somma dei valori di mana delle due carte. Quando l’abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.
- In una partita Two-Headed Giant, Elesh Norn non influenza le abilità innescate dei permanenti controllati dal tuo compagno di squadra.

Ezuri, Inseguitore delle Sfere

{2} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo Phyrexiano

3/3

Quando Ezuri, Inseguitore delle Sfere entra nel campo di battaglia, puoi pagare {3}. Se lo fai, prolifera due volte.

Ogniquale volta prolifera, pesca una carta.

- Mentre prolifera due volte, i giocatori non possono rispondere tra il momento in cui prolifera la prima volta e il momento in cui prolifera la seconda volta.
- Se prolifera due volte, non devi necessariamente scegliere gli stessi giocatori e/o permanenti per ottenere segnalini aggiuntivi ogni volta.

Forgiatizzoni

{1} {B} {R}

Creatura — Bestia Phyrexiano

2/3

Quando il Forgiatizzoni entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Goblin Phyrexiano 1/1 rossa.

Ogniqualevolta un'altra creatura o artefatto che controlli vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino olio sul Forgiatizzoni.

Rimuovi tre segnalini olio dal Forgiatizzoni: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta che giochi usando l'ultima abilità del Forgiatizzoni e, se è una magia, devi pagarne i costi per lanciarla.

Frusta da Guerra di Rifugio delle Lame

{1} {R} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

Per Mirrodin! (*Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Ribelle 2/2 rossa, poi assegna ad essa.*)

Le abilità equipaggiare che attivi di altri

Equipaggiamenti costano {1} in meno per essere attivate.

La creatura equipaggiata ha doppio attacco.

Equipaggiare {3} {R} {W}

- La seconda abilità della Frusta da Guerra di Rifugio delle Lame riduce solo l'ammontare di mana generico nelle abilità equipaggiare. Ad esempio, ridurrà a {0} un costo di equipaggiare di {1}, ma non avrà alcun effetto su un costo di equipaggiare di {G}.
- La seconda abilità influenza altri Equipaggiamenti anche se non è attualmente assegnata a una creatura.
- Alcune carte creatura Equipaggiamento in altre espansioni hanno riconfigurare, un'abilità diversa che le assegna a una creatura. Riconfigurare non è un'abilità equipaggiare e i costi di riconfigurare non vengono ridotti dalla seconda abilità della Frusta da Guerra di Rifugio delle Lame.

Furfante della Cacofonia

{R}

Creatura — Guerriero Goblin Phyrexiano

1/1

Ogniqualevolta il Furfante della Cacofonia infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarlo. Se lo fai, prolifera. (*Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.*)

Quando il Furfante della Cacofonia muore, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- Scegli se sacrificare o meno il Furfante della Cacofonia mentre si risolve la sua prima abilità. Nessun giocatore può rispondere tra il momento in cui lo sacrifichi e il momento in cui proliferi.
-

Glissa, Distruttrice dei Soli

{1} {B} {G}

Creatura Legendaria — Elfo Zombie Phyrexiano

3/3

Attacco improvviso, tocco letale

Ogniqualevolta Glissa, Distruttrice dei Soli infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli uno —

- Peschi una carta e perdi 1 punto vita.
- Distruggi un incantesimo bersaglio.
- Rimuovi fino a tre segnalini da un permanente bersaglio.

- Per il terzo modo, scegli quali segnalini rimuovere mentre l'abilità si risolve. Puoi rimuovere tre (o meno) segnalini qualsiasi, anche se il permanente ha più tipi di segnalini.
-

Gola di Linea Ramata

Terra

La Gola di Linea Ramata entra nel campo di battaglia

TAPpata a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

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

- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e tu controlli zero, una o due altre terre, la Gola di Linea Ramata entra nel campo di battaglia STAPpata. Tuttavia, se controlli altre tre o più terre, entra nel campo di battaglia TAPpata.
 - Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre (per esempio a causa del Semiatore dell'Oblio o di Deformare il Mondo), queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.
-

Golem delle Piastre d'Icore

{3}

Creatura Artefatto — Golem Phyrexiano

2/3

Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se ha uno o più segnalini olio, metti un segnalino olio su di essa.

Le creature con segnalini olio che controlli prendono

+1/+1.

- La prima abilità verificherà se una creatura ha dei segnalini olio nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Se non ne ha, l'abilità non si innescherà. Ciò significa che se la creatura non entra nel campo di battaglia con segnalini olio, non c'è alcuna possibilità di mettere segnalini olio su di essa dopo che è già entrata per far innescare la prima abilità del Golem delle Piastre d'Icore. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se la creatura non ha segnalini olio in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto.

- Se una creatura ha almeno un segnalino olio, prende +1/+1 grazie all'effetto del Golem delle Piastre d'Icore. Non ottiene alcun bonus addizionale se ha più segnalini olio.
-

Graaz, Juggernaut Inarrestabile

{8}

Creatura Artefatto Leggendaria — Juggernaut

7/5

I Juggernaut che controlli attaccano in ogni combattimento, se possono farlo.

I Juggernaut che controlli non possono essere bloccati dai Muri.

Le altre creature che controlli hanno forza e costituzione base 5/3 e sono Juggernaut in aggiunta ai loro altri tipi di creatura.

- Se Graaz perde le sue abilità per qualche motivo, i Juggernaut che controlli non dovranno attaccare in ogni combattimento e potranno essere bloccati dai Muri. Tuttavia, a causa del modo in cui gli effetti continui vengono applicati nei layer, le altre creature che controlli continueranno a essere Juggernaut 5/3 in aggiunta ai loro altri tipi. Davvero inarrestabile, non c'è che dire!
-

Guanto di Selenicore

{2} {U}

Artefatto

I planeswalker che controlli hanno “[0]: Prolifera” e “[–12]: Gioca un turno extra dopo questo”.

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, scegli un segnalino su un permanente bersaglio. Metti un segnalino addizionale di quel tipo su quel permanente.

- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.
-

I Giardini di Micosinti

Terra — Sfera

{T}: Aggiungi {C}.

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

{X}, {T}: I Giardini di Micosinti diventano una copia di un artefatto non pedina bersaglio che controlli con valore di mana pari a X.

- I Giardini di Micosinti copiano esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
 - Se l'artefatto copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro, I Giardini di Micosinti diventano una copia di ciò che quell'artefatto ha copiato.
-

Il Sylex di Filigrana

{2}

Artefatto Leggendaro

{T}: Metti un segnalino olio su Il Sylex di Filigrana.

{T}, Sacrifica Il Sylex di Filigrana: Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari al numero di segnalini olio su Il Sylex di Filigrana.

{T}, Rimuovi dieci segnalini olio tra i permanenti che controlli e sacrifica Il Sylex di Filigrana: Infligge 10 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando determini il suo valore di mana.

Jace, la Mente Perfezionata

{2} {U} {U/P}

Planeswalker Leggendaro — Jace

5

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

+1: Fino al tuo prossimo turno, fino a una creatura bersaglio prende -3/-0.

-2: Un giocatore bersaglio macina tre carte. Poi, se in un cimitero ci sono venti o più carte, peschi tre carte.

Altrimenti, peschi una carta.

-X: Un giocatore bersaglio macina carte pari a tre volte X.

- La seconda abilità di fedeltà di Jace non verifica di quale giocatore è il cimitero in cui ci sono venti o più carte. Potrebbe essere il cimitero del giocatore bersaglio o di un altro giocatore.
 - Un simbolo di mana di Phyrexia contribuisce con 1 al valore di mana di una carta, anche se sono stati pagati punti vita. Nello specifico, il valore di mana di Jace è sempre 4.
 - L'abilità completato considera solo se un giocatore ha scelto di pagare 2 punti vita per un simbolo di mana di Phyrexia mentre stava lanciando la magia. Se un giocatore ha pagato punti vita per qualche altra ragione mentre stava lanciando la magia, ciò non ridurrà il numero di segnalini fedeltà con cui il planeswalker entra nel campo di battaglia.
 - Altri effetti di sostituzione che modificherebbero il numero di segnalini fedeltà con cui Jace entra nel campo di battaglia si applicheranno come di consueto.
-

Jor Kadeen, Primo Custode Aureo
{R}{W}
Creatura Leggendaria — Ribelle Umano
2/2

Travolgere

Ogniqualevolta Jor Kadeen, Primo Custode Aureo attacca, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature equipaggiate che controlli. Poi, se la forza di Jor Kadeen è pari o superiore a 4, pesca una carta.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità innescata. Se in seguito il numero di creature equipaggiate che controlli cambia, il bonus fornito non cambierà.

