

## Note di release di *Banditi di Crocevia Tonante*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 7 marzo 2024

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 *Banditi di Crocevia Tonante*, con codice dell'espansione OTJ, 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*, *Strade di Nuova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov* e *Banditi di Crocevia Tonante*.

L'uscita di *Banditi di Crocevia Tonante* include The Big Score, un'espansione di 30 carte con codice dell'espansione BIG. Queste nuove carte sono permesse anche nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati.

Le carte Commander di *Banditi di Crocevia Tonante*, con codice dell'espansione OTC e numerate da 1 a 40 (e versioni alternative numerate da 41 a 76), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte riproposte con il codice dell'espansione OTC numerate da 77 a 342 sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

L'uscita di *Banditi di Crocevia Tonante* include anche le carte Ultime Notizie con il codice dell'espansione OTP. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso.

Gli Special Guest sono carte stampate in passato, provenienti da diverse ambientazioni, che tornano in questa espansione. Non puoi mai sapere chi o cosa farà la sua comparsa! Ci sono dieci carte Special Guest in *Banditi di Crocevia Tonante*. Il loro codice dell'espansione è SPG e sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Tutte le carte trovate nelle buste di gioco di *Banditi di Crocevia Tonante* in un evento Sealed Deck fanno parte delle carte a tua disposizione. Lo stesso vale per quelle draftate in un evento di draft.

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

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](http://Magic.Wizards.com/Commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

---

### Nuovo termine: fuorilegge

Non è possibile arricchirsi senza infrangere qualche regola. O almeno questo è quello che direbbe un *fuorilegge*! Fuorilegge è un nuovo termine di gioco che si riferisce a qualsiasi carta con il tipo di creatura Assassino, Farabutto, Mercenario, Pirata o Warlock.

Frantumafiale, Granatiera Gioiosa  
{B} {R}  
Creatura Leggendaria — Mercenario Goblin  
3/2  
Ogniqualvolta un altro fuorilegge entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, Frantumafiale, Granatiera Gioiosa infligge 1 danno a un avversario bersaglio.  
(*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.*)

Furia dei Fuorilegge  
{2} {R}  
Istantaneo  
Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno. Se controlli un fuorilegge, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta. (*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.*)

- Una carta, magia o permanente è un fuorilegge se ha il tipo di creatura Assassino, Farabutto, Mercenario, Pirata o Warlock. Non importa se ha più di uno di quei tipi di creatura; fintanto che ne ha almeno uno, è un fuorilegge.
- Fuorilegge non è un tipo di creatura. Se un effetto ti chiede di scegliere un tipo di creatura, non puoi scegliere fuorilegge.
- Se un'abilità fa riferimento a un fuorilegge o a un giocatore che controlla un fuorilegge, si riferisce solo ai permanenti con uno o più dei tipi di creatura indicati sopra. Nello specifico, non si riferisce ad alcuna magia o carta che non sia sul campo di battaglia. Tuttavia, alcune abilità potrebbero fare riferimento a una "magia fuorilegge" o "carta fuorilegge" in una zona diversa dal campo di battaglia. Quelle abilità si riferiscono alle magie e carte con uno o più dei tipi di creatura elencati.

---

### Nuovo termine: crimine

Cosa va a braccetto con i fuorilegge? Il *crimine*, ovviamente! Che sia un furtarello o una complessa rapina, alla fine un bottino è sempre un bottino. Il crimine paga a Crocevia Tonante: assicurati solo di essere tu a ricevere il malloppo!

Corvo del Malaugurio

{1}{B}

Creatura — Uccello

1/2

Volare

Ogniqualevolta commetti un crimine, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. *(Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.)*

Catturare i Segreti

{2}{U}

Stregoneria

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se hai commesso un crimine in questo turno. *(Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.)*

Pesca due carte.

- Un giocatore commette un crimine quando lancia una magia, attiva un'abilità oppure mette in pila un'abilità innescata che bersaglia almeno un avversario, almeno un permanente, una magia o un'abilità controllati da un avversario e/o almeno una carta nel cimitero di un avversario.
- La magia o abilità che ha costituito il crimine non deve necessariamente essersi già risolta o risolversi in generale. Non appena finisci di lanciare la magia, di attivare l'abilità o di mettere in pila l'abilità innescata, hai commesso un crimine.
- Ad esempio, un'abilità che si innesca quando lanci una magia che bersaglia un avversario si innescherà nello stesso momento di un'abilità che si innesca ogniqualvolta commetti un crimine. Quelle abilità possono essere messe in pila nell'ordine che preferisci (se le controlli entrambe) e si risolveranno entrambe prima della magia che le ha fatte innescare.
- Un giocatore può commettere un solo crimine per ogni magia o abilità che controlla. Bersagliando più avversari, permanenti, magie, abilità e/o carte con la stessa magia o abilità non si commettono più crimini.
- Nemmeno cambiare il bersaglio o i bersagli di una magia o abilità influenza se il controllore di quella magia o abilità abbia o no commesso un crimine. Solo i bersagli iniziali scelti per quella magia o abilità determinano se il controllore ha o no commesso un crimine.

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: tramare

Se ti stai preparando alla rapina del secolo, devi *tramare* un piano solido. Puoi pagare il costo di tramare di una carta, esiliare quella carta e poi lanciarla in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.

Avvoltoio di Cepponero

{2} {B}

Creatura — Uccello

2/1

Volare

L'Avvoltoio di Cepponero entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 se una creatura è morta in questo turno.

Tramare {1} {B} (*Puoi pagare {1}{B} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

Sii Artefice della Tua Fortuna

{3} {G} {U}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi esiliare una carta non terra scelta tra esse. Se lo fai, diventa tramata. Aggiungi le altre alla tua mano. (*Puoi lanciarla come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*)

- Le abilità tramare sono scritte “Tramare [costo]”, che significa “Ogni volta che hai la priorità durante la tua fase principale mentre la pila è vuota, puoi pagare [costo] ed esiliare questa carta dalla tua mano. Diventa tramata”.
- Esiliare una carta usando la sua abilità tramare è un’azione speciale. Quando annunci che stai compiendo quell’azione, nessun altro giocatore può rispondere cercando di rimuovere quella carta dalla tua mano.
- Non puoi lanciare una carta tramata nello stesso turno in cui è diventata tramata. In qualsiasi turno successivo, puoi lanciare quella carta dall’esilio senza pagare il suo costo di mana nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se lanci una carta tramata dall’esilio senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per alcun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta tramata ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la carta tramata ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

### Nuova azione definita da parola chiave: **sellare**

Il modo migliore per spostarsi a Crocevia Tonante è in sella al tuo fidato destriero. Alcune creature nell’espansione *Banditi di Crocevia Tonante* hanno il nuovo tipo di creatura Cavalcatura e l’abilità *sellare*. TAPpa alcune creature che controlli, sella le tue Cavalcature e ottieni altri bonus!

Grizzly Mandriano

{2}{G}

Creatura — Cavalcatura Orso

4/2

Ogniqualevolta il Grizzly Mandriano attacca mentre è sellato, le creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno.

Sellare 1 (*TAPpa un qualsiasi numero di altre creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1: Questa Cavalcatura diventa sellata fino alla fine del turno. Sella solo come una stregoneria.*)

- “Sellare N” significa “TAPpa un qualsiasi numero di altre creature STAPpate che controlli con forza totale pari o superiore a N: Questo permanente diventa sellato fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria”.
- “Sellato” non è un’abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Non smetterà di essere sellata finché non finisce il turno o finché non lascia il campo di battaglia.
- Le creature con sellare possono attaccare o bloccare normalmente anche se non sono sellate.
- Se un permanente diventa una copia di una Cavalcatura sellata, la copia non sarà sellata.
- Puoi attivare l’abilità sellare di un permanente anche se quel permanente è già sellato.
- Un’abilità che si innesca quando una creatura “attacca mentre è sellata” si innescherà solo se quella creatura era sellata quando è stata dichiarata come attaccante.

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: frenesia

Dopo aver radunato la tua gang e aver messo a punto un piano, non ti resta altro da fare che entrare in azione. Non permettere a nessuno di svelare il tuo piano, portalo a termine con *frenesia*! Le magie con frenesia hanno un costo base e vari costi addizionali, ognuno dei quali è associato a un effetto specifico.

Incursione della Confisca

{W}

Stregoneria

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Distruggi un artefatto bersaglio.

+ {1} — Distruggi un incantesimo bersaglio.

+ {1} — Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio.

- Le magie con frenesia hanno un indicatore + (simbolo del più) nell’angolo in alto a destra del bordo della carta. Questo non influisce sulle regole e serve solo a ricordare ai giocatori che per lanciare la magia è richiesto almeno uno dei costi addizionali.
- Ogni costo addizionale e il modo associato nel riquadro di testo sono preceduti da un indicatore +. Questi simboli non influiscono sulle regole e servono solo a ricordare ai giocatori che i costi elencati sono costi addizionali.
- Devi scegliere almeno uno dei modi elencati e pagare il costo addizionale associato per poter lanciare una magia con frenesia.

- Scegli i modi mentre lanci la magia con frenesia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
- Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignori i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli.
- Indipendentemente da quali modi scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
- Non puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.
- Il valore di mana di una magia con frenesia è determinato solo dal suo costo di mana (nell'angolo in alto a destra della carta). Non ha importanza quali modi scegli o quali costi aggiuntivi paghi, compresi eventuali costi aggiuntivi imposti da altri effetti.
- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
- Se una magia con frenesia viene copiata, l'effetto che crea la copia può permetterti di scegliere nuovi bersagli. Non puoi scegliere nuovi modi.
- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che una magia con frenesia si risolva, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con frenesia “senza pagare il suo costo di mana”, devi comunque scegliere almeno un modo e pagare i relativi costi aggiuntivi.

---

### Riproposizione di un tipo di terra: deserto

A Crocevia Tonante, gli insediamenti sono sparsi in un vasto, caldo, secco *deserto*. Preparati a ogni tipo di pericolo quando lo attraversi!

Mesa dei Miraggi  
 Terra — Deserto  
 La Mesa dei Miraggi entra nel campo di battaglia  
 TAPpata. Mentre entra, scegli un colore.  
 {T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

- Deserto è un sottotipo di terra senza alcun significato speciale. Non fornisce alla terra alcuna abilità di mana intrinseca. Tuttavia, le altre carte possono verificare quali terre sono Deserti.

---

### Riproposizione di un ciclo di terre: “fastland” nemiche

L'uscita di *Banditi di Crocevia Tonante* include un ciclo di cinque terre, originario di *Kaladesh*, che producono due colori di mana ed entrano nel campo di battaglia TAPpate a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

Prospettiva Ispiratrice  
 Terra  
 La Prospettiva Ispiratrice entra nel campo di battaglia  
 TAPpata a meno che tu non controlli al massimo altre  
 due terre.  
 {T}: Aggiungi {R} o {W}.

- Se una di queste terre è la tua prima, seconda o terza terra, 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, queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE

Aku Leo, Semiatore di Spine

{1}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Pianta

2/2

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino

+1/+1 su una creatura bersaglio.

{3}{G}{G}: Raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

---

Annie Flash, la Veterana

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

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

4/5

Lampo

Quando Annie Flash, la Veterana entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciata, rimetti sul campo di battaglia TAppata una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

Ogniqualvolta Annie Flash viene TAppata, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- La seconda abilità di Annie Flash si innesca se la lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti Annie Flash sul campo di battaglia senza lanciarla.
- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se rimetti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Un'Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i giocatori o i permanenti con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.
- Paghj tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'ultima abilità di Annie Flash. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Arcangelo dei Tributi

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

Creatura — Angelo

3/5

Volare

Fintanto che l'Arcangelo dei Tributi è STAPpato, le creature non possono attaccare te o i planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

Fintanto che l'Arcangelo dei Tributi attacca, le creature non possono bloccare a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

- Se controlli un Arcangelo dei Tributi STAPpato, i tuoi avversari possono scegliere di non attaccare con una creatura che deve attaccare se può farlo. Lo stesso vale per un Arcangelo dei Tributi attaccante e una creatura che deve bloccare se può farlo.

---

Arco Arido

Terra — Deserto

L'Arco Arido entra nel campo di battaglia TAPpato.