Kaito, Ombra Danzante
{2}{U}{B}
Planeswalker Leggendaria — Kaito
3

Ogniqualevolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, puoi farne tornare una in mano al suo proprietario. Se lo fai, puoi attivare le abilità di fedeltà di Kaito due volte in questo turno invece che solo una.

+1: Fino a una creatura bersaglio non può attaccare o bloccare fino al tuo prossimo turno.

0: Pesca una carta.

-2: Crea una pedina creatura artefatto Parassita 2/2 incolore con tocco letale e "Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita".

- Se fai tornare una creatura in mano al suo proprietario con la prima abilità di Kaito, puoi attivare una singola abilità di fedeltà di Kaito due volte, oppure puoi attivare due diverse abilità di fedeltà.
 - Anche se l'abilità innescata di Kaito si innesca più di una volta nello stesso turno (magari perché una o più creature attaccanti avevano attacco improvviso, a più giocatori è stato inflitto danno da combattimento dalle tue creature o ci sono stati più combattimenti) e fai tornare in mano una creatura attaccante ogni volta, non potrai attivare le abilità di fedeltà di Kaito più di due volte in quel turno. In altre parole, l'abilità innescata di Kaito non è cumulativa.
-

Kaya, Sterminatrice Intangibile
{3}{W}{W}{B}{B}
Planeswalker Leggendaro — Kaya
6

Anti-malocchio

+2: Ogni avversario perde 3 punti vita e tu guadagni 3 punti vita.

0: Peschi due carte. Poi ogni avversario può profetizzare 1.

-3: Esilia una creatura o un incantesimo bersaglio. Se non era un'Aura, crea una pedina che è una copia di quel permanente, tranne che è una creatura Spirito 1/1 bianca con volare in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Per la seconda abilità di fedeltà, ogni avversario in ordine di turno sceglie se profetizzare o meno. Coloro che lo fanno (probabilmente tutti) guardano la prima carta del proprio grimorio contemporaneamente, poi decidono in ordine di turno dove va la loro carta. Ogni avversario conoscerà le scelte dei giocatori che lo precedono nell'ordine del turno prima di fare la propria.
- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate sopra.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quel permanente ha copiato, con le eccezioni indicate sopra.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[questo permanente] entra nel campo di battaglia con" del permanente scelto.
- L'ultima abilità di Kaya verifica se il permanente era un'Aura quando ha lasciato il campo di battaglia, non se è una carta Aura in esilio. Ad esempio, se una creatura incantesimo con l'abilità conferire (un'abilità che permette di lanciare una carta creatura come un'Aura) è un'Aura ed è il bersaglio dell'ultima abilità di Kaya, l'abilità non ne creerà una copia.

Kethek, Golia del Crogiolo
{2}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Bestia Phyrexiano
4/4

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura non leggendaria con valore di mana inferiore, mettila sul campo di battaglia, poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
-

Koth, Fuoco della Resistenza

{2} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Koth

4

+2: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Montagna base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

−3: Koth, Fuoco della Resistenza infligge a una creatura bersaglio danno pari al numero di Montagne che controlli.

−7: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta una Montagna entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, questo emblema infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio”.

- L’emblema di Koth è incolore. In particolare, questo significa che la protezione dal rosso non impedirà a un permanente o a un giocatore di essere il bersaglio dell’abilità dell’emblema, né impedirà che venga inflitto il danno. Gli effetti di sostituzione che verificano il danno da una fonte rossa non si applicano.

Lama delle Anime Condivise

{2} {U}

Artefatto — Equipaggiamento

Per Mirrodin! (*Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Ribelle 2/2 rossa, poi assegna ad essa.*)

Ogniqualvolta la Lama delle Anime Condivise viene assegnata a una creatura, fintanto che vi rimane assegnata, puoi far diventare quella creatura una copia di un’altra creatura bersaglio che controlli.

Equipaggiare {2}

- La creatura copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura scelta (a meno che quella creatura non sia influenzata da effetti di copia addizionali, non stia copiando qualcos’altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Gli effetti non di copia che sono già stati applicati alla creatura equipaggiata continueranno ad applicarsi. Ad esempio, i segnalini +1/+1 su di essa continueranno a influenzarla.
- I valori copiabili forniti dalla Lama delle Anime Condivise vengono vincolati mentre il suo effetto inizia ad applicarsi. Da quel momento, non importa se la creatura che viene copiata lascia il campo di battaglia o se uno dei suoi valori copiabili cambia.
- Se la creatura bersaglio non è di norma una creatura (per esempio, un Monumento alla Perfezione animato), la creatura equipaggiata diventerà una copia del permanente non creatura. La Lama delle Anime Condivise diventerà non assegnata e l’effetto di copia terminerà. La creatura equipaggiata in precedenza tornerà a essere ciò che era prima dell’applicazione dell’effetto di copia.
- Se la creatura bersaglio sta copiando qualcos’altro (ad esempio, se quella creatura è equipaggiata con un’altra Lama delle Anime Condivise), allora la creatura equipaggiata diventa una copia di ciò che la creatura bersaglio ha copiato.
- Se la creatura bersaglio è una pedina, la creatura equipaggiata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata. Se la creatura equipaggiata non è una pedina, copiare una

pedina non la farà diventare una pedina. Analogamente, se la creatura equipaggiata è una pedina, copiare una non pedina non la farà diventare una non pedina.

- Se la creatura bersaglio è un permanente bifronte o combinato, la creatura equipaggiata copia il lato visibile. Se la creatura equipaggiata copia un permanente combinato o il lato posteriore di una carta bifronte, il suo valore di mana è pari a 0.

La Viandante Eterna

{4}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro

5

Non più di una creatura può attaccare La Viandante Eterna in ogni combattimento.

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

Rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale di quel giocatore.

0: Crea una pedina creatura Samurai 2/2 bianca con doppio attacco.

-4: Per ogni giocatore, scegli una creatura controllata da quel giocatore. Ogni giocatore sacrifica tutte le creature che controlla non scelte in questo modo.

- La Viandante Eterna non ha un tipo di planeswalker.
 - Per la prima abilità di fedeltà, la carta esiliata viene rimessa sul campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale di quel giocatore anche se La Viandante Eterna non è più sul campo di battaglia in quel momento.
 - Se il permanente che viene rimesso sul campo di battaglia ha abilità che si innescano all'inizio della sottofase finale, quelle abilità non si innescheranno in quel turno.
 - Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
 - Per l'ultima abilità di fedeltà, nessuna delle creature scelte è un bersaglio dell'abilità. Puoi scegliere creature con anti-malocchio, per esempio, e scegliere una creatura con egida non farà innescare l'abilità egida.
-

Lukka, Vincolato alla Rovina
{2}{R}{R/G/P}{G}
Planeswalker Leggendaro — Lukka
5

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

+1: Aggiungi *{R}* *{G}*. Spendi questo mana solo per lanciare magie creatura o attivare abilità di creature.
-1: Crea una pedina creatura Bestia Phyrexiana 3/3 verde con tossico 1.
-4: Lukka infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio, dove X è la forza maggiore tra le creature che controllavi quando hai attivato questa abilità.

- Per l'ultima abilità di Lukka, annunci i bersagli e come dividere il danno mentre attivi l'abilità. Dopo che l'abilità è stata attivata, la forza maggiore tra le creature che controlli non ha più importanza per questa abilità. Ciò significa che, dopo aver annunciato che la stai attivando, nessun giocatore può rispondere per provare ad abbassare quella forza e diminuire il danno che Lukka può infliggere.
- Non puoi scegliere un numero di bersagli superiore alla forza maggiore tra le creature che controlli mentre attivi l'abilità e ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.
- Se alcuni dei bersagli dell'ultima abilità diventano illegali, la divisione originale del danno si applica comunque, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.
- Un simbolo di mana di Phyrexia ibrido contribuisce con 1 al valore di mana di una carta, anche se sono stati pagati punti vita. Nello specifico, il valore di mana di Lukka è sempre 5.
- L'abilità completato considera solo se un giocatore ha scelto di pagare 2 punti vita per un simbolo di mana di Phyrexia mentre stava lanciando la magia. Se un giocatore ha pagato punti vita per qualche altra ragione mentre stava lanciando la magia, ciò non ridurrà il numero di segnalini fedeltà con cui il planeswalker entra nel campo di battaglia.
- Altri effetti di sostituzione che modificherebbero il numero di segnalini fedeltà con cui Lukka entra nel campo di battaglia si applicheranno come di consueto.

Malcator, Sorvegliante della Purezza
{1}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Elefante Phyrexiano
1/1

Quando Malcator, Sorvegliante della Purezza entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Golem Phyrexiano 3/3 incolore.
All'inizio della tua sottofase finale, se tre o più artefatti sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, crea una pedina creatura artefatto Golem Phyrexiano 3/3 incolore.

- Malcator conterà tutti gli artefatti entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo durante il turno, anche se in quel momento non controllavi Malcator. Malcator non conterà i permanenti non artefatto che controllavi che sono diventati artefatti.
-

Mantide del Reticolo di Lame
{3}{G}
Creatura — Insetto Phyrexiano
4/3

La Mantide del Reticolo di Lame entra nel campo di battaglia con due segnalini olio.
Ogniqualevolta la Mantide del Reticolo di Lame attacca, puoi rimuovere un segnalino olio da essa. Se lo fai, STAPPala e prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- STAPPare la Mantide del Reticolo di Lame mentre la sua ultima abilità si risolve non la rimuove dal combattimento.

Masticora di Argentum
{5}
Creatura Artefatto — Masticora Phyrexiano
5/5

Attacco improvviso, protezione dal multicolore
All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica la Masticora di Argentum a meno che non scarti una carta. Quando scarti una carta in questo modo, distruggi un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario con valore di mana pari o inferiore al valore di mana della carta scartata.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità innescata di mantenimento della Masticora di Argentum quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- In particolare, questo significa che puoi scartare una carta per tenere la Masticora di Argentum sul campo di battaglia anche se non c'è un bersaglio legale per quella seconda abilità innescata. In tal caso, nessun giocatore può rispondere alla seconda abilità innescata e questa non si risolve.

Melira, la Cura Vivente
{G}{W}
Creatura Leggendaria — Esploratore Umano
3/3

Se stai per ottenere uno o più segnalini veleno, ottieni invece un segnalino veleno e non puoi ottenerne altri in questo turno.

Esilia Melira, la Cura Vivente: Scegli un'altra creatura o artefatto bersaglio. Quando quella carta viene messa in un cimitero in questo turno, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- La prima abilità di Melira crea un effetto di sostituzione. Se anche un altro effetto di sostituzione sta per cambiare il numero di segnalini veleno che un giocatore riceve, come quello di Vorinplex, Razziatore Mostruoso, il giocatore che riceve i segnalini sceglie quale applicare per primo, indipendentemente da chi controlla quali permanenti. Di solito, questo farà sì che quel giocatore scelga di applicare l'effetto di Melira per ultimo e di ricevere un segnalino. Tuttavia, se lo desidera, potrebbe applicare prima l'effetto di sostituzione di Melira e ricevere più segnalini.

- Dopo che l'effetto di sostituzione di Melira è stato applicato in un turno, gli eventi addizionali che metterebbero segnalini veleno su un giocatore non si verificano, indipendentemente da qualsiasi altro effetto di sostituzione coinvolto.

Micosinti Infestanti

{3} {U}

Artefatto

I permanenti non terra che controlli sono artefatti in aggiunta ai loro altri tipi. Lo stesso vale per le magie permanente che controlli e le carte permanente non terra che possiedi e che non sono sul campo di battaglia.

- I Micosinti Infestanti trasformano tutti i permanenti che controlli in artefatti. Le magie permanente che controlli diventano magie artefatto in aggiunta ai loro altri tipi e le carte permanente non terra che possiedi in altre zone diventano carte artefatto in aggiunta ai loro altri tipi.
- L'abilità dei Micosinti Infestanti fa sì che le Aure diventino artefatti. Questo rende più probabile che un altro effetto (come quello della Marcia delle Macchine) trasformi quelle Aure artefatto in creature. Un'Aura che è anche una creatura non può incantare nulla. Diventa non assegnata la prossima volta che vengono verificate le azioni di stato e poi viene subito messa nel cimitero del suo proprietario come seconda azione di stato.

Mondrak, Dominus della Gloria

{2} {W} {W}

Creatura Legendaria — Orrore Phyrexiano

4/4

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece ne vengono create il doppio.

{1} {W/P} {W/P}, Sacrifica altri due artefatti e/o creature: Metti un segnalino indistruttibile su Mondrak, Dominus della Gloria. (*{W/P} può essere pagato con {W} o con 2 punti vita.*)

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione di Mondrak. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAPPata e attaccante", anche le pedine addizionali saranno TAPPate e attaccanti. Analogamente, se un effetto crea una pedina e mette dei segnalini su di essa (come una pedina Frattale), anche la pedina addizionale otterrà quei segnalini.

Monumento alla Perfezione

{2}

Artefatto

{3}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, Sfera o Luogo, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

{3}: Il Monumento alla Perfezione diventa una creatura artefatto Costrutto Phyrexiano 9/9, perde tutte le abilità e ha indistruttibile e tossico 9. Attiva solo se ci sono nove o più terre con nomi diversi tra le terre base, Sfera e Luogo che controlli.

- L'ultima abilità del Monumento alla Perfezione dura a tempo indeterminato.
- Poiché l'ultima abilità fa perdere al Monumento alla Perfezione tutte le abilità, attivarla più volte prima che la prima attivazione si risolva non fornirà al Monumento alla Perfezione più istanze di tossico 9.

Myr Custode

{3}

Creatura Artefatto — Myr

2/3

Quando il Myr Custode entra nel campo di battaglia, profetizza 2. Poi ogni avversario può profetizzare 1. *(Per profetizzare X, quel giocatore guarda le prime X carte del suo grimorio, poi ne mette un qualsiasi numero in fondo e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

- Quando l'abilità entra-in-campo si risolve, prima profetizzi 2. Poi ogni avversario in ordine di turno sceglie se profetizzare 1 o meno. Coloro che lo fanno (probabilmente tutti) guardano la prima carta del proprio grimorio contemporaneamente, poi decidono in ordine di turno dove va la loro carta. Ogni avversario conoscerà le scelte dei giocatori che lo precedono nell'ordine del turno prima di fare la propria.

Nahiri, la Spietata

{1}{R}{R/W/P}{W}

Planeswalker Legendario — Nahiri

5

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

+1: Fino al tuo prossimo turno, fino a una creatura bersaglio attacca un giocatore in ogni combattimento, se può farlo.

+1: Scarta una carta, poi pesca una carta.

0: Esilia una carta creatura o Equipaggiamento bersaglio con valore di mana inferiore alla fedeltà di Nahiri dal tuo cimitero. Crea una pedina che è una copia di quella carta.