Quando l'Arco Arido entra nel campo di battaglia, fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario. Se un altro Deserto è stato fatto tornare in questo modo, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

{T}: Aggiungi {C}{C}.

- L'Arco Arido tornerà in mano al suo proprietario se non controlli altre terre quando la sua abilità entra-in-campo si risolve (o se scegli tu di farlo tornare in mano al suo proprietario anche se controlli altre terre). Non è quasi mai una buona idea giocarlo nel tuo primo turno.

---

Armadillo Corazzato

{W}

Creatura — Armadillo

0/4

Egida {1} (*Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.*)

{3}{W}: L'Armadillo Corazzato prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la sua costituzione.

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità attivata dell'Armadillo Corazzato. Non cambierà più avanti nel turno se altri effetti modificano la costituzione dell'Armadillo Corazzato.
-



Artefice d'Ali Ingegnoso  
{2}{W}  
Creatura — Artefice Nano  
2/4

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno e l'Artefice d'Ali Ingegnoso non ha un segnalino volare, metti un segnalino volare su di esso.

- All'inizio della tua sottofase finale, l'abilità dell'Artefice d'Ali Ingegnoso verificherà se hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno e se l'Artefice d'Ali Ingegnoso ha un segnalino volare. Se si verifica una delle due, l'abilità non si innesca. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se si verifica una delle due mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non avrà alcun effetto.

---

A Tutto Vapore  
{3}{G}{G}  
Stregoneria

Fino alla fine del turno, ogni creatura che controlli prende +2/+2 e ha travolgere e “Questa creatura non può essere bloccata da più di una creatura”.

- A Tutto Vapore influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +2/+2 né avranno alcuna delle abilità elencate.
- Una creatura con minacciare e “Questa creatura non può essere bloccata da più di una creatura” non può proprio essere bloccata.

---

Baccano Demoniaco  
{1}{R}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha minacciare e travolgere.

Quando il Baccano Demoniaco viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

Tramare {R} (*Puoi pagare {R} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Se la creatura che il Baccano Demoniaco sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolve. Il Baccano Demoniaco viene messo nel tuo cimitero dalla pila, non dal campo di battaglia, perciò la sua abilità innescata non si innesca.
-

Bandito di Setoladura

{1}{G}

Creatura — Farabutto Pianta

1/1

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

Ogniqualevolta commetti un crimine, STAPpa il Bandito di Setoladura. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. *(Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.)*

- L'ultima abilità del Bandito di Setoladura si risolve prima della magia o dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
- 

Bandito Mutevole

{3}{U}

Creatura — Farabutto Polimorfo

2/2

Puoi far entrare il Bandito Mutevole nel campo di battaglia come una copia di una creatura che controlli, tranne che è un Farabutto Polimorfo in aggiunta ai suoi altri tipi.

Tramare {2}{U} *(Puoi pagare {2}{U} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.)*

- A parte le eccezioni indicate, il Bandito Mutevole 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 è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
  - Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
  - Se la creatura copiata è una pedina, il Bandito Mutevole copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
  - Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora il Bandito Mutevole entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
  - Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando il Bandito Mutevole entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.
  - Se in qualche modo il Bandito Mutevole entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, il Bandito Mutevole non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
  - Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, il Bandito Mutevole entra nel campo di battaglia come una creatura Farabutto Polimorfo 2/2.
-

Barone Bertram Graywater

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Nobile Vampiro

3/4

Ogniquale volta una o più pedine entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Farabutto Vampiro 1/1 nera con legame vitale. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

{1}{B}, Sacrifica un'altra creatura o artefatto: Pesca una carta.

- Se il Barone Bertram Graywater entra sotto il tuo controllo ed è a sua volta una pedina, la sua abilità si innescherà e tu creerai una pedina Farabutto Vampiro. Se controlli anche un Barone Bertram Graywater non pedina, si innescherà l'abilità anche di quello, fornendoti così un altro Farabutto Vampiro. Ovviamente entrambi i Baroni Bertram Graywater sono leggendari, quindi uno dei due dovrà presto andarsene. Addio, Barone Bertram Graywater.

---

Bonny Pall, che Taglia Corto

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

Creatura Leggendaria — Esploratore Gigante

6/5

Raggiungere

Quando Bonny Pall, che Taglia Corto entra nel campo di battaglia, crea Beau, una pedina creatura leggendaria Bue blu con "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di terre che controlli".

Ogniquale volta attacchi, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano o dal tuo cimitero.

- La forza e la costituzione di Beau cambiano al variare del numero di terre che controlli.
- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con l'ultima abilità di Bonny Pall non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.

---

Boss della Banda Sperone

{2}{R}{R}

Creatura — Farabutto Lucertola

2/4

Gli altri fuorilegge che controlli hanno rapidità.

*(Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.)*

Quando il Boss della Banda Sperone entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Mercenario 1/1 rosse con "{T}: Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria".

- Dopo che un fuorilegge entrato sotto il tuo controllo in questo turno ha attaccato legalmente, rimuovere il Boss della Banda Sperone dal campo di battaglia per far perdere rapidità al fuorilegge non lo farà smettere di attaccare.

---

Braghe, il Demolitore

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Pirata Goblin

3/3

Minacciare

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, puoi sacrificare un artefatto. Se lo fai, lancia una moneta.

Quando vinci il lancio, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Quando perdi il lancio, Braghe, il Demolitore infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al valore di mana di quella magia.

- Le magie che sono state lanciate prima che Braghe entrasse nel campo di battaglia contano. Se Braghe è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- L'abilità innescata di Braghe si innesca senza bisogno di un bersaglio. Offre due abilità innescate ritardate: una che si innesca quando vinci il lancio e una che si innesca quando perdi il lancio. Solo una delle due abilità si innescherà in base al risultato del lancio. Se hai perso il lancio, scegli un bersaglio per quella abilità innescata ritardata in quel momento. I giocatori possono rispondere all'abilità innescata ritardata conoscendo il suo bersaglio e quanti danni verranno inflitti, come di norma.
- Se non sacrifichi un artefatto, non lancerai una moneta e l'abilità innescata ritardata non si innescherà.
- Se vinci il lancio, la copia creata dall'abilità innescata ritardata di Braghe 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. I nuovi bersagli devono essere legali.
- 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 addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'abilità innescata ritardata di Braghe viene creata in pila, quindi non viene "lanciata".

---

Brigante Agile

{2}{U}

Creatura — Farabutto Umano

1/3

Il Brigante Agile non può essere bloccato se hai commesso un crimine in questo turno. (*Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.*)

Ogniqualevolta il Brigante Agile infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.

- Una volta che il Brigante Agile è stato bloccato, commettere un crimine non farà diventare il Brigante Agile non bloccato.

---

Bruse Tarl, Allevatore Itinerante  
{2} {R} {W}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
4/3

I Buoi che controlli hanno doppio attacco.  
Ogniqualevolta Bruse Tarl, Allevatore Itinerante entra nel campo di battaglia o attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, crea una pedina creatura Bue 2/2 bianca. Altrimenti, puoi lanciarla fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Se Bruse Tarl lascia il campo di battaglia dopo che altri Buoi che controlli hanno inflitto danno da attacco improvviso, ma prima del danno da combattimento regolare, quei Buoi non infliggeranno danno da combattimento regolare (a meno che non abbiano ancora doppio attacco per qualche altro motivo).
- L'abilità di Bruse Tarl non ti permette di giocare le carte terra che esilia. Ma ehi, di Buoi quanti ne vuoi.
- Pagi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le magie che lanci dall'esilio con l'ultima abilità di Bruse Tarl. Ad esempio, se esili una carta creatura in questo modo, devi attendere la tua fase principale per lanciarla.

---

Burlagretto Scontroso  
{2} {G}  
Creatura — Cavalcatura Burlarbusto  
2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.  
Ogniqualevolta il Burlagretto Scontroso attacca mentre è sellato, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.  
Sellare 2 (*TAPpa un qualsiasi numero di altre creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2: Questa Cavalcatura diventa sellata fino alla fine del turno. Sella solo come una stregoneria.*)

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

---

Cactarantola  
{4} {G} {G}  
Creatura — Ragno Pianta  
6/5

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un Deserto.  
Raggiungere  
Ogniqualevolta la Cactarantola diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, puoi pescare una carta.

- Una volta che hai dichiarato il lancio della Cactarantola, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno un Deserto.
- La Cactarantola costa comunque solo {1} in meno per essere lanciata se controlli più Deserti.
- L'ultima abilità della Cactarantola si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se una magia o abilità bersaglia la Cactarantola più di una volta, la sua ultima abilità si innesca comunque solo una volta.

Cactomorfo Colposicuro

{2} {R} {G}

Creatura — Mercenario Pianta

4/4

Raggiungere

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

All'inizio del combattimento nel tuo turno, le altre creature che controlli con forza pari o superiore a 4 hanno travolgere e rapidità fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità del Cactomorfo Colposicuro influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature con forza pari o superiore a 4 che controlli che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno travolgere o rapidità.

Calamità, Inferno Galoppante

{4} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Cavalcatura Cavallo

4/6

Rapidità

Ogniqualvolta Calamità, Inferno Galoppante attacca mentre è sellato, scegli una creatura non leggendaria che l'ha sellato in questo turno e crea una pedina che è una sua copia TAPPata e attaccante. Sacrifica quella pedina all'inizio della prossima sottofase finale. Ripeti questo procedimento una volta.

Sellare 1

- Non devi necessariamente scegliere la stessa creatura in entrambi i momenti per l'abilità innescata di Calamità.
- Ognuna delle pedine copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura 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 qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

- Se la creatura copiata è una pedina, la 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 copiata.
- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Scegli quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato da ognuna delle pedine mentre entra nel campo di battaglia. Non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che Calamità ha attaccato e ciascuna può attaccare un giocatore, planeswalker o battaglia diverso.

Cane della Prateria

{1}{W}

Creatura — Scoiattolo

2/2

Legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Cane della Prateria.

{4}{W}: Fino alla fine del turno, se stai per mettere uno o più segnalini +1/+1 su una creatura che controlli, metterne invece uno in più.

- All'inizio della tua sottofase finale, l'abilità innescata del Cane della Prateria verificherà se hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno. Se lo hai fatto, l'abilità non si innesca. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se lanci una magia dalla tua mano dopo che l'abilità si è innescata, l'abilità non ha alcun effetto.
- Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, in un turno in cui l'ultima abilità del Cane della Prateria si è risolta una volta, entrerà invece con altrettanti segnalini più uno.
- Puoi attivare l'ultima abilità del Cane della Prateria più volte in un singolo turno. Se si risolve due volte, il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura che controlli sarà due più il numero originale. Tre attivazioni e risoluzioni ne aggiungono tre e così via.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

### Carneficina Impietosa

{3} {B}

Stregoneria

Sacrifica un qualsiasi numero di permanenti che controlli, poi pesca altrettante carte.

Tramare {1} {B} {B} *(Puoi pagare {1} {B} {B} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.)*

- Sacrifichi i permanenti come parte della risoluzione della Carneficina Impietosa. Non è un costo aggiuntivo. Se la Carneficina Impietosa viene neutralizzata o non si risolve, non sacrifichi nulla.
- Puoi scegliere di sacrificare zero permanenti. (Sarebbe un vero peccato, però.)
- Se un'abilità si innesca mentre sacrifichi permanenti, verrà messa in pila solo dopo che avrai pescato il numero appropriato di carte.

---

### Ceneri Divoratrici

{2} {B} {B}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Se aveva valore di mana pari o inferiore a 3, sorveglia 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.)*

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre le Ceneri Divoratrici tentano di risolversi, le Ceneri Divoratrici non si risolveranno e non avverrà alcuno dei loro effetti. Non sorvegliarai.
- Per determinare se sorvegli o meno, usa il valore di mana della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la creatura bersaglio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

### Coltello alla Mano

{1} {B} {R}

Incantesimo

Fintanto che è il tuo turno, i fuorilegge che controlli hanno attacco improvviso. *(Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.)*

Ogniqualvolta commetti un crimine, crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con "{T}: Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria". Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Le creature che infliggono danno da combattimento per attacco improvviso ma perdono attacco improvviso prima che venga inflitto il danno da combattimento regolare infliggeranno nuovamente danno da combattimento solo se hanno doppio attacco. Questo significa che non puoi far lasciare il campo di battaglia a Coltello alla Mano per permettere ai tuoi fuorilegge di infliggere danno da combattimento due volte in un turno.