Quella pedina ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se la creatura bersagliata dalla prima abilità di fedeltà non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPATA), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo paga, la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- L'ultima abilità di fedeltà verifica la fedeltà di Nahiri mentre l'abilità tenta di risolversi per determinare se il bersaglio è ancora legale. Se non lo è, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. La carta non verrà esiliata e non verrà creata alcuna pedina.
- Un simbolo di mana di Phyrexia ibrido contribuisce con 1 al valore di mana di una carta, anche se sono stati pagati punti vita. Nello specifico, il valore di mana di Nahiri è sempre 4.
- L'abilità completato considera solo se un giocatore ha scelto di pagare 2 punti vita per un simbolo di mana di Phyrexia mentre stava lanciando la magia. Se un giocatore ha pagato punti vita per qualche altra ragione mentre stava lanciando la magia, ciò non ridurrà il numero di segnalini fedeltà con cui il planeswalker entra nel campo di battaglia.

- Altri effetti di sostituzione che modificherebbero il numero di segnalini fedeltà con cui Nahiri entra nel campo di battaglia si applicheranno come di consueto.

Nissa, Animista Ascesa
 {3}{G}{G}{G/P}{G/P}
 Planeswalker Leggendario — Nissa
 7

Completato (*{G/P}* può essere pagato con *{G}* o con 2 punti vita. Per ogni *{G/P}* pagato con punti vita, questo planeswalker entra con due segnalini fedeltà in meno.)

+1: Crea una pedina creatura Orrore Phyrexiano X/X verde, dove X è la fedeltà di Nissa, Animista Ascesa.
 -1: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.
 -7: Fino alla fine del turno, le creature che controlli prendono +1/+1 per ogni Foresta che controlli e hanno travolgere.

- La forza e la costituzione della pedina creata dalla prima abilità di Nissa vengono impostate solo una volta, nel momento in cui l'abilità si risolve. Non cambiano più avanti quando i segnalini fedeltà vengono aggiunti o rimossi da Nissa.
- Se Nissa non è più sul campo di battaglia nel momento in cui la sua prima abilità si risolve, usa il numero di segnalini fedeltà che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- Il bonus di forza e costituzione fornito alle creature dall'ultima abilità di Nissa viene determinato solo una volta, mentre quell'abilità si risolve. Non aumenterà o diminuirà se in seguito cambia il numero di Foreste che controlli. Analogamente, si applica solo alle creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo dopo che si è risolta non avranno il bonus.
- Un simbolo di mana di Phyrexia contribuisce con 1 al valore di mana di una carta, anche se sono stati pagati punti vita. Nello specifico, il valore di mana di Nissa è sempre 7.
- L'abilità completato considera solo se un giocatore ha scelto di pagare 2 punti vita per un simbolo di mana di Phyrexia mentre stava lanciando la magia. Se un giocatore ha pagato punti vita per qualche altra ragione mentre stava lanciando la magia, ciò non ridurrà il numero di segnalini fedeltà con cui il planeswalker entra nel campo di battaglia.
- Altri effetti di sostituzione che modificherebbero il numero di segnalini fedeltà con cui Nissa entra nel campo di battaglia si applicheranno come di consueto.

Ossificazione
 {1}{W}
 Incantesimo — Aura
 Incanta una terra base che controlli
 Quando l'Ossificazione entra nel campo di battaglia, esilia una creatura o un planeswalker bersaglio controllati da un avversario finché l'Ossificazione non lascia il campo di battaglia.

- Se l'Ossificazione lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.

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

Ovika, Golia dell'Enigma

{5}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Incubo Phyrexiano

6/6

Volare

Egida—{3}, Paga 3 punti vita.

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, crea X pedine creatura Goblin Phyrexiano 1/1 rosse, dove X è il valore di mana di quella magia. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Mentre è in pila, il valore di X scelto per una magia con {X} nel costo di mana viene incluso al momento di determinare il valore di mana di quella magia.

Paladino della Predazione

{5}{G}{G}

Creatura — Cavaliere Phyrexiano

6/7

Tossico 6 (*I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche sei segnalini veleno.*)

Il Paladino della Predazione non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

- Dopo che è stato bloccato, ridurre la forza di una creatura che blocca il Paladino della Predazione al di sotto di 2 non lo farà diventare non bloccato.

Passo Falso Veniale

{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 1.

- Mentre una magia con {X} nel costo di mana è in pila, usa il valore di X scelto quando è stata lanciata per determinare il suo valore di mana. Di solito, questo significa che una magia con {X} nel costo di mana avrà un valore di mana maggiore di 1.

Perfezionatrice di Unctus

{2} {U}

Creatura — Artefice Phyrexiano

2/3

Tossico 1 (*I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche un segnalino veleno.*)

Quando la Perfezionatrice di Unctus entra nel campo di battaglia, fino a un artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 4/4 fintanto che la Perfezionatrice di Unctus rimane sul campo di battaglia.

- La Perfezionatrice di Unctus non rimuove alcuna abilità che l'artefatto bersaglio possieda.
- L'artefatto bersaglio mantiene i propri tipi, sottotipi e supertipi.
- Se l'artefatto era già una creatura, la sua forza e la sua costituzione base diventeranno 4/4. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e/o la sua costituzione base. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad applicarsi dopo che l'abilità della Perfezionatrice di Unctus si è risolta sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello creato dal Crescendo Fiammeggiante o da un segnalino +1/+1, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.
- Se la Perfezionatrice di Unctus lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, quell'abilità non avrà effetto. L'artefatto bersaglio non diventerà una creatura artefatto.

Perturbazione Planare

{1} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto, creatura o planeswalker

Il permanente incantato non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. In particolare, le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
-

Piantagrane Capriccioso

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

Creatura — Drago Phyrexiano

4/4

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se hai nove o più carte nel tuo cimitero.

Volare

Quando il Piantagrane Capriccioso entra nel campo di battaglia, esilia tre carte a caso dal tuo cimitero. Scegli una carta non terra, non creatura tra esse e copiala. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Le tre carte che esili vengono scelte a caso tra tutte le carte nel tuo cimitero. Se tutte e tre le carte che esili in questo modo sono carte creatura e/o terra, non potrai sceglierne una da copiare e lanciare. Capriccioso fino all'ultimo.
- Lanci la copia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.

Proliferazione Virale

{2} {G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Bestia Phyrexiana 3/3 verde con tossico 1. *(I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da essa ottengono anche un segnalino veleno.)*

Corrotto — Fintanto che un avversario ha tre o più segnalini veleno e la Proliferazione Virale è nel tuo cimitero, la Proliferazione Virale ha flashback {2} {G}. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esilia.)*

- "Flashback [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana" e "Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila".
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

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

Registro di Tamiyo

{2} {U}

Artefatto

{5} {U}, {T}: Pesca una carta. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni altro artefatto che controlli.

- La riduzione di costo dell'abilità attivata si applica solo alla componente di mana generico del costo di attivazione. Non può ridurre i costi di mana colorato. Anche se hai cinque o più artefatti, l'attivazione costa comunque {U}.

Ria Ivor, Flagello di Rifugio delle Lame

{2} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Phyrexiano

3/4

Grido di guerra (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, ogni altra creatura attaccante prende +1/+0 fino alla fine del turno.*)

All'inizio del combattimento nel tuo turno, la prossima volta che una creatura bersaglio sta per infliggere danno da combattimento a uno o più giocatori in questo combattimento, previeni quel danno. Se viene prevenuto danno in questo modo, crea altrettante pedine creatura artefatto Acaro Phyrexiano 1/1 incolori con tossico 1 e "Questa creatura non può bloccare".

- Se più effetti di sostituzione o prevenzione tentano di modificare il danno che sta per essere inflitto a un giocatore, il giocatore a cui viene inflitto danno sceglie l'ordine in cui vengono applicati.

Rifugio dei Mirran

{3}

Artefatto

Fintanto che il Rifugio dei Mirran è sul campo di battaglia, ha tutte le abilità attivate di tutte le carte terra in tutti i cimiteri.

- Il Rifugio dei Mirran ottiene solo le abilità attivate, incluse le abilità di mana attivate. Non ha abilità definite da parola chiave (a meno che quelle abilità definite da parola chiave non siano attivate), abilità innescate, né abilità statiche.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

- Le carte con tipi di terra base possiedono intrinsecamente l'abilità di mana appropriata, anche se non è stampata nel riquadro di testo della carta. Anche il Rifugio dei Mirran ottiene quelle abilità. Ad esempio, se c'è una Pianura nel tuo cimitero, il Rifugio dei Mirran ha “{T}: Aggiungi {W}”, anche se potrebbe non essere stampato sulla Pianura stessa.
- Se un'abilità attivata di una carta terra in un cimitero fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione di quell'abilità del Rifugio dei Mirran come se facesse invece riferimento al Rifugio dei Mirran.

Riunire la Resistenza

{1}{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.

Le creature equipaggiate che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'insieme di creature che guadagna indistruttibile viene determinato mentre Riunire la Resistenza si risolve. Da quel momento, una creatura equipaggiata che ha guadagnato indistruttibile non perderà indistruttibile se diventa non equipaggiata. Analogamente, una creatura che non ha guadagnato indistruttibile non lo otterrà se diventa equipaggiata.
- Se la creatura bersaglio non è più un bersaglio legale mentre Riunire la Resistenza tenta di risolversi, Riunire la Resistenza non si risolverà e nessuna creatura guadagnerà indistruttibile.

Rottamofago Corazzato

{1}{G}

Creatura — Bestia Phyrexiano

0/3

Il Rottamofago Corazzato prende +3/+0 fintanto che ha tre o più segnalini olio.

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

Ogniqualvolta il Rottamofago Corazzato viene TAPpato, esilia una carta bersaglio da un cimitero e metti un segnalino olio sul Rottamofago Corazzato.

- L'ultima abilità del Rottamofago Corazzato si innesca ogniqualvolta il Rottamofago Corazzato viene TAPpato per qualsiasi motivo, non solo per attingere mana.
- Se la carta scelta come bersaglio dell'ultima abilità è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, molto probabilmente perché ha lasciato il cimitero in qualche altro modo, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il Rottamofago Corazzato non otterrà un segnalino olio.

Rupi di Fenditura Nera

Terra

Le Rupi di Fenditura Nera entrano nel campo di battaglia

TAPpate a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

{T}: Aggiungi {B} o {R}.

- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e tu controlli zero, una o due altre terre, le Rupi di Fenditura Nera entrano nel campo di battaglia STAPpate. Se controlli altre tre o più terre, entrano nel campo di battaglia TAPpate.
- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre (per esempio a causa del Semiatore dell'Oblio o di Deformare il Mondo), queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.

Sacrificio di Nahiri

{1} {R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica un artefatto o una creatura con valore di mana pari a X.

Il Sacrificio di Nahiri infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio.

- Scegli il valore di X, i bersagli e come viene diviso il danno mentre lanci il Sacrificio di Nahiri.
- Non puoi scegliere più di X bersagli e ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.
- Se alcuni dei bersagli dell'ultima abilità diventano illegali, la divisione originale del danno si applica comunque, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.

Scagliaframmenti

{1} {R}

Creatura Artefatto — Bestia Phyrexiano

2/2

Quando lo Scagliaframmenti entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, distruggi un artefatto bersaglio controllato da un avversario.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità dello Scagliaframmenti quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi una creatura in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Sentinella Cefalopode

{2} {W} {U}

Creatura Artefatto — Calamaro Phyrexiano

*/5

Volare

La forza della Sentinella Cefalopode è pari al numero di artefatti che controlli.

- L'abilità che definisce la forza della Sentinella Cefalopode funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che la Sentinella Cefalopode è sul campo di battaglia (ed è ancora un artefatto), quell'abilità considera la Sentinella Cefalopode stessa.

Sintetizzatore d'Icore

{1}{U}

Creatura — Mago Phyrexiano

1/3

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, metti un segnalino olio sul Sintetizzatore d'Icore.

Fintanto che il Sintetizzatore d'Icore ha quattro o più segnalini olio, prende +2/+0 e non può essere bloccato.

- Mettere un quarto segnalino olio sul Sintetizzatore d'Icore dopo che è stato bloccato non lo farà diventare non bloccato.
-

Spada di Forgia e Frontiera

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal rosso e dal verde.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno. Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.

Equipaggiare {2}

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta che giochi usando la seconda abilità della Spada di Forgia e Frontiera e, se è una magia, devi pagarne i costi per lanciarla.
 - L'effetto che ti permette di giocare una terra addizionale in quel turno è cumulativo con altri effetti che lo fanno, incluso se stesso. Se la seconda abilità si innesca più volte nello stesso turno, magari perché ci sono stati più combattimenti, potrai giocare altrettante terre addizionali.
 - Se la creatura equipaggiata in qualche modo infligge danno da combattimento a un giocatore nel turno di un avversario, la seconda abilità si innescherà. Potrai lanciare le carte che esili se le regole sulla tempistica lo consentono (quindi istantanei, per lo più), ma non potrai giocare una terra in quel turno.
-

Spinoderma Evoluto

{2}{G}{G}

Creatura — Bestia Phyrexiano

5/5

Lo Spinoderma Evoluto entra nel campo di battaglia con quattro segnalini olio.

Lo Spinoderma Evoluto ha travolgere fintanto che ha due o meno segnalini olio. Altrimenti, ha anti-malocchio.

All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino olio dallo Spinoderma Evoluto. Poi, se non ha segnalini olio, sacrificalo.

- Se lo Spinoderma Evoluto in qualche modo perde tutti i suoi segnalini olio a causa di un effetto diverso dalla sua abilità innescata di mantenimento, questo non lo farà sacrificare al suo controllore fino alla prossima volta che la sua abilità innescata di mantenimento si risolve.
-

Sponde di Macchianera

Terra

Le Sponde di Macchianera entrano nel campo di battaglia TAPPate a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

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

- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e tu controlli zero, una o due altre terre, la Costa del Mar di Cromo entra nel campo di battaglia STAPPata. Tuttavia, se controlli altre tre o più terre, entra nel campo di battaglia TAPPata.
 - Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre (per esempio a causa del Semiatore dell'Oblio o di Deformare il Mondo), queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.
-

Supremo Demone del Dross

{2} {B} {B}

Creatura — Demone Phyrexiano

6/6

Volare

Il Supremo Demone del Dross entra nel campo di battaglia con quattro segnalini olio.

All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino olio dal Supremo Demone del Dross. Poi, se non ha segnalini olio, perdi la partita.

Ogniquale volta una creatura controllata da un avversario muore, il suo controllore perde 2 punti vita.

- Se il Supremo Demone del Dross in qualche modo perde tutti i suoi segnalini olio a causa di un effetto diverso dalla sua abilità innescata di mantenimento, questo non ti farà perdere la partita fino alla prossima volta che quell'abilità si risolve.
 - Se il Supremo Demone del Dross non è più sul campo di battaglia mentre la sua abilità innescata di mantenimento si risolve, usa il numero di segnalini olio che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se perdi la partita. Non puoi rimuovere segnalini olio da esso se non è sul campo di battaglia, quindi non perderai la partita se aveva solo un segnalino olio prima di lasciare il campo di battaglia.
-

Tutto Diverrà Uno

{3} {R} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta metti uno o più segnalini su un permanente o su un giocatore, Tutto Diverrà Uno infligge altrettanti danni a un avversario bersaglio, a una creatura bersaglio controllata da un avversario o a un planeswalker bersaglio controllato da un avversario.

- L'abilità di Tutto Diverrà Uno si innescherà ogni volta che metti uno o più segnalini su un permanente o su un giocatore. Ciò potrebbe essere dovuto alla risoluzione di una magia o abilità, a un permanente che controlli che entra nel campo di battaglia con segnalini o al danno da combattimento da una fonte con tossico, infettare o avvizzire.

- Se più di una creatura con tossico infligge danno da combattimento a un giocatore contemporaneamente, quei segnalini vengono messi come un singolo evento e l'abilità si innesca una volta.

Tyvar, Lottatore Esultante

{1}{B}{G}

Planeswalker Leggendaro — Tyvar

3

Puoi attivare le abilità delle creature che controlli come se quelle creature avessero rapidità.

+1: STAPpa fino a una creatura bersaglio.