---

Commando Svincolato

{2}{G}

Creatura — Mercenario Centauro

3/3

Il Commando Svincolato entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 se non è stato lanciato o se non è stato speso mana per lanciarlo.

Tramare {3}{G} (*Puoi pagare {3}{G} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.*)

- Se il Commando Svincolato viene lanciato senza pagare il suo costo di mana, ma hai pagato mana per costi aggiuntivi o aumenti (come quelli dell'Intromettitore Aviano), il Commando Svincolato entrerà senza segnalini +1/+1.

---

Consulente Spregiudicato

{2}{B}

Creatura — Assassino Umano

3/2

Quando il Consulente Spregiudicato entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, un giocatore bersaglio pesca due carte e perde 2 punti vita.

Tramare {2}{B} (*Puoi pagare {2}{B} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.*)

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Consulente Spregiudicato quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca se 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. In particolare, l'abilità innescata non è un crimine, ma l'abilità innescata riflessiva potrebbe esserlo.

---

Convinzione Corrotta

{B}

Istantaneo

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

Pesca due carte.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature aggiuntive.
  - Una volta che hai dichiarato il lancio della Convinzione Corrotta, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere tutte le tue creature per impedirti di lanciarla.
-

Corridore Resiliente

{1}{R}

Creatura — Uccello

2/2

Rapidità, protezione dai Coyote

{3}: Il Corridore Resiliente non può essere bloccato in questo turno tranne che da creature con rapidità.

- Attivare l'ultima abilità del Corridore Resiliente dopo che è stato bloccato da una creatura senza rapidità non lo farà diventare non bloccato.
- 

Corsiere di Gila

{2}{R}

Creatura — Cavalcatura Lucertola

4/2

Ogniquale volta il Corsiere di Gila attacca mentre è sellato, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

Sellare 1 (*TAPpa un qualsiasi numero di altre creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1: Questa Cavalcatura diventa sellata fino alla fine del turno. Sella solo come una stregoneria.*)

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con la prima abilità del Corsiere di Gila. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Cucitore Fuorilegge

{3}{U}

Creatura — Warlock Umano

1/4

Quando il Cucitore Fuorilegge entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Farabutto Zombie 2/2 blu e nera, poi metti due segnalini +1/+1 su quella pedina per ogni magia diversa dalla prima che hai lanciato in questo turno.

Tramare {4}{U} (*Puoi pagare {4}{U} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- L'abilità del Cucitore Fuorilegge considererà tutte le magie che hai lanciato in questo turno tranne la prima, incluso se stesso (se non era la prima magia), le magie che sono state neutralizzate o non si sono risolte e le magie che sono ancora in pila.
-

Danza degli Steppicursori

{1}{G}

Stregoneria

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base o una carta Deserto, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

+ {3} — Crea una pedina creatura Elementale X/X verde, dove X è il numero di terre che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre la Danza degli Steppicursori si risolve. La forza e la costituzione della pedina non cambiano se il numero di terre che controlli poi varia.
- 

Diffusione dei Pangoratti

{3}{G}

Stregoneria

Crea X pedine creatura Pangoratto 2/1 verdi, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

Tramare {2}{G} (*Puoi pagare {2}{G} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la Diffusione dei Pangoratti.
- 

Disarcionare

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Metti invece un segnalino +1/+1 su di essa se è una Cavalcatura. Poi infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- Puoi lanciare Disarcionare solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura che non controlli.
- 

Dispensatore di Legge Spietato

{1}{W}{B}

Creatura — Assassino Vampiro

3/2

Quando il Dispensatore di Legge Spietato entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un'altra creatura.

Quando lo fai, distruggi un permanente non terra bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Dispensatore di Legge Spietato quando si innesca. Piuttosto, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un'altra 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. In particolare, l'abilità innescata non è un crimine, ma l'abilità innescata riflessiva potrebbe esserlo.

---

Doc Aurlock, Genio Irsuto

{G}{U}

Creatura Leggendaria — Druido Orso

2/3

Le magie che lanci dal tuo cimitero o dall'esilio costano

{2} in meno per essere lanciate.

Tramare carte dalla tua mano costa {2} in meno.

- Le abilità di Doc Aurlock non cambiano il costo di mana o il valore di mana delle magie. Cambiano solo il costo totale che devi pagare per lanciare le magie o tramare le carte dalle zone appropriate.
- Le abilità di Doc Aurlock non possono ridurre la quantità di mana colorato che paghi per una magia o un'abilità. Riducono solo la componente di mana generico del costo di quella magia o abilità.

---

Draghetto del Geysir

{2}{U}

Creatura — Draghetto

2/3

Volare

Fintanto che non è il tuo turno, le magie che lanci

costano {1} in meno per essere lanciate.

- L'ultima abilità del Draghetto del Geysir non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi per lanciare le magie.
- L'ultima abilità del Draghetto del Geysir non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico del costo di quella magia.

---

Duellante Mentale

{1}{U}

Creatura — Consigliere Umano

\*/3

Volare, cautela

La forza del Duellante Mentale è pari al numero di carte che hai pescato in questo turno.

Ogniqualevolta commetti un crimine, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- L'abilità che definisce la forza del Duellante Mentale funziona in tutte le zone, non solo nel campo di battaglia.
-

Egida dell'Assimilazione

{1}{W}{U}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando l'Egida dell'Assimilazione entra nel campo di battaglia, esilia fino a una creatura bersaglio finché l'Egida dell'Assimilazione non lascia il campo di battaglia.

Ogniqualevolta l'Egida dell'Assimilazione viene assegnata a una creatura, fintanto che l'Egida dell'Assimilazione rimane assegnata ad essa, quella creatura diventa una copia di una carta creatura esiliata con l'Egida dell'Assimilazione.

Equipaggiare {2}

- Se l'Egida dell'Assimilazione lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si sia risolta, la creatura bersaglio non sarà esiliata.
- Se in qualche modo esili più carte creatura con la stessa Egida dell'Assimilazione (probabilmente perché la sua prima abilità è stata copiata o qualcosa l'ha fatta innescare più volte), scegli una delle carte creatura esiliate ogni volta che la sua seconda abilità innescata si risolve. Non devi necessariamente scegliere la stessa ogni volta.
- Se in qualche modo esili una carta non creatura con la prima abilità dell'Egida dell'Assimilazione (probabilmente perché era una copia di una creatura mentre era sul campo di battaglia), non puoi scegliere di far diventare una copia di quella carta la creatura alla quale è assegnata l'Egida dell'Assimilazione quando la seconda abilità dell'Egida dell'Assimilazione si risolve.
- Se non ci sono carte creatura esiliate con l'Egida dell'Assimilazione quando la sua seconda abilità si risolve, la creatura alla quale è assegnata l'Egida dell'Assimilazione non diventerà una copia di nulla. Non subirà modifiche.
- Quando la seconda abilità dell'Egida dell'Assimilazione si risolve, la creatura alla quale è assegnata l'Egida dell'Assimilazione copia esattamente ciò che è stampato sulla carta creatura originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere esiliata.
- Qualsiasi effetto non di copia che si applicava alla creatura alla quale è assegnata l'Egida dell'Assimilazione prima che diventasse una copia di un'altra carta continuerà ad applicarsi dopo che lo sarà diventata. Lo stesso vale per i segnalini presenti su quella creatura.
- Quando la creatura alla quale è assegnata l'Egida dell'Assimilazione diventa una copia di una carta creatura esiliata, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.

---

Eriette, la Seduttrice

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

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

4/4

Legame vitale

Ogniqualevolta un'Aura che controlli viene assegnata a un permanente non terra controllato da un avversario con valore di mana pari o inferiore al valore di mana di quell'Aura, prendi il controllo di quel permanente fintanto che quell'Aura è assegnata ad esso.

- Se l’Aura che controlli non è più assegnata a un permanente non terra (probabilmente perché l’Aura ha lasciato il campo di battaglia) prima che si risolva l’abilità innescata di Eriette, non prenderai il controllo di quel permanente non terra.
- Se il costo di mana di un permanente comprende  $\{X\}$ , X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Ertha Jo, Mentore della Frontiera  
 $\{2\} \{R\} \{W\}$   
 Creatura Leggendaria — Consigliere Kor  
 2/4

Quando Ertha Jo, Mentore della Frontiera entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con “ $\{T\}$ : Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria”.

Ogniquale volta attivi un’abilità che bersaglia una creatura o un giocatore, copia quell’abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- La fonte della copia è la stessa dell’abilità originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli dell’abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se l’abilità è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l’abilità divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se il costo dell’abilità attivata contiene una scelta, ad esempio, una creatura da sacrificare o un numero di segnalini da rimuovere, la copia usa quella stessa informazione. Non puoi pagare di nuovo il costo, neanche se vuoi farlo.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l’abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia creata dall’abilità innescata di Ertha Jo viene creata in pila, quindi non viene “attivata”.
- Se un’abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell’abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dall’abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata una delle abilità attivate della Tomba Infernale e vengono esiliate due carte, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando la Tomba Infernale viene messa in un cimitero dal campo di battaglia.

Estrazione Rapida

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno. Le creature controllate da un avversario bersaglio perdono attacco improvviso e doppio attacco fino alla fine del turno.

- Puoi lanciare l'Estrazione Rapida solo se controlli una creatura che sia un bersaglio legale per l'Estrazione Rapida.
- 

Evocatore della Tempesta di Scaglie

{2} {R}

Creatura — Warlock Umano

3/3

Ogniqualvolta l'Evocatore della Tempesta di Scaglie attacca, crea una pedina creatura Dinosaurio 3/1 rossa se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

- L'abilità dell'Evocatore della Tempesta di Scaglie si innesca anche se non controlli alcuna creatura con forza pari o superiore a 4. Verifica se ne controlli una solo mentre si risolve. Puoi rispondere all'abilità aumentando la forza di una creatura che controlli così da poter creare una pedina Dinosaurio.
- 

Farsi un Giro

{2} {R}

Stregoneria

Farsi un Giro ha lampo se hai commesso un crimine in questo turno. (*Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.*) Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Farsi un Giro può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.
  - Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.
- 

Fato, Destriero Leale

{2} {W}

Creatura Legendaria — Cavalcatura Bestia

2/4

Quando Fato, Destriero Leale entra nel campo di battaglia, profetizza 2.

Ogniqualvolta Fato attacca mentre è sellato, alla fine del combattimento, esilia lui e fino a una creatura che l'ha sellato in questo turno, poi rimetti quelle carte sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

Sellare 1

- La seconda abilità di Fato crea un'abilità innescata ritardata che si innesca alla fine del combattimento. Questa abilità si innescherà indipendentemente dal fatto che Fato sia o no ancora sul campo di battaglia. Se non lo è, puoi comunque esiliare fino a una creatura che lo ha sellato in quel turno.
- L'abilità innescata ritardata non bersaglia alcuna creatura. Scegli l'eventuale altra creatura da esiliare mentre quell'abilità si sta risolvendo. A quel punto, sarà troppo tardi perché qualsiasi giocatore possa rispondere a questa scelta.
- Le pedine esiliate dall'abilità innescata ritardata non torneranno sul campo di battaglia. Solitamente non è una buona idea sellare Fato se lo stesso Fato è una pedina.

#### Fattoria Mobile

{2}

Artefatto — Veicolo

3/3

La Fattoria Mobile ha rapidità fintanto che controlli una Cavalcatura.

Ogniqualvolta la Fattoria Mobile attacca, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia TAPPata.

Manovrare 2 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2:*

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

- Dopo che una Fattoria Mobile entrata sotto il tuo controllo in questo turno ha attaccato legalmente, rimuovere tutte le Cavalcature che controlli per far perdere rapidità alla Fattoria Mobile non la farà smettere di attaccare.
- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con l'abilità innescata della Fattoria Mobile non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.

#### Fblthp, Disperso nella Prateria

{1}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Omuncolo

1/1

Egida {2}

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

La prima carta del tuo grimorio ha tramare. Il costo di tramare è pari al suo costo di mana.