-2: Macina tre carte, poi puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- La prima abilità di Tyvar non fornisce rapidità ad alcuna creatura, né ti permette di attaccare con le creature come se avessero rapidità. Tuttavia, potrai attivare le abilità con {T} nel loro costo di attivazione non appena le creature con tali abilità entrano sotto il tuo controllo.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Per l'ultima abilità di Tyvar, puoi rimettere sul campo di battaglia qualsiasi carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero, anche se non era una delle tre carte macinate quando l'abilità si è risolta.

Vampata Pericolosa

{3}{R}

Stregoneria

La Vampata Pericolosa infligge 1 danno a ogni creatura controllata dai tuoi avversari. Le creature controllate dai tuoi avversari non possono bloccare in questo turno.

- Le creature controllate dai tuoi avversari non possono bloccare nello stesso turno in cui la Vampata Pericolosa si risolve, a prescindere dal fatto che la Vampata Pericolosa abbia inflitto loro danno o meno. Ciò include le creature che sono entrate nel campo di battaglia e i permanenti che sono diventati creature dopo che si è risolta.

Vendicatrice di Phyrexia

{W}{W}{W}{W}

Creatura — Orrore Phyrexiano

5/5

Volare

Se sta per essere inflitto danno alla Vendicatrice di Phyrexia, preveni quel danno. Quando i danni vengono prevenuti in questo modo, la Vendicatrice di Phyrexia infligge altrettanti danni a un qualsiasi altro bersaglio.

- Se più effetti di sostituzione o prevenzione tentano di modificare il danno che sta per essere inflitto a una creatura, il controllore della creatura sceglie l'ordine in cui vengono applicati.

Vraska, Pungiglione del Tradimento
{4} {B} {B/P}
Planeswalker Leggendaro — Vraska

6
Completato (*{B/P}* può essere pagato con *{B}* o con 2 punti vita. Se sono stati pagati punti vita, questo planeswalker entra con due segnalini fedeltà in meno.)
0: Peschi una carta e perdi 1 punto vita. Prolifera.
-2: Una creatura bersaglio diventa un artefatto Tesoro con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore” e perde tutti gli altri tipi di carta e abilità.
-9: Se un giocatore bersaglio ha meno di nove segnalini veleno, ottiene un numero di segnalini veleno pari alla differenza.

- Il bersaglio della seconda abilità di fedeltà di Vraska perderà tutti gli altri sottotipi e tipi di carta che aveva in precedenza e sarà solo un artefatto Tesoro. Manterrà gli eventuali supertipi che aveva.
- Nella maggior parte dei casi, il bersaglio dell’ultima abilità di fedeltà di Vraska si ritroverà con nove segnalini veleno. Tuttavia, dopo aver calcolato la differenza, gli effetti di sostituzione possono modificare il numero di segnalini veleno che il giocatore ottiene. Ad esempio, se il giocatore controlla Melira, la Cura Vivente, finirà per ottenere un segnalino veleno se all’inizio ne aveva otto o meno.
- Un simbolo di mana di Phyrexia contribuisce con 1 al valore di mana di una carta, anche se sono stati pagati punti vita. Nello specifico, il valore di mana di Vraska è sempre 6.
- L’abilità completato considera solo se un giocatore ha scelto di pagare 2 punti vita per un simbolo di mana di Phyrexia mentre stava lanciando la magia. Se un giocatore ha pagato punti vita per qualche altra ragione mentre stava lanciando la magia, ciò non ridurrà il numero di segnalini fedeltà con cui il planeswalker entra nel campo di battaglia.
- Altri effetti di sostituzione che modificherebbero il numero di segnalini fedeltà con cui Vraska entra nel campo di battaglia si applicheranno come di consueto.

Zopandrel, Dominus della Voracità
{5} {G} {G}
Creatura Leggendaria — Orrore Phyrexiano

4/6
Raggiungere
All’inizio di ogni combattimento, raddoppia la forza e la costituzione di ogni creatura che controlli fino alla fine del turno.
{G/P} {G/P}, Sacrifica altre due creature: Metti un segnalino indistruttibile su Zopandrel, Dominus della Voracità. (*{G/P}* può essere pagato con *{G}* o con 2 punti vita.)

- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell’effetto inizia ad applicarsi. Analogamente, una creatura la cui costituzione viene raddoppiata prende +0/+X, dove X è la sua costituzione mentre l’effetto inizia ad applicarsi.

- Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece $-X/-0$, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere $-4/-0$ al Cucciolo d'Orso, una creatura $2/2$, rendendolo una creatura $-2/2$, quando ne raddoppi forza e costituzione prende $-2/+2$, diventando una creatura $-4/4$.
- Se in qualche modo controlli più di uno Zopandrel, ognuno si applica indipendentemente. Ad esempio, se in qualche modo controlli due copie di Zopandrel, un Cucciolo d'Orso $2/2$ diventa una creatura $4/4$ quando si risolve la prima abilità e poi diventa una creatura $8/8$ quando si risolve la seconda.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI JUMPSTART DI *PHYREXIA: TUTTO DIVERRÀ UNO*

Kinzu della Tetra Congrega

{4} {B}

Creatura Leggendaria — Vampiro Phyrexiano

5/4

Volare

Ogniqualvolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, puoi pagare 2 punti vita ed esiliarla. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è 1/1 e ha tossico 1. *(I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche un segnalino veleno.)*

- La pedina copia la creatura quando ha lasciato il campo di battaglia prima di morire, non quando ha lasciato il cimitero prima di essere esiliata.
 - A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che avessero modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate sopra.
 - Se la creatura copiata aveva {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche qualsiasi abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura.
 - Se la pedina è una copia di una creatura le cui forza e costituzione sono definite da un'abilità (in genere stampate come */* o simili), la pedina non copia l'abilità che definisce la sua forza e costituzione. Rimane una creatura 1/1.
 - Se qualcosa diventa una copia della pedina, anche la copia ha forza e costituzione base 1/1 e ha tossico 1.
-

Rhuk, Arraffatore di Esaoro
{2}{R}
Creatura Legendaria — Ribelle Goblin
2/2

Travolgere, rapidità
Ogniqualevolta una creatura equipaggiata che controlli diversa da Rhuk, Arraffatore di Esaoro attacca o muore, puoi assegnare a Rhuk tutti gli Equipaggiamenti assegnati a quella creatura.

- Se quella creatura ha più di un Equipaggiamento assegnato, puoi spostare tutti quegli Equipaggiamenti su Rhuk o nessuno di quegli Equipaggiamenti su Rhuk. Non puoi spostarne alcuni e lasciarne altri.

Sorvegliante degli Acari
{3}{W}
Creatura — Soldato Phyrexiano
4/2

Attacco improvviso
Fintanto che è il tuo turno, le pedine creatura che controlli prendono +1/+0 e hanno attacco improvviso.
{3}{W/P}: Crea una pedina creatura artefatto Acaro Phyrexiano 1/1 incolore con tossico 1 e “Questa creatura non può bloccare”. *(I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche un segnalino veleno. {W/P} può essere pagato con {W} o con 2 punti vita.)*

- Se una creatura perde attacco improvviso dopo aver inflitto danno da combattimento nella prima sottofase di danno da combattimento, non infliggerà danno nella seconda sottofase di danno da combattimento a meno che non abbia doppio attacco.

Sovrana del Siero
{4}{U}
Creatura — Sfinge Phyrexiano
4/4

Volare
Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino olio sulla Sovrana del Siero.
{U}, Rimuovi un segnalino olio dalla Sovrana del Siero:
Pesca una carta, poi profetizza 2.

- Rimuovere un segnalino olio è parte del costo di attivazione dell’ultima abilità della Sovrana del Siero. I giocatori non possono rispondere con una magia o un’abilità che rimuova i segnalini per impedirti di pescare una carta e profetizzare 2.
-

Vivaio di Golia

{4}{G}{G}

Incantesimo

Quando il Vivaio di Golia entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Bestia Phyrexiana 3/3 verdi con tossico 1. *(I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche un segnalino veleno.)*

Corrotto — All'inizio del tuo mantenimento, se un avversario ha tre o più segnalini veleno, scegli una creatura che controlli, poi peschi carte pari al suo valore totale di tossico.

- Il “valore totale di tossico” di una creatura di solito è semplicemente il numero dopo la parola tossico su quella creatura. Tuttavia, se una creatura ha guadagnato più istanze di tossico, il valore totale di tossico di quella creatura è la somma di quei numeri. Ad esempio, se una creatura con tossico 2 guadagna più avanti tossico 1 a causa di un effetto, ha sia tossico 1 che tossico 2 e il suo valore totale di tossico è pari a 3.
- La creatura non viene scelta finché l'abilità corrotto non si risolve. In particolare, questo significa che puoi rispondere a quell'abilità fornendo tossico (o più istanze di tossico) a una creatura per pescare più carte. (Naturalmente, anche i tuoi avversari possono rispondere per cercare di fermarti, ma l'interazione è divertente.)
- Puoi scegliere qualsiasi creatura che controlli, inclusa una che non ha tossico, se non vuoi pescare carte. Se non controlli alcuna creatura, non pescherai carte.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI COMMANDER DI *PHYREXIA*: **TUTTO DIVERRÀ UNO**

Armatura Tessigroviglio

{2}{G}{G}

Artefatto — Equipaggiamento

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

La creatura equipaggiata prende +X/+X, dove X è il valore di mana maggiore tra i tuoi comandanti.

Equipaggiare {4}

- Non importa dove sia il tuo comandante (o i comandanti, se ne hai più di uno grazie all'abilità partner o simili). Il bonus verrà calcolato utilizzando le caratteristiche attuali del tuo comandante. (Il valore di mana in genere non cambia, ma il tuo comandante potrebbe diventare una copia di qualcos'altro.)
- La pedina Microbo entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e l'Equipaggiamento le viene assegnato prima che le azioni di stato ne causino la morte. Le abilità che si innescano mentre la pedina entra nel campo di battaglia vedranno che una creatura 0/0 è entrata nel campo di battaglia.
- Come gli altri Equipaggiamenti, ogni Equipaggiamento con arma vivente ha un costo di equipaggiare. Puoi pagarlo per assegnare un Equipaggiamento a un'altra creatura che controlli. Una volta che la pedina Microbo non è più equipaggiata, verrà messa nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere, a meno che un altro effetto non renda la sua costituzione superiore a 0.
- Se la pedina Microbo viene distrutta, l'Equipaggiamento rimane sul campo di battaglia come qualsiasi altro Equipaggiamento.

- Se l'innesco dell'arma vivente crea due Microbi (grazie a un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), l'Equipaggiamento viene assegnato a uno dei due. L'altro verrà messo nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere, a meno che un altro effetto non renda la sua costituzione superiore a 0.

Artiglieria Lux

{4}

Artefatto

Ogniqualevolta lanci una magia creatura artefatto, ha solarizzazione. (*Entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarla.*)

All'inizio della tua sottofase finale, se ci sono trenta o più segnalini tra gli artefatti e le creature che controlli, l'Artiglieria Lux infligge 10 danni a ogni avversario.

- Se la creatura artefatto ha già solarizzazione (o se controlli più Artiglierie Lux), ogni istanza di solarizzazione si applica separatamente.
- L'ultima abilità dell'Artiglieria Lux verificherà se ci sono trenta o più segnalini tra gli artefatti e le creature che controlli mentre inizia la tua sottofase finale. Se non ci sono, l'abilità non si innescherà. Se ci sono, l'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se il numero di segnalini tra gli artefatti e le creature che controlli è sceso al di sotto di trenta, l'abilità non avrà effetto.

Beffa del Miraggio

{2} {U}

Stregoneria

Scegli uno —

- Crea una pedina che è una copia di una creatura artefatto bersaglio che controlli.
- Crea una pedina che è una copia di una creatura non artefatto bersaglio che controlli.

Intrecciare {2} {U} (*Scegli entrambi se paghi il costo di intrecciare.*)

- Se lanci la magia pagando il suo costo di intrecciare, le pedine non entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. La pedina che è una copia della creatura artefatto entra nel campo di battaglia per prima, seguita dalla pedina che è una copia della creatura non artefatto. Poi le eventuali abilità che si sono innescate a causa dell'entrata nel campo di battaglia di una di esse vengono messe in pila.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
-

Capsula di Sintesi

{3} {U/P}

Artefatto

({U/P} può essere pagato con {U} o con 2 punti vita.)

{1} {U/P}, {T}, Esilia una magia che controlli: Un avversario bersaglio rivela carte dalla cima del suo grimorio finché non rivela una carta con valore di mana pari a 1 più il valore di mana della magia esiliata. Esilia quella carta, poi quel giocatore rimescola. Puoi lanciare quella carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- Per attivare l’abilità della Capsula di Sintesi, devi esiliare una magia che controlli in pila (l’unico posto in cui esistono le magie).
 - Se desideri lanciare la carta, lo fai come parte della risoluzione dell’abilità della Capsula di Sintesi. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento. Le regole sulla tempistica basate sul tipo di una carta vengono ignorate.
 - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.
 - 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.
 - La magia che hai esiliato come parte del costo di attivazione dell’abilità della Capsula di Sintesi rimarrà in esilio.
-

Decreto di Norn

{2} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta una o più creature controllate da un avversario ti infliggono danno da combattimento, quell’avversario ottiene un segnalino veleno.

Ogniqualevolta un giocatore attacca, se uno o più giocatori attaccati sono avvelenati, il giocatore attaccante pesca una carta.

- Un giocatore è avvelenato se ha uno o più segnalini veleno.
-

Epidemia di Phyresis

{2} {B}

Stregoneria

Ogni avversario ottiene un segnalino veleno. Poi ogni creatura controllata dai tuoi avversari prende -1/-1 fino alla fine del turno per ogni segnalino veleno che ha il suo controllore.

- L'ammontare della riduzione di forza e costituzione di una creatura viene determinato solo una volta, nel momento in cui l'Epidemia di Phyresis si risolve. Non cambierà se il controllore di quella creatura in seguito ottiene più segnalini veleno o se un altro giocatore ne prende il controllo più avanti nello stesso turno.

Ixhel, Erede di Atraxa

{1}{W}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Angelo Phyrexiano

2/5

Volare, cautela, tossico 2

Corrotto — All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario che ha tre o più segnalini veleno esilia la prima carta del proprio grimorio a faccia in giù. Puoi guardare e giocare quelle carte fintanto che rimangono esiliate e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie.

- Puoi guardare e lanciare le carte esiliate (e spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per farlo) anche se Ixhel lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo di Ixhel, quel giocatore non può guardare né lanciare le carte, mentre tu puoi ancora farlo.
- Paghi i costi di una carta esiliata se la lanci. Puoi pagare eventuali costi alternativi della carta invece del costo di mana della carta.
- Ixhel non cambia il momento in cui puoi lanciare una carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
- Se lasci la partita, le carte rimangono esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.

Mossa dei Custodi Aurei

{6}{R}{R}

Stregoneria

Affinità con gli Equipaggiamenti (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Equipaggiamento che controlli.*)

Crea cinque pedine creatura Ribelle 2/2 rosse. Hanno rapidità fino alla fine del turno. Puoi assegnare un Equipaggiamento che controlli a ognuna di quelle pedine.

- Scegli quale Equipaggiamento assegnare a ciascuna pedina, poi assegna tutti quegli Equipaggiamenti contemporaneamente. Non puoi spostare lo stesso Equipaggiamento su ognuna delle pedine mentre l'abilità si risolve.

Neyali, Avanguardia dei Soli
{2}{R}{W}
Creatura Legendaria — Ribelle Umano
3/3

Le pedine attaccanti che controlli hanno doppio attacco.
Ogniqualvolta una o più pedine che controlli attaccano un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio.
Durante qualsiasi turno in cui hai attaccato con una pedina, puoi giocare quella carta.