Puoi tramare carte non terra dalla cima del tuo grimorio.

- Mentre controlli Fblthp, puoi guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se trami la prima carta del tuo grimorio, devi esiliare quella carta e pagare il suo costo di tramare prima di poter guardare la nuova prima carta del tuo grimorio.



- Se la prima carta del tuo grimorio ha normalmente tramare, puoi tramare quella carta pagando il suo costo di tramare oppure il costo dato da Fblthp.
- 

#### Febbre dell'Oro

{1}{G}

Istantaneo

Crea una pedina Tesoro. Fino alla fine del turno, fino a una creatura bersaglio prende +2/+2 per ogni Tesoro che controlli.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la Febbre dell'Oro. Tuttavia, se lo fai e quella creatura è un bersaglio illegale nel momento in cui la Febbre dell'Oro tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Tesoro.
  - Conta il numero di Tesori che controlli mentre la Febbre dell'Oro si risolve per determinare il bonus che riceve la creatura bersaglio. Quel bonus non cambierà anche se durante il turno cambia il numero di Tesori che controlli.
- 

#### Felidar Balzante

{5}{W}

Creatura — Cavalcatura Bestia Felino

4/7

Ogniqualevolta il Felidar Balzante attacca mentre è sellato, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli. Guadagni 1 punto vita per ognuna di quelle creature.

Sellare 2 (*TAPpa un qualsiasi numero di altre creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2: Questa Cavalcatura diventa sellata fino alla fine del turno. Sella solo come una stregoneria.*)

- Nel raro caso in cui non è possibile mettere segnalini +1/+1 su una o più creature che controlli, guadagni comunque 1 punto vita per ogni creatura che controlli quando si risolve la prima abilità del Felidar Balzante.
- 

#### Freddo Ladro

{3}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta artefatto o creatura

Quando il Freddo Ladro entra nel campo di battaglia,

TAPpa il permanente incantato.

Il permanente incantato perde tutte le abilità e non

STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

- Se il permanente influenzato guadagna un'abilità dopo che gli è stato assegnato il Freddo Ladro, manterrà quell'abilità.
-

### Furia dei Fuorilegge

{2} {R}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno. Se controlli un fuorilegge, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta. (*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.*)

- La Furia dei Fuorilegge influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +2/+0.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata dall'esilio 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.

---

### Gang di Dissoluti

{2} {B}

Incantesimo

Quando la Gang di Dissoluti entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con "{T} : Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria".

Ogniqualevolta un fuorilegge che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita. (*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.*)

- Se uno o più fuorilegge che controlli muoiono nello stesso momento in cui la Gang di Dissoluti lascia il campo di battaglia, la sua ultima abilità si innesca per ognuno di quei fuorilegge.

---

### Geralf, Artigiano della Carne

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

2/3

Ogniqualevolta lanci una magia durante il tuo turno dopo la tua prima magia in quel turno, crea una pedina creatura Farabutto Zombie 2/2 blu e nera.

Ogniqualevolta uno Zombie entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su di esso per ogni altro Zombie che è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

- La prima abilità di Geralf considera le magie che hai lanciato prima che fosse sul campo di battaglia. Ad esempio, se Geralf è la prima magia che lanci durante il tuo turno, ogni magia successiva che lanci in quel turno dopo che è entrato nel campo di battaglia farà innescare la sua prima abilità.
- Se più Zombie entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, l'ultima abilità di Geralf si innescherà per ognuno di quegli Zombie. Ognuna di quelle abilità innescate considererà ognuno di

quegli Zombie che sono entrati nel campo di battaglia più ogni altro Zombie entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

---

Ghiottone Irascibile

{2}{R}

Creatura — Ghiottone

3/2

Quando il Ghiottone Irascibile entra nel campo di battaglia, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

Tramare {2}{R} (*Puoi pagare {2}{R} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata dall'esilio con la prima abilità del Ghiottone Irascibile. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Ghired, Specchio delle Terre Selvagge

{R}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

3/3

Rapidità

Le creature non pedina che controlli hanno “{T}: Crea una pedina che è una copia di una pedina bersaglio che controlli e che è entrata nel campo di battaglia in questo turno”.

- La nuova pedina copia le caratteristiche originali della pedina bersaglio come descritte dall'effetto che ha creato la pedina bersaglio e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se la pedina bersaglio è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
  - Se la pedina copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0. (La maggior parte delle pedine non ha un costo di mana a meno che non stia copiando qualcos'altro.)
  - Se la pedina copiata sta copiando qualcos'altro, allora la nuova pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella pedina ha copiato.
  - Eventuali abilità entra-in-campo della pedina copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della pedina copiata.
-

Gioia Funebre

{1} {B}

Stregoneria

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, mettila nel tuo cimitero, poi rimescola.

+ {2} — Rimetti sul campo di battaglia fino a due carte creatura con valore di mana totale pari o inferiore a 4 dal tuo cimitero.

- Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Il secondo modo non bersaglia alcuna carta. Scegli quali rimettere sul campo di battaglia mentre la Gioia Funebre si risolve. Puoi scegliere quella che hai messo nel cimitero con il primo modo, se applicabile, o quelle che c'erano già. Una volta che la Gioia Funebre ha iniziato a risolversi, nessun giocatore potrà più rispondere a questa scelta.

---

Granchio del Canyon

{1} {U}

Creatura — Granchio

0/5

{1} {U}: Il Granchio del Canyon prende +2/-2 fino alla fine del turno.

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno, pesca una carta, poi scarta una carta.

- All'inizio della tua sottofase finale, l'abilità del Granchio del Canyon verificherà se hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno. Se lo hai fatto, l'abilità non si innesca. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se hai lanciato una magia dalla tua mano da quando l'abilità si è innescata, l'abilità non avrà alcun effetto.

---

Grande Rapina al Treno

{R}

Istantaneo

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {2} {R} — STAPpa tutte le creature che controlli. Se è la tua fase di combattimento, c'è una fase di combattimento addizionale dopo questa fase.

+ {2} — Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno attacco improvviso fino alla fine del turno.

+ {R} — Scegli un avversario bersaglio. Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a quel giocatore in questo turno, crea una pedina Tesoro TAPpata.

- In particolare, il primo modo della Grande Rapina al Treno non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.

- Il secondo modo della Grande Rapina al Treno influenza solo le creature che controlli nel momento in cui la Grande Rapina al Treno si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +1/+0 né attacco improvviso.
- 

Gryff della Congregazione

{1}{G}{W}

Creatura — Cavalcatura Ippogrifo

1/4

Volare, legame vitale

Ogniquale volta il Gryff della Congregazione attacca mentre è sellato, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Cavalcature che controlli.

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

*Questa Cavalcatura diventa sellata fino alla fine del turno. Sella solo come una stregoneria.*)

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità del Gryff della Congregazione. Fintanto che il Gryff della Congregazione è ancora sul campo di battaglia in quel momento, X sarà probabilmente almeno 1.
- 

Guado Fallito

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Se controlli un Deserto, sorveglia 1.

*(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Guado Fallito tenta di risolversi, il Guado Fallito non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non sorvegliarai.
- 

Idra della Vena d'Oro

{X}{G}

Creatura — Idra

0/0

Cautela, travolgere, rapidità

L'Idra della Vena d'Oro entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Quando l'Idra della Vena d'Oro muore, crea un numero di pedine Tesoro TAPpate pari alla sua forza.

- Per determinare quante pedine Tesoro creare, usa la forza dell'Idra della Vena d'Oro nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Il Gitrog, Cavalcatura Famelica  
{3}{B}{G}  
Creatura Legendaria — Cavalcatura Orrore Rana

6/5

Travolgere, rapidità

Ogniqualevolta Il Gitrog, Cavalcatura Famelica infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificare una creatura che l'ha sellato in questo turno. Se lo fai, pesca X carte, poi metti sul campo di battaglia TAPpate fino a X carte terra dalla tua mano, dove X è la forza della creatura sacrificata.

Sellare 1

- Per determinare il valore di X, usa la forza della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Mettere sul campo di battaglia una o più carte terra con l'abilità innescata di Il Gitrog non conta come giocare una terra. Puoi mettere carte terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.

---

Indomato Caustico

{1}{B}

Creatura — Cavalcatura Cavallo Serpente

2/2

Ogniqualevolta l'Indomato Caustico attacca, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Perdi punti vita pari al valore di mana di quella carta se l'Indomato Caustico non è sellato. Altrimenti, ogni avversario perde altrettanti punti vita.

Sellare 3 (*TAPpa un qualsiasi numero di altre creature che controlli con forza totale pari o superiore a 3: Questa Cavalcatura diventa sellata fino alla fine del turno. Sella solo come una stregoneria.*)

- Se la carta rivelata non ha un costo di mana (perché è una carta terra, per esempio), il suo valore di mana è 0.
  - Se il costo di mana della carta rivelata comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
  - Se la carta rivelata è una carta split, il valore di mana di quella carta è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà.
  - Se l'Indomato Caustico non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità innescata si risolve, usa se era sellato o meno quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare chi perde punti vita.
-

### Infestazione Emergente

{1}{U}

#### Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno e l'Infestazione Emergente non è una creatura, diventa una creatura Spirito 3/3 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi.  
{2}{U}: Sorveglianza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- All'inizio della tua sottofase finale, l'abilità dell'Infestazione Emergente verificherà se hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno o se l'Infestazione Emergente è una creatura. Se si verifica una delle due, l'abilità non si innesca. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se si verifica una delle due mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non avrà alcun effetto.
- La prima abilità dell'Infestazione Emergente non ha una durata, il che significa che resta una creatura a tempo indeterminato.

### Ingaggio di Annie

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

#### Incantesimo Leggendaro

Quando l'Ingaggio di Annie entra nel campo di battaglia, infligge 5 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio controllati da un avversario.  
Se un'abilità innescata di una creatura leggendaria che controlli si innesca, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'ultima abilità dell'Ingaggio di Annie. Ad esempio, una creatura 1/1 che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.
- Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “mentre [questa creatura] viene girata a faccia in su” non sono influenzate.
- L'ultima abilità dell'Ingaggio di Annie non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. 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 un'abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali 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.

- Le abilità che si applicano “quando [questa creatura] viene girata a faccia in su” si innescheranno una volta in più solo se quella creatura è leggendaria dopo che è stata girata a faccia in su.
  - Dopo che un’abilità di una creatura che controlli si è innescata, renderla leggendaria non farà sì che quell’abilità si inneschi una volta in più. Analogamente, dopo che un’abilità di una creatura leggendaria che controlli si è innescata una volta in più a causa dell’ultima abilità dell’Ingaggio di Annie, trasformarla in una creatura non leggendaria non rimuoverà quell’abilità innescata addizionale dalla pila.
- 

#### Ingaggio di Kellan

{G} {W} {U}

#### Incantesimo Leggendaro

Quando l’Ingaggio di Kellan entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 dalla tua mano. Se lo fai, diventa tramata. *(Puoi lanciarla come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.)*

Ogniqualvolta una creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino

+1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Se una carta non ha un costo di mana, il suo valore di mana è 0.
  - Se il costo di mana di una carta nella tua mano comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
  - Il valore di mana di una carta split nella tua mano è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà.
  - Se più creature leggendarie entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, l’ultima abilità dell’Ingaggio di Kellan si innesca una volta per ognuna di quelle creature.
- 

#### Ingaggio di Minutosso

{B}

#### Incantesimo Leggendaro

Quando l’Ingaggio di Minutosso entra nel campo di battaglia, un qualsiasi numero di giocatori bersaglio scartano una carta.

Ogniqualvolta una creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, un qualsiasi numero di giocatori bersaglio macinano una carta e perdono 1 punto vita.

- Quando la prima abilità dell’Ingaggio di Minutosso si risolve, il prossimo giocatore bersaglio in ordine di turno (o, nel caso sia il turno di un giocatore bersaglio, quel giocatore) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni eventuale altro giocatore bersaglio in ordine di turno fa lo stesso. Tutte le carte scelte vengono poi scartate contemporaneamente.
-



Ingaggio di Rakdos

{3}{B}{R}

Incantesimo Leggendaro

Quando l'Ingaggio di Rakdos entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero con due segnalini +1/+1 addizionali.

Ogniqualvolta una creatura leggendaria che controlli muore, l'Ingaggio di Rakdos infligge danno pari alla forza di quella creatura a un avversario bersaglio.

- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura leggendaria nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

---

Inscenare la Morte

{1}{B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha "Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPPATA sotto il controllo del suo proprietario e crea una pedina Tesoro". (*È un artefatto con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore*.)

- La pedina Tesoro viene creata dal controllore della creatura, che potrebbe essere diverso dal controllore di Inscenare la Morte e potrebbe essere diverso dal proprietario della creatura.
- Se la creatura bersaglio è una pedina, l'abilità si innesca comunque quando muore. Il suo controllore non rimetterà la pedina sul campo di battaglia, ma creerà una pedina Tesoro.

---

Intervento Bovino

{1}{W}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o una creatura bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Bue 2/2 bianca.

- Se l'artefatto o creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Intervento Bovino tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore crea una pedina Bue. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Bue.
-

Intromettitore Aviano

{1}{W}{W}

Creatura — Farabutto Uccello

2/2

Lampo

Volare

Quando l'Intromettitore Aviano entra nel campo di battaglia, esilia una magia bersaglio. Diventa tramata. *(Il suo proprietario può lanciarla come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.)*

Le magie che i tuoi avversari lanciano dai cimiteri o dall'esilio costano {2} in più per essere lanciate.

- Le magie che non possono essere neutralizzate possono comunque essere esiliate dall'abilità innescata dell'Intromettitore Aviano. Non si risolveranno.
- Se il proprietario di una carta tramata la lancia, la magia non ha alcuna relazione con la magia lanciata in origine da quel giocatore. Qualsiasi scelta effettuata per la magia originale o gli effetti che la influenzavano non vengono trasmessi a quella nuova.

Jace, Risvegliato

{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

3

Non puoi lanciare questa magia durante il tuo primo, secondo o terzo turno di gioco.

+1: Pesca una carta, poi scarta una carta.

+1: Puoi esiliare una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 dalla tua mano. Se lo fai, diventa tramata.

-6: Fino alla fine del turno, ogniqualevolta lanci una magia, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Puoi lanciare Jace, Risvegliato durante il primo, secondo o terzo turno di gioco di un altro giocatore se un altro effetto (come il Planetario Vedalken) lo permette.
- Per Jace, Risvegliato è rilevante il numero di turni che hai giocato, non necessariamente quanti turni ci sono stati nella partita, nel caso in cui giocassi un turno extra.
- Se la partita è riniziata (per mano di Karn Liberato), non puoi lanciare Jace, Risvegliato nel tuo primo, secondo o terzo turno della nuova partita.
- La copia creata dall'ultima abilità di Jace, Risvegliato 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. I nuovi bersagli devono essere legali.
- 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 divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.

- Se 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 la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'ultima abilità di Jace, Risvegliato viene creata in pila, quindi non viene "lanciata".

Jasper Flint Beffardo

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Farabutto Lucertola

4/3

Le creature che controlli ma non possiedi sono

Mercenari in aggiunta ai loro altri tipi.

All'inizio del tuo mantenimento, esilia le prime X carte del grimorio di un avversario bersaglio, dove X è il numero di fuorilegge che controlli. Fino alla fine del turno, puoi lanciare magie scelte tra quelle carte e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarle.

- La prima abilità di Jasper Flint Beffardo si applica alle creature che controlli ma non possiedi mentre entrano nel campo di battaglia. Ad esempio, se controlli Jasper Flint Beffardo e Frantumafiale, Granatiera Gioiosa, far entrare nel campo di battaglia sotto il tuo controllo una creatura posseduta da un avversario che normalmente non è un fuorilegge farà innescare l'abilità di Frantumafiale, Granatiera Gioiosa.
- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'ultima abilità di Jasper Flint Beffardo.
- Paghiamo tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'ultima abilità di Jasper Flint Beffardo. Ad esempio, se esili una carta creatura in questo modo, devi attendere la tua fase principale per lanciarla.

Jem Lightfoote, Esploratrice del Cielo

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Esploratore Umano

3/3

Volare, cautela

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno, pesca una carta.

- All'inizio della tua sottofase finale, l'abilità di Jem Lightfoote verificherà se hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno. Se lo hai fatto, l'abilità non si innesca. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se hai lanciato una magia dalla tua mano da quando l'abilità si è innescata, l'abilità non avrà alcun effetto.

Kaervek, il Punitore

{1}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/3

Ogniqualevolta commetti un crimine, esilia fino a una carta nera bersaglio dal tuo cimitero e copiala. Puoi lanciare la copia. Se lo fai, perdi 2 punti vita.

*(Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine. Le copie delle magie permanente diventano pedine.)*

- Lanci la copia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
  - Poiché stai pagando il costo della magia, se questa ha {X} nel suo costo di mana, ne puoi scegliere il valore come di consueto.
  - 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.
  - La copia viene creata e lanciata dall'esilio, quindi effetti come quello dell'ultima abilità dell'Intromettitore Aviano si applicano.
- 

Kambal, Sindaco Speculatore

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

2/4

Ogniqualevolta una o più pedine entrano nel campo di battaglia sotto il controllo dei tuoi avversari, per ognuna di esse, crea una pedina TAPPata che è una sua copia.

Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

Ogniqualevolta una o più pedine entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Ognuna delle nuove pedine copia le caratteristiche originali della pedina appropriata come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se la pedina dell'avversario è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
  - Se la pedina copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0. (La maggior parte delle pedine non ha un costo di mana a meno che non stia copiando qualcos'altro.)
  - Se la pedina copiata sta copiando qualcos'altro, allora la nuova pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella pedina ha copiato.
  - Eventuali abilità entra-in-campo della pedina copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" della pedina copiata.
-

Kellan the Kid  
{G}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Spiritello Umano  
3/3

Volare, legame vitale

Ogniqualevolta lanci una magia da una zona diversa dalla tua mano, puoi lanciare una magia permanente con valore di mana pari o inferiore dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana. Se non lo fai, puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- Se la magia che hai lanciato che ha fatto innescare l'ultima abilità di Kellan the Kid ha {X} nel suo costo di mana, X è il valore scelto quando la magia è stata lanciata ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se la magia che hai lanciato che ha fatto innescare l'ultima abilità di Kellan the Kid è rappresentata da una carta split, le caratteristiche della metà che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila. Ad esempio, se lanci la metà Cessare di Cessare // Desistere dell'espansione *Delitti al Maniero Karlov*, il valore di mana di quella magia è 2 perché il costo di mana di Cessare è {1}{B/G}.
- Una magia permanente è una magia artefatto, battaglia, creatura, incantesimo o planeswalker.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia permanente 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.
- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con l'ultima abilità di Kellan non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.

---

Kraum, Cacofonia Violenta  
{2}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Orrore Zombie  
2/3  
Volare  
Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su Kraum, Cacofonia Violenta e pesca una carta.

- Le magie che sono state lanciate prima che Kraum entrasse nel campo di battaglia contano. Se Kraum è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
-

La Chiave del Caveau

{1}{U}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, guarda altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Puoi esiliare una carta non terra scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

Equipaggiare {2}{U}

- Scegli se lanciare la carta esiliata mentre si risolve l'abilità innescata di La Chiave del Caveau. Se la giochi, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- 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.

---

Lazav, Straniero Familiare

{1}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

1/4

Ogniqualevolta commetti un crimine, metti un segnalino +1/+1 su Lazav, Straniero Familiare. Poi puoi esiliare una carta da un cimitero. Se una carta creatura è stata esiliata in questo modo, puoi far diventare Lazav una copia di quella carta fino alla fine del turno. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. (*Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.*)

- Lazav copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa in un cimitero.
  - Qualsiasi effetto che si applicava a Lazav prima che diventasse una copia di un'altra carta continuerà ad applicarsi dopo che sarà diventato una copia. Lo stesso vale per eventuali segnalini presenti su Lazav.
  - Quando Lazav diventa una copia di una carta creatura esiliata, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.
-

Lazo della Legge

{3}{W}

Incantesimo

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

Quando il Lazo della Legge entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con “{T}:

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria”.

- Se il Lazo della Legge lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata si sia risolta, il permanente bersaglio non sarà esiliato.
- 

Lazo Tonante

{2}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Lazo Tonante entra nel campo di battaglia, assegnalo a una creatura bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

Equipaggiare {2}

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con la terza abilità del Lazo Tonante.
- 

Legame Mistico

{2}{W}

Incantesimo

Puoi lanciare il Legame Mistico come se avesse lampo se paghi {2} in più per lanciarlo.

Quando il Legame Mistico entra nel campo di battaglia, esilia un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario finché il Legame Mistico non lascia il campo di battaglia.

- Se il Legame Mistico lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, l'artefatto o la creatura bersaglio non verranno esiliati.
-

Lilah, Imbattuta Tirolesto  
{1}{U}{R}  
Creatura Legendaria — Farabutto Umano  
3/3

Prodezza (*Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)  
Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria multicolore dalla tua mano, esilia quella magia invece di metterla nel tuo cimitero mentre si risolve. Se lo fai, diventa tramata. (*Puoi lanciarla come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*)

- La magia avrà i suoi effetti normali prima di essere esiliata. Se gli effetti normali della magia includono esiliare se stessa, l'effetto di Lilah non si applica e non diventa tramata.
- Se una magia viene neutralizzata o non si risolve, Lilah, Imbattuta Tirolesto non la esilia.

---

Locomotiva di Lusso  
{5}  
Artefatto — Veicolo  
6/5

Ogniqualevolta la Locomotiva di Lusso attacca, crea una pedina Tesoro per ogni creatura che l'ha manovrata in questo turno. (*Sono artefatti con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)  
Manovrare 1. Attiva solo una volta per turno. (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

- Puoi TAPpare più creature del necessario per attivare un'abilità manovrare.
- Una volta che un giocatore ha dichiarato l'attivazione di un'abilità manovrare, nessun giocatore può compiere altre azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di fermare l'abilità cambiando la forza di una creatura, né rimuovendo o TAPpando una creatura.
- L'abilità innescata della Locomotiva di Lusso conta tutte le creature che l'hanno manovrata in questo turno, incluse le creature che non sono più sul campo di battaglia mentre si risolve l'abilità.

---

Lottatore della Ferrovia  
{3}{G}{G}  
Creatura — Guerriero Rinoceronte  
5/5

Raggiungere, travolgere  
Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è la sua forza.  
Tramare {3}{G} (*Puoi pagare {3}{G} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)



- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità innescata del Lottatore della Ferrovia.
- 

Lucertola Rovinamagie

{1}{R}

Creatura — Lucertola

1/4

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia non creatura, la Lucertola Rovinamagie infligge a quel giocatore danno pari al numero di magie non creatura che ha lanciato in questo turno.

- Le magie non creatura che sono state lanciate prima che la Lucertola Rovinamagie entrasse nel campo di battaglia contano. Se la Lucertola Rovinamagie entra nel campo di battaglia dopo che un giocatore ha già lanciato una magia non creatura nello stesso turno, quella magia verrà contata dall'abilità innescata della Lucertola Rovinamagie se quel giocatore lancia un'altra magia non creatura in quel turno.
  - L'abilità della Lucertola Rovinamagie si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- 

Malcolm, gli Occhi

{U}{R}

Creatura Legendaria — Pirata Sirena

2/2

Volare, rapidità

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

- Le magie che sono state lanciate prima che Malcolm entrasse nel campo di battaglia contano. Se Malcolm è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- 

Mandriana dei Dannati

{3}{W}{U}

Creatura — Soldato Umano

1/4

Lampo

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno, crea una pedina creatura Spirito 2/2 bianca con volare.

- All'inizio della tua sottofase finale, l'ultima abilità della Mandriana dei Dannati verifica se hai lanciato una magia dalla tua mano in questo turno. Se lo hai fatto, l'abilità non si innesca. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se hai lanciato una magia dalla tua mano da quando l'abilità si è innescata, l'abilità non avrà alcun effetto.
-

Mani in Alto  
{3}{G}  
Incantesimo — Aura  
Lampo  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende +3/+2 e ha raggiungere.  
Quando Mani in Alto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

- Se la creatura che Mani in Alto sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolve. Mani in Alto viene messo nel tuo cimitero dalla pila, non dal campo di battaglia, perciò la sua abilità innescata non si innesca.

---

Marchesa, Mercante di Morte  
{U}{B}{R}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano  
3/4  
Ogniqualevolta commetti un crimine, puoi pagare {1}. Se lo fai, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero. (*Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.*)

- Se c'è solo una carta nel tuo grimorio mentre l'abilità innescata di Marchesa si risolve, la aggiungi alla tua mano.

---

Mettere a Ferro e Fuoco  
{X}{R}  
Stregoneria  
Mettere a Ferro e Fuoco infligge X danni a una creatura bersaglio. Crea un numero di pedine Tesoro TAPPate pari al danno in eccesso inflitto a quella creatura in questo modo.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.
- In alcuni rari casi, Mettere a Ferro e Fuoco può avere tocco letale. Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi ammontare di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura.

---

Mezzogiorno di Fuoco  
{1}{W}  
Incantesimo  
Ogni giocatore non può lanciare più di una magia per turno.  
{4}{R}, Sacrifica il Mezzogiorno di Fuoco: Infligge 5 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Se lanci il Mezzogiorno di Fuoco, hai già lanciato almeno una magia in quel turno (Mezzogiorno di Fuoco stesso), quindi non sarai in grado di lanciare altre magie fino al turno successivo. Se il Mezzogiorno di Fuoco entra nel campo di battaglia in un turno in cui non hai lanciato alcuna magia, potrai lanciare una magia in quel turno.
  - Se hai lanciato una magia che è stata neutralizzata, non puoi lanciare un'altra magia durante lo stesso turno mentre il Mezzogiorno di Fuoco è sul campo di battaglia.
- 

#### Minatore Abbandonato

{B}

Creatura — Farabutto Scheletro

2/2

Il Minatore Abbandonato non può bloccare.

Ogniqualevolta commetti un crimine, puoi pagare {B}. Se

lo fai, rimetti sul campo di battaglia il Minatore

Abbandonato dal tuo cimitero. (*Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.*)

- L'ultima abilità del Minatore Abbandonato si innesca solo se il Minatore Abbandonato è nel tuo cimitero nel momento in cui lanci una magia, attivi un'abilità o metti un'abilità innescata in pila con uno o più bersagli che costituiscono un crimine. Ad esempio, se hai lanciato una magia stregoneria che ha distrutto due creature bersaglio e i tuoi bersagli erano una creatura controllata da un avversario e il Minatore Abbandonato, l'abilità del Minatore Abbandonato non si innescherà. Tuttavia, se lanci una magia con un costo addizionale di "Sacrifica una creatura" e sacrifichi il Minatore Abbandonato per pagare quel costo, l'abilità del Minatore Abbandonato si innescherà se che hai commesso un crimine con quella magia.
  - Decidi se pagare o meno {B} mentre l'abilità innescata si sta risolvendo. Dopo che l'abilità inizia a risolversi, è troppo tardi per rispondere rimuovendo il Minatore Abbandonato dal tuo cimitero per impedirti di rimetterlo sul campo di battaglia.
- 

#### Minutosso, il Borseggiatore

{B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Scheletro

1/1

Tocco letale

Ogniqualevolta Minutosso, il Borseggiatore infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare una carta permanente non terra bersaglio dal cimitero di quel giocatore e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia.

- Decidi se lanciare la carta permanente non terra bersaglio mentre l'abilità innescata di Minutosso si risolve. Se la giochi, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
-

### Miraggio per la Fuga

{W}

Istantaneo

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Esilia una creatura non pedina bersaglio.

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

+ {2} — Distruggi una creatura bersaglio se nessun'altra creatura ha forza maggiore.

- L'ultimo modo del Miraggio per la Fuga può bersagliare qualsiasi creatura, anche una creatura che non è quella con la forza maggiore in assoluto sul campo di battaglia in quel momento. La forza della creatura viene verificata solo durante la risoluzione del Miraggio per la Fuga e solo dopo che hai applicato l'effetto del primo modo (se applicabile).

---

### Muoversi tra i Mondi

{3}{U}{U}

Stregoneria

Ogni giocatore può rimescolare la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio. Ogni giocatore che lo fa pesca sette carte. Esilia Muoversi tra i Mondi.

Tramare {4}{U}{U} (*Puoi pagare {4}{U}{U} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- I giocatori decidono e annunciano in ordine di turno, a partire dal giocatore attivo, se vogliono rimescolare la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio. Poi tutti i giocatori che hanno scelto di farlo rimescolano la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio e pescano sette carte. I giocatori più avanti nell'ordine di turno sapranno cosa hanno scelto di fare i giocatori prima.
- Se un giocatore non ha carte in mano e/o nel cimitero può comunque scegliere di rimescolare la sua mano e il suo cimitero nel suo grimorio. Se lo fa, pesca comunque sette carte.

---

### Newt dell'Arcimago

{1}{U}

Creatura — Cavalcatura Salamandra

2/2

Ogniqualvolta il Newt dell'Arcimago infligge danno da combattimento a un giocatore, una carta istantaneo o stregoneria bersaglio nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana. Quella carta ha invece flashback {0} fino alla fine del turno se il Newt dell'Arcimago è sellato.

(*Puoi lanciare quella carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.*)

Sellare 3

- “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 lanci un istantaneo o una stregoneria con  $\{X\}$  nel costo di mana e un costo di flashback pari al suo costo di mana, scegli comunque il valore di X come parte del lancio della magia e del pagamento di quel costo. Se quella magia ha flashback  $\{0\}$ , non potrai scegliere il valore di X; il valore di X sarà semplicemente 0.
- Se lanci una magia con flashback, non puoi pagare alcun costo alternativo, come i costi di sovraccarico. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia con flashback.
- Se una carta ha più istanze di flashback, puoi scegliere di pagare uno qualsiasi dei suoi costi di flashback.
- Se una carta senza costo di mana guadagna flashback pari al suo costo di mana, non ha alcun costo di flashback. Non può essere lanciata in questo modo.

Ninna Nanna di Eriette

$\{1\}\{W\}$

Stregoneria

Distrucci una creatura TAPpata bersaglio. Guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità della Ninna Nanna di Eriette tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Obeka, che Spacca il Secondo

$\{1\}\{U\}\{B\}\{R\}$

Creatura Legendaria — Warlock Ogre

2/5

Minacciare

Ogniqualvolta Obeka, che Spacca il Secondo infligge danno da combattimento a un giocatore, ottieni altrettante sottofasi di mantenimento aggiuntive dopo questa fase.

- Poiché la sottofase di mantenimento può verificarsi solo durante la fase iniziale, ottenere una o più sottofasi di mantenimento addizionali al di fuori della fase iniziale significa ottenere un'altra fase iniziale per ognuno di quei mantenimenti dopo questa fase. In quelle fasi iniziali, verranno saltate le sottofasi di STAP e acquisizione.
- Le fasi iniziali contenenti le sottofasi di mantenimento aggiuntive si verificano una volta conclusa l'attuale fase di combattimento. L'ultima sottofase della fase di combattimento è la sottofase di fine combattimento.

- Le abilità che si innescano “all’inizio del [tuo] mantenimento” si innescheranno anche all’inizio di ogni sottofase di mantenimento addizionale.
- Dopo le fasi iniziali contenenti le sottofasi di mantenimento addizionali, la partita procede alla fase seguente come al solito, che probabilmente è la tua fase principale post-combattimento (a meno che qualcosa non abbia aggiunto altre fasi; vedi sotto).
- Se molteplici fasi vengono aggiunte nello stesso momento nel tuo turno, la fase creata più di recente avviene per prima. Ad esempio, poniamo che Obeka infligga danno da combattimento e che la sua abilità si risolva durante la tua sottofase di danno da combattimento, fornendoti due fasi iniziali addizionali, che contengono ognuna una sottofase di mantenimento dopo questa fase di combattimento. Alla fine del combattimento, un altro effetto ti fornisce una fase di combattimento addizionale dopo questa fase di combattimento. Il combattimento addizionale avverrà per primo, seguito dalle fasi iniziali addizionali che contengono le due sottofasi di mantenimento.

Oko, il Capobanda

{2}{G}{U}

Planeswalker Leggendario — Oko

3

All’inizio del combattimento nel tuo turno, Oko, il Capobanda diventa una copia di fino a una creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno, tranne che ha anti-malocchio.

+1: Pesca due carte. Se hai commesso un crimine in questo turno, scarta una carta. Altrimenti, scarta due carte.

-1: Crea una pedina creatura Alce 3/3 verde.

-5: Per ogni altro permanente non terra che controlli, crea una pedina che è una copia di quel permanente.

- A parte l’eccezione indicata, Oko copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura bersaglio 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 è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata è una pedina, Oko copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata, con l’eccezione indicata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos’altro, allora Oko diventa una copia di ciò che quella creatura ha copiato, con l’eccezione indicata.
- Quando Oko diventa una copia della creatura bersaglio, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la prima abilità di Oko tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Oko non avrà anti-malocchio.
- Mentre Oko è una copia di una creatura, non è un planeswalker. Non avrà le sue abilità di fedeltà e il danno che gli viene inflitto non gli farà perdere segnalini fedeltà.
- Ognuna delle pedine create dall’ultima abilità di Oko 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 quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se il permanente copiato ha  $\{X\}$  nel costo di mana,  $X$  è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" del permanente copiato.

Onesto Rutstein

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

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/2

Quando l'Onesto Rutstein entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

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

- L'ultima abilità dell'Onesto Rutstein non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi per lanciare le magie creatura.
- L'ultima abilità dell'Onesto Rutstein non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico del costo di quella magia.

Pastore delle Nubi

$\{4\}\{W\}$

Creatura — Pegaso

4/3

Volare, cautela

Quando il Pastore delle Nubi entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Rimetti invece quella carta sul campo di battaglia se controlli una Cavalcatura.

- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende  $\{X\}$ ,  $X$  viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se rimetti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Un'Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i permanenti o i giocatori con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.

Pianificare il Colpo

{2} {U} {U}

Stregoneria

Sorveglia 3 se non hai carte in mano. Poi pesca tre carte.

*(Per sorvegliare 3, guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.)*

Tramare {3} {U} *(Puoi pagare {3} {U} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.)*

- Sorveglierai 3 solo se non hai carte in mano quando Pianificare il Colpo si risolve, ma pescherai comunque tre carte.

---

Piano di Evasione

{U}

Stregoneria

Frenesia *(Scegli uno o più costi addizionali.)*

+ {3} — Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Non può essere bloccata in questo turno.

+ {2} — Il proprietario di un artefatto o di una creatura bersaglio mette quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario del permanente sceglie se mettere quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.
- Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia un permanente combinato), il proprietario di quel permanente mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.

---

Piromanti del Rodeo

{3} {R}

Creatura — Mercenario Umano

3/4

Ogniqualvolta lanci la tua prima magia in ogni turno, aggiungi {R} {R}.

- L'abilità dei Piromanti del Rodeo non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
  - Quell'abilità si innesca solo mentre i Piromanti del Rodeo sono sul campo di battaglia. In particolare, non si innescherà in un turno in cui hai lanciato i Piromanti del Rodeo, indipendentemente da quale magia fosse.
-



Polverizzatore dal Pugno di Ferro

{4} {R}

Creatura — Guerriero Gigante

4/5

Raggiungere

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, il Polverizzatore dal Pugno di Ferro infligge 2 danni a un avversario bersaglio. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

- Le magie che sono state lanciate prima che il Polverizzatore dal Pugno di Ferro entrasse nel campo di battaglia contano. Se il Polverizzatore dal Pugno di Ferro è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.

---

Predone Vacuo

{6} {B}

Creatura — Farabutto Spettro

4/2

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

Volare

Quando il Predone Vacuo entra nel campo di battaglia, un qualsiasi numero di avversari bersaglio scartano una carta. Per ognuno di quegli avversari che non ha scartato una carta con valore di mana pari o superiore a 4, peschi una carta.

- La prima abilità del Predone Vacuo non cambia il suo valore di mana, che è sempre 7.
- Quando l'abilità innescata del Predone Vacuo si risolve, il prossimo avversario bersaglio in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario bersaglio, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni eventuale altro avversario bersaglio in ordine di turno fa lo stesso. Tutte le carte scelte vengono poi scartate contemporaneamente.

---

Prendere il Toro per le Corna

{W}

Istantaneo

Prendere il Toro per le Corna infligge 2 danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio. Prendere il Toro per le Corna infligge invece 4 danni a quella creatura se controllavi una Cavalcatura mentre hai lanciato questa magia.

- Se controllavi una Cavalcatura quando hai finito di lanciare Prendere il Toro per le Corna, non importa se ne controlli ancora una mentre la magia si risolve. Prendere il Toro per le Corna infligge comunque 4 danni.
-

Profanatore dell'Ossario

{3}{B}

Creatura — Mercenario Zombie

3/4

Minacciare

{1}{B}, Sacrifica un'altra creatura: Metti un segnalino +1/+1 sul Profanatore dell'Ossario. Se un fuorilegge è stato sacrificato in questo modo, crea una pedina Tesoro. (*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.*)

- Usa i tipi di creatura della creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se era un fuorilegge oppure no.

---

Raddoppiare

{3}{U}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia fuorilegge, copia quella magia. (*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge. Le copie delle magie permanente diventano pedine.*)

- L'abilità di Raddoppiare e la copia che crea si risolveranno prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolvono anche se quella magia viene neutralizzata.
- Mentre una copia di una magia permanente si risolve, viene messa sul campo di battaglia come pedina. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
- La pedina originata dalla copia di una magia permanente che si risolve non si considera "creata". Le abilità che si riferiscono alla creazione di una pedina non interagiranno con la risoluzione della copia.
- Se una magia ha il tipo di carta affine e uno dei tipi di creatura fuorilegge, Raddoppiare la copierà. ("Affine" è il nuovo nome del tipo di carta prima noto come tribale. Le carte tribale esistenti diventeranno carte affine in un prossimo aggiornamento di Oracle.)
- L'abilità di Raddoppiare non si innesca se un permanente fuorilegge viene messo sul campo di battaglia senza essere lanciato.

---

Raduno Sulfureo

{1}{R}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con "{T}": Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria". Tramare {2}{R} (*Puoi pagare {2}{R} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Le magie che sono state lanciate prima che il Raduno Sulfureo entrasse nel campo di battaglia contano. Se il Raduno Sulfureo è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.

---

#### Raggio Metamorfico

{U}

Istantaneo

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio diventa un Coniglio bianco con forza e costituzione base 0/1.

+ {3} — Un giocatore bersaglio pesca due carte.

- L'effetto del primo modo del Raggio Metamorfico fa perdere alla creatura bersaglio i suoi altri colori e tipi di creatura. Non perde nessuna delle sue abilità.
- L'effetto del primo modo del Raggio Metamorfico sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.

---

#### Raggiro Mutevole

{U} {U}

Stregoneria

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {2} — Scambia il controllo di due creature bersaglio.

+ {1} — Scambia il controllo di due artefatti bersaglio.

+ {1} — Scambia il controllo di due incantesimi bersaglio.

- Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati.
  - Se uno dei permanenti bersaglio è un bersaglio illegale quando il Raggiro Mutevole si risolve, lo scambio che coinvolge quel permanente non avviene.
  - Gli effetti dei modi del Raggiro Mutevole durano a tempo indeterminato. Non si esauriscono durante la sottofase di cancellazione e non terminano se uno dei permanenti bersaglio smette di avere quel tipo di permanente dopo che il Raggiro Mutevole si è risolto.
  - Non devi necessariamente controllare i permanenti bersaglio.
  - Se lo stesso giocatore controlla entrambi i permanenti coinvolti in un solo scambio quando avviene lo scambio, non succede nulla a quei permanenti.
-

Rakdos, il Braccio Forte  
{2} {B} {B} {R}  
Creatura Legendaria — Mercenario Demone  
6/5

Volare, travolgere

Ogniqualvolta sacrifichi un'altra creatura, esilia carte pari al suo valore di mana dalla cima del grimorio di un giocatore bersaglio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare quelle carte e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarle.

Sacrifica un'altra creatura: Rakdos, il Braccio Forte ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPALO. Attiva solo una volta per turno.

- Per determinare quante carte esiliare, usa il valore di mana della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la creatura sacrificata aveva {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'abilità innescata di Rakdos. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Rapina Stradale

{1} {R}

Stregoneria

Puoi scartare una carta o sacrificare una terra. Se lo fai, peschi due carte.

Tramare {1} {R} *(Puoi pagare {1}{R} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.)*

- Non puoi scegliere di scartare una carta se non hai carte in mano. Analogamente, non puoi scegliere di sacrificare una terra se non controlli alcuna terra.

---

Restituire il Favore

{R} {R}

Istantaneo

Frenesia *(Scegli uno o più costi addizionali.)*

+ {1} — Copia una magia istantaneo, una magia stregoneria, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

+ {1} — Cambia il bersaglio di una magia o abilità bersaglio che ha un singolo bersaglio.

- La copia creata dall'effetto del primo modo di Restituire il Favore avrà gli stessi bersagli della magia o abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.

- Se la magia o abilità 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 o abilità copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se una magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X. Lo stesso vale per un’abilità copiata e una X il cui valore è stato determinato mentre l’abilità veniva attivata.
- Se copi una magia con il primo modo, non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se copi un’abilità attivata con il primo modo e il costo di attivazione contiene una scelta, ad esempio, una creatura da sacrificare o un numero di segnalini da rimuovere, la copia usa quella stessa informazione. Non puoi pagare di nuovo il costo, neanche se vuoi farlo.
- La copia creata dall’effetto del primo modo di Restituire il Favore viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”, né “attivata”.
- Scegli il nuovo bersaglio della magia o abilità bersagliata dal secondo modo di Restituire il Favore nel momento in cui Restituire il Favore si risolve. Devi cambiare il bersaglio, se possibile. Tuttavia, non puoi cambiarlo con un bersaglio illegale. Se non ci sono bersagli legali tra cui scegliere, il bersaglio non viene cambiato. È irrilevante se il bersaglio originale sia diventato in qualche modo illegale.
- Se una magia o abilità ha più bersagli, non puoi bersagliarla con il secondo modo di Restituire il Favore, neanche se tutti tranne uno di quei bersagli sono diventati illegali.

#### Ribalderia

{B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 e una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -1/-1.

- Puoi lanciare la Ribalderia solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura che non controlli.
- Se uno dei bersagli diventa illegale dopo che hai lanciato la Ribalderia, ma prima che si sia risolta, l’altro bersaglio sarà comunque influenzato come di consueto.

#### Riflesso Effimero

{1}{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha anti-malocchio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Fino alla fine del turno, diventa una copia di fino a un’altra creatura bersaglio.

- Il primo bersaglio del Riflesso Effimero può essere una creatura già STAPPata. Avrà comunque anti-malocchio e, se applicabile, diventa una copia dell’altra creatura bersaglio.

- La prima creatura bersaglio copia esattamente ciò che è stampato sull'altra creatura bersaglio e nulla di più (a meno che quella creatura 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 qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata è una pedina, la prima creatura bersaglio copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, la prima creatura bersaglio diventa una copia di ciò che quella creatura stava copiando.
- Qualsiasi effetto non di copia che si applicava alla prima creatura bersaglio prima che diventasse una copia di un'altra creatura continuerà ad applicarsi dopo che sarà diventata una copia. Lo stesso vale per i segnalini presenti sulla prima creatura.
- Quando la prima creatura bersaglio diventa una copia dell'altra creatura bersaglio, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.
- Se la seconda creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Riflesso Effimero tenta di risolversi, la prima creatura bersaglio avrà comunque anti-malocchio fino alla fine del turno e la STAPperai comunque se era TAPPata.

Riku delle Molte Vie

{G}{U}{R}

Creatura Legendaria — Mago Umano

3/3

Ogniqualevolta lanci una magia modale, scegli fino a X, dove X è il numero di volte che hai scelto un modo per quella magia —

- Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocarla.
  - Metti un segnalino +1/+1 su Riku delle Molte Vie. Ha travolgere fino alla fine del turno.
  - Crea una pedina creatura Uccello 1/1 blu con volare.
- Una magia è modale se ha due o più opzioni in un elenco puntato e diciture che indicano al giocatore di scegliere alcune delle opzioni, come “Scegli uno” o “Scegli uno o più”. Ognuna di queste opzioni è un modo. Le magie con frenesia sono magie modali.
  - Le magie modali stampate prima dell'uscita di *I Khan di Tarkir* non utilizzavano un elenco puntato per i modi; queste carte hanno ricevuto un errata-corrige nel database Oracle di riferimento per le carte.
  - La X nell'abilità di Riku è il numero di volte che hai scelto un modo per la magia modale che hai lanciato, non il numero di modi distinti che hai scelto. Ad esempio, se lanci una magia modale che ti permette di scegliere lo stesso modo più di una volta e scegli lo stesso modo tre volte, X è tre e puoi scegliere fino a tutti i modi dell'abilità di Riku.
  - Non puoi scegliere lo stesso modo dell'abilità innescata di Riku più di una volta ogni volta che si innesca.
  - Pagh tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'abilità innescata di Riku. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Roxanne, Saggia Astrale  
{3}{R}{G}  
Creatura Legendaria — Druido Felino  
4/3

Ogniqualevolta Roxanne, Saggia Astrale entra nel campo di battaglia o attacca, crea una pedina artefatto incolore TAPPata chiamata Meteorite con “Quando il Meteorite entra nel campo di battaglia, infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio” e “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

Ogniqualevolta TAPPi una pedina artefatto per attingere mana, aggiungi un mana di qualsiasi tipo prodotto da quella pedina artefatto.

- Stai TAPPando una pedina artefatto per attingere mana solo se stai attivando un’abilità di mana di quella pedina che include il simbolo del TAP ({T}) nel suo costo. Un’abilità di mana produce mana come parte del suo effetto.
- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Il mana addizionale è prodotto da Roxanne, non dalla pedina artefatto che hai TAPPato per attingere mana.
- Roxanne non verifica le restrizioni o gli effetti addizionali che la pedina artefatto pone sul mana che ha prodotto. Il mana addizionale che Roxanne produce non avrà restrizioni o condizioni.

---

Saccheggiare l’Acquitrino  
{B}{G}  
Stregoneria

Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il doppio del numero di terre che controlli. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Tramare {1}{B}{G} (*Puoi pagare {1}{B}{G} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre Saccheggiare l’Acquitrino si risolve.

---

Salva Tonante  
{1}{R}  
Istantaneo

La Salva Tonante infligge X danni a una creatura bersaglio, dove X è 2 più il numero di altre magie che hai lanciato in questo turno.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre la Salva Tonante si risolve.
  - La Salva Tonante considera qualsiasi altra magia che hai lanciato in questo turno. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila.
-

Satoru, l'Infiltrato

{U} {B}

Creatura Legendaria — Farabutto Ninja Umano

2/3

Minacciare

Ogniqualvolta Satoru, l'Infiltrato e/o una o più altre creature non pedina entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se nessuna di esse è stata lanciata o se non è stato speso mana per lanciarle, pesca una carta.

- Se hai lanciato una magia creatura senza pagare il suo costo di mana, ma hai pagato mana per costi aggiuntivi o aumenti di costo (come quelli dell'Intromettitore Aviano), l'ultima abilità di Satoru non si innescherà.
- 

Scagliamanette

{2} {U}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario. Se è TAPPata, metti un segnalino stordimento su di essa. Altrimenti, TAPPala. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Le magie che sono state lanciate prima che lo Scagliamanette entrasse nel campo di battaglia contano. Se lo Scagliamanette è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- 

Scarica di Terrore

{1} {B} {B}

Stregoneria

Frenesia *(Scegli uno o più costi aggiuntivi.)*

+ {1} — Un avversario bersaglio sacrifica metà delle creature che controlla, arrotondata per eccesso.

+ {2} — Un avversario bersaglio scarta metà delle carte che ha in mano, arrotondata per eccesso.

+ {2} — Un avversario bersaglio perde metà dei suoi punti vita, arrotondata per eccesso.

- Come gli effetti di tutte le magie modali, gli effetti della Scarica di Terrore avvengono in ordine. Se i primi due modi bersagliano avversari diversi, l'avversario bersagliato dal secondo modo vedrà cosa ha sacrificato il primo avversario prima di scegliere cosa scartare.
-



Scassinatrice Tirolesto

{2}{U}

Creatura — Farabutto Umano

2/3

Quando la Scassinatrice Tirolesto entra nel campo di battaglia, una carta istantaneo o stregoneria bersaglio nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana. *(Puoi lanciare quella carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

Tramare {2}{U} *(Puoi pagare {2}{U} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.)*

- “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 lanci un istantaneo o una stregoneria con {X} nel costo di mana e un costo di flashback pari al suo costo di mana, scegli comunque il valore di X come parte del lancio della magia e del pagamento di quel costo.
- Se lanci una magia con flashback, non puoi pagare alcun costo alternativo, come i costi di sovraccarico. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia con flashback.
- Se una carta ha più istanze di flashback, puoi scegliere di pagare uno qualsiasi dei suoi costi di flashback.
- Se una carta senza costo di mana guadagna flashback pari al suo costo di mana, non ha alcun costo di flashback. Non può essere lanciata in questo modo.

---

Scatola Esplosiva

{2}

Artefatto

{6}, {T}, Sacrifica la Scatola Esplosiva: Distruggi fino a un artefatto bersaglio, fino a una creatura bersaglio e fino a una terra bersaglio.

- Puoi scegliere zero, uno, due o tre bersagli per l’abilità della Scatola Esplosiva.
-

Scavatane Testardo

{1}{G}

Creatura — Cavalcatura Bestia Tasso

2/2

Ogniqualevolta lo Scavatane Testardo diventa sellato per la prima volta in ogni turno, macina due carte, poi lo Scavatane Testardo prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

Sellare 2 (*TAPpa un qualsiasi numero di altre creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2: Questa Cavalcatura diventa sellata fino alla fine del turno. Sella solo come una stregoneria.*)

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità innescata dello Scavatane Testardo.
- 

Sceriffa del Passaggio Sicuro

{2}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

0/0

La Sceriffa del Passaggio Sicuro entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 più un segnalino +1/+1 addizionale per ogni altra creatura che controlli.

Tramare {1}{W} (*Puoi pagare {1}{W} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Se la Sceriffa del Passaggio Sicuro entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente a una o più altre creature, queste ultime non sono prese in considerazione per determinare con quanti segnalini +1/+1 entra nel campo di battaglia.
- 

Scontro Finale

{W}

Istantaneo

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Tutte le creature perdono tutte le abilità fino alla fine del turno.

+ {1} — Scegli una creatura che controlli. Ha indistruttibile fino alla fine del turno.

+ {3}{W}{W} — Distruggi tutte le creature.

- Il secondo modo dello Scontro Finale non bersaglia la creatura. Scegli quale creatura avrà indistruttibile solo dopo che la magia si è risolta. A quel punto, sarà troppo tardi perché chiunque risponda alla magia.
  - Se un effetto fornisce un'abilità a una creatura dopo che lo Scontro Finale ha fatto perdere tutte le abilità a tutte le creature, quella creatura non perderà quell'abilità.
-

Scopripista Reietta

{2}{G}

Creatura — Druido Umano

4/2

Quando la Scopripista Reietta entra nel campo di battaglia, aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

Ogniqualvolta un'altra creatura con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta.

Tramare {2}{G} (*Puoi pagare {2}{G} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- La prima abilità della Scopripista Reietta non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
  - Se una o più abilità statiche che si applicano a una creatura che entra nel campo di battaglia modificano la sua forza, quelle abilità vengono considerate nel momento in cui si determina se la seconda abilità della Scopripista Reietta si innesca o meno. Lo stesso vale per gli effetti di sostituzione che si applicano ad essa, come entrare nel campo di battaglia con uno o più segnalini +1/+1 o entrare nel campo di battaglia come copia di un'altra creatura.
  - Una volta che la seconda abilità della Scopripista Reietta si è innescata, diminuire la forza della creatura o rimuoverla dal campo di battaglia non ti impedirà di pescare una carta.
- 

Selvala, Scopripista Entusiasta

{2}{G}{W}

Creatura Legendaria — Esploratore Elfo

4/5

Cautela

Ogniqualvolta lanci una magia creatura, crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con “{T}: Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria”.

{T}: Scegli un colore. Aggiungi un mana di quel colore per ogni forza diversa tra le creature che controlli.

- L'ultima abilità di Selvala è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
  - Per determinare quanto mana del colore scelto aggiungere, l'ultima abilità di Selvala considera le creature che controlli mentre si risolve. Ad esempio, se controlli Selvala (una creatura 4/5), una creatura 1/1 e una creatura 2/1, ci sono tre valori di forza diversi tra le creature che controlli.
  - L'ultima abilità di Selvala non verifica di quale colore o colori sono le creature che controlli. Verifica solo la forza di quelle creature.
-

Sentinella Brancospina  
{1}{G}  
Creatura — Lupo Pianta  
3/3  
Difensore  
Fintanto che controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, la Sentinella Brancospina può attaccare come se non avesse difensore.

- Dopo che la Sentinella Brancospina ha attaccato legalmente, rimuovere altre creature dal campo di battaglia o ridurre la forza di una o più creature per impedire che si applichi la sua ultima abilità non farà smettere la Sentinella Brancospina di attaccare.
  - Se aumenti la forza della Sentinella Brancospina rendendola pari o superiore a 4, soddisfa la sua stessa condizione e può attaccare come se non avesse difensore.
- 

Sequenza Pulita  
{U}{R}  
Istantaneo  
La Sequenza Pulita infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio. Se hai lanciato un'altra magia in questo turno, pesca una carta.

- La Sequenza Pulita verifica se hai lanciato un'altra magia in quel turno solo mentre si risolve. L'altra magia può essere una che è stata neutralizzata o che non si è risolta per qualche motivo oppure può essere una che hai lanciato in risposta ed è ancora in pila.
- 

Sicurezza della Diligenza  
{4}{W}  
Creatura — Soldato Umano  
4/5  
Quando la Sicurezza della Diligenza entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.  
*Tramare {3}{W} (Puoi pagare {3}{W} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.)*

- L'abilità innescata della Sicurezza della Diligenza influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 né avranno cautela.
-

Sii Artefice della Tua Fortuna

{3} {G} {U}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi esiliare una carta non terra scelta tra esse. Se lo fai, diventa tramata. Aggiungi le altre alla tua mano. *(Puoi lanciarla come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.)*

- Se ci sono meno di tre carte nel tuo grimorio, guarda tutte le carte nel tuo grimorio e segui le istruzioni in ordine. Ad esempio, se hai solo due carte nel tuo grimorio, le guardi entrambe, esili e trami fino a una carta non terra scelta tra esse e poi aggiungi alla tua mano le altre. Sembra che la tua fortuna stia per esaurirsi.

---

Sorpresa del Contrabbandiere

{G}

Istantaneo

Frenesia *(Scegli uno o più costi addizionali.)*

+ {2} — Macina quattro carte. Puoi aggiungere alla tua mano fino a due carte creatura e/o terra scelte tra le carte macinate.

+ {4} {G} — Puoi mettere sul campo di battaglia fino a due carte creatura dalla tua mano.

+ {1} — Le creature che controlli con forza pari o superiore a 4 hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'effetto dell'ultimo modo della Sorpresa del Contrabbandiere influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non otterranno anti-malocchio o indistruttibile. Tuttavia, se scegli il secondo modo della Sorpresa del Contrabbandiere, tutte le creature che metti sul campo di battaglia in quel modo avranno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno se la loro forza è pari o superiore a 4.

---

Sorpresa dell'Afflitto

{1} {B}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con "{T}: Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria".

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la Sorpresa dell'Afflitto. Tuttavia, se lo fai e quella carta creatura è un bersaglio illegale nel momento in cui la Sorpresa dell'Afflitto tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Mercenario.
-

Sparare allo Sceriffo

{1}{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura non fuorilegge bersaglio.

*(Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge. Tutti gli altri sono possibili bersagli.)*

- L'unico vicesceriffo di *Banditi di Crocevia Tonante* è un Mercenario, quindi no, non puoi sparare al vicesceriffo.
- 

Spericolato Spettacolare

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

1/2

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 sullo Spericolato Spettacolare.

Non può essere bloccato in questo turno.

- Le magie che sono state lanciate prima che lo Spericolato Spettacolare entrasse nel campo di battaglia contano. Se lo Spericolato Spettacolare è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
  - Dopo che lo Spericolato Spettacolare è stato bloccato, lanciare la tua seconda magia del turno non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccato lo Spericolato Spettacolare.
- 

Speciale a Sonagli

{2}{B}

Creatura — Warlock Gorgone

3/2

Tocco letale

Ogniqualevolta commetti un crimine, una creatura bersaglio che controlli ha a tua scelta minacciare o legame vitale fino alla fine del turno. *(Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.)*

- Scegli quale abilità guadagna la creatura bersaglio mentre l'abilità innescata della Speciale a Sonagli si risolve.
- 

Stalliere Intrepido

{1}{G}

Creatura — Esploratore Umano

2/2

Raggiungere

{T}: Aggiungi {G}.

{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare magie Cavalcatura o Veicolo.

- Puoi spendere i due mana aggiunti dall'ultima abilità per la stessa magia Cavalcatura o Veicolo o per due magie Cavalcatura o Veicolo diverse.
- 

Steppicursore Crescente

{1}{G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Elementale X/X verde, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

Tramare {2}{G} (*Puoi pagare {2}{G} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.*)

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre lo Steppicursore Crescente si risolve. Se non controlli alcuna creatura in quel momento, crei una pedina Elementale 0/0, che probabilmente morirà immediatamente a meno che qualcosa non ne aumenti la costituzione.
- 

Strige Predatrice

{U}

Creatura — Uccello

1/1

Volare

Quando la Strige Predatrice entra nel campo di battaglia, TAPpa un permanente bersaglio.

{2}{U}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Puoi bersagliare un permanente che è già TAPpato con la seconda abilità della Strige Predatrice. (A Crocevia Tonante, la legge dei volatili non è governata dalla ragione.)
- 

Strozzino

{3}{U}

Creatura — Farabutto Squalo

3/4

Quando lo Strozzino entra nel campo di battaglia, se hai lanciato due o più magie in questo turno, pesca una carta.

Tramare {3}{U} (*Puoi pagare {3}{U} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.*)

- L'abilità innescata dello Strozzino considera qualsiasi magia che hai lanciato in questo turno, tra cui può essere incluso lo Strozzino stesso. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila.
-

Taii Wakeen, Tiro Perfetto

{R} {W}

Creatura Leggendaria — Mercenario Umano

2/3

Ogniquale volta una fonte che controlli infligge a una creatura danno non da combattimento pari alla costituzione di quella creatura, pesca una carta.

{X}, {T}: Se una fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a un permanente o a un giocatore in questo turno, infligge invece altrettanti danni più X.

- La prima abilità di Taii Wakeen non verifica alcun danno già presente su una creatura. Verifica solo se il danno non da combattimento inflitto a una creatura da una fonte che controlli è pari alla costituzione di quella creatura.
- Gli X danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto da Taii Wakeen a meno che Taii Wakeen non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che una fonte infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto di Taii Wakeen non si applica più.

---

Terrore dal Pungiglione

{2} {R} {R}

Creatura — Drago Scorpione

7/7

Volare, travolgere

Il Terrore dal Pungiglione prende -1/-1 per ogni carta nella tua mano.

Tramare {2} {R} (*Puoi pagare {2} {R} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.*)

- Se una magia o abilità ti fa pescare carte e poi te ne fa rimuovere alcune dalla mano (ad esempio scartandole o mettendole in cima al tuo grimorio), il Terrore dal Pungiglione potrebbe avere temporaneamente costituzione pari o inferiore a 0. Fintanto che la sua costituzione è di nuovo pari o superiore a 1 dopo che la magia o abilità ha terminato di risolversi, rimane sul campo di battaglia.
  - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno subito dal Terrore dal Pungiglione durante il combattimento potrebbe diventare letale se peschi carte più avanti nel turno.
-



Terrore delle Vette

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

5/4

Volare