- La seconda abilità di Neyali, Avanguardia dei Soli si innesca per ogni giocatore che stai attaccando con una o più pedine. Non si innesca se stai attaccando un planeswalker controllato da un giocatore, ma non quel giocatore.
- La carta esiliata da Neyali viene esiliata a faccia in su.
- L'effetto che ti permette di lanciare la carta esiliata se hai attaccato con una pedina continua ad applicarsi anche se Neyali lascia il campo di battaglia o un altro giocatore ne prende il controllo. Continua ad applicarsi anche durante i turni successivi, fintanto che hai attaccato con una pedina durante quei turni successivi.
- Puoi lanciare la carta esiliata se la pedina che ha attaccato è ancora in combattimento, se ha lasciato il combattimento, se ha lasciato il campo di battaglia o anche se il combattimento è terminato.
- L'effetto di Neyali non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

Occultamento Scaltro

{2}{W}{W}

Istantaneo

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.*)

Un qualsiasi numero di permanenti non terra bersaglio che controlli scompaiono. (*Tratta quei permanenti e qualsiasi permanente ad essi assegnato come se non esistessero fino al tuo prossimo turno.*)

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre un permanente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il permanente e saranno ancora assegnati ad esso.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.

- Scompare non fa in modo che i permanenti lascino o rientrino nel campo di battaglia, quindi non si innescherà alcuna abilità “lascia-il-campo” o “entra-in-campo”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Mind Flayer, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

Otharri, Gloria dei Soli

{3}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Fenice

3/3

Volare, legame vitale, rapidità

Ogniqualevolta Otharri, Gloria dei Soli attacca, ottieni un segnalino esperienza. Poi crea una pedina creatura

Ribelle 2/2 rossa TAPPata e attaccante per ogni

segnalino esperienza che possiedi.

{2}{R}{W}, TAPPa un Ribelle STAPPato che controlli:

Rimetti sul campo di battaglia Otharri TAPPato dal tuo cimitero.

- TAPPare un Ribelle che controlli è parte del costo di attivazione dell’ultima abilità di Otharri, Gloria dei Soli mentre è nel cimitero. Dopo che un giocatore ha iniziato ad attivare l’abilità, gli altri giocatori non possono rispondere rimuovendo quel Ribelle dal campo di battaglia per impedire che venga TAPPato.

Recuperatore di Glissa

{5}{G}

Creatura — Bestia Phyrexiano

6/6

Rapidità, tossico 3 (*I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche tre segnalini veleno.*)

Il Recuperatore di Glissa non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

Corrotto — Quando il Recuperatore di Glissa muore, esiliato. Quando lo fai, riprendi in mano fino a X carte bersaglio dal tuo cimitero, dove X è il numero di avversari che hanno tre o più segnalini veleno.

- Dopo che il Recuperatore di Glissa è stato bloccato da una creatura con forza pari o superiore a 3, ridurre la forza della creatura bloccante non farà diventare non bloccato il Recuperatore di Glissa.
- Non scegli un bersaglio per l’ultima abilità del Recuperatore di Glissa quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando lo esili. Scegli un bersaglio per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Ruggito di Resistenza

{1} {R}

Incantesimo

Le pedine creatura che controlli hanno rapidità.

Ogniqualevolta una o più creature attaccano, puoi pagare

{1} {R}. Se lo fai, le creature che attaccano i tuoi

avversari e/o i planeswalker controllati dai tuoi avversari

prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità del Ruggito di Resistenza si innesca ogniqualevolta qualsiasi creatura attacca, non solo ogniqualevolta le creature che controlli attaccano.

Sfondamuri delle Esapiastre

{3} {R} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Per Mirrodin! (*Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Ribelle 2/2 rossa, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata prende +2/+2.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca, se è la prima fase di combattimento del turno, STAPpa ogni creatura attaccante. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

Equipaggiare {3} {R}

- STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
- Non c'è una fase principale tra le fasi di combattimento, quindi non avrai l'opportunità di lanciare magie o attivare abilità che possono essere attivate solo quando potresti lanciare una stregoneria. Ad esempio, non potrai lanciare un'altra creatura o attivare l'abilità equipaggiare dello Sfondamuri delle Esapiastre tra un combattimento e l'altro.
- Dopo che la creatura equipaggiata ha attaccato e l'abilità innescata si è risolta, otterrai una fase di combattimento addizionale anche se la creatura equipaggiata non sopravvive alla prima.
- Se attacchi con più creature equipaggiate con uno Sfondamuri delle Esapiastre nella stessa fase di combattimento (o con una creatura equipaggiata con più Sfondamuri delle Esapiastre), otterrai altrettante fasi di combattimento addizionali, ma STAPperai le tue creature attaccanti solo durante la fase di combattimento in corso.

Sisma dei Wurm

{4} {G} {G}

Stregoneria

Corrotto — Crea una pedina creatura Wurm Phyrexiano X/X verde con travolgere e tossico 1, dove X è pari al mana speso per lanciare questa magia. Poi, per ogni avversario con tre o più segnalini veleno, crei un'altra di quelle pedine.

Flashback {8} {G} {G} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- La prima pedina che il Sisma dei Wurm crea mentre si risolve viene creata ed entra nel campo di battaglia prima delle altre, poi crei un numero di pedine pari al numero di avversari con tre o più segnalini veleno ed entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Non puoi scegliere di spendere più mana di quanto ti viene chiesto per lanciare il Sisma dei Wurm solo per creare un Wurm più grande. Nella maggior parte dei casi, è un Wurm Phyrexiano 6/6 la prima volta e un Wurm Phyrexiano 10/10 quando lanci il Sisma dei Wurm con flashback. Tuttavia, se è necessario pagare costi aggiuntivi per lanciarlo, il mana speso per pagare questi costi viene considerato.
- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

Squadra d’Assalto Solcaciolo

{2} {W}

Creatura — Cavaliere Felino

2/2

Volare

Mischia (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni avversario che hai attaccato in questo combattimento.*)

Tenente — Fintanto che controlli il tuo comandante, le altre creature che controlli hanno mischia.

- Determini il valore del bonus mentre l’abilità mischia si risolve. Conta ogni avversario che hai attaccato con una o più creature. Non importa se le creature attaccanti stiano ancora attaccando o se siano ancora sul campo di battaglia. Non importa neanche se l’avversario che hai attaccato sia ancora in partita.
- Non importa con quante creature hai attaccato un giocatore, ma solo che hai attaccato un giocatore con almeno una creatura. Ad esempio, se attacchi un giocatore con la Squadra d’Assalto Solcaciolo e un altro giocatore con cinque creature, la Squadra d’Assalto Solcaciolo prenderà +2/+2 fino alla fine del turno.
- Mischia si innescherà se la creatura con mischia attacca un planeswalker. Tuttavia, l’effetto considera solo gli avversari (e non i planeswalker) che hai attaccato con una creatura al momento di determinare il bonus.
- Le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non sono mai state dichiarate come creature attaccanti, perciò non vengono considerate per l’effetto di mischia. Analogamente, se una creatura con mischia entra nel campo di battaglia come attaccante, mischia non si innescherà.

Vishgraz, l'Alveare della Rovina

{2}{W}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Insetto Phyrexiano

3/3

Minacciare, tossico 1 (*I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche un segnalino veleno.*)

Quando Vishgraz, l'Alveare della Rovina entra nel campo di battaglia, crea tre pedine creatura artefatto Acaro Phyrexiano 1/1 incolori con tossico 1 e “Questa creatura non può bloccare”.

Vishgraz prende +1/+1 per ogni segnalino veleno che hanno i tuoi avversari.

- Il bonus che Vishgraz riceve grazie alla sua ultima abilità può permettergli di sopravvivere al danno da combattimento in alcuni casi. Ad esempio, se un Vishgraz attaccante viene bloccato da una creatura 3/3 e un'altra creatura con tossico 1 sta attaccando nello stesso momento e non è bloccata, Vishgraz infligge 3 danni, riceve 3 danni e prende +1/+1 nello stesso esatto momento. Come risultato finale, resterà in vita e sarà una creatura 4/4 con 3 danni su di essa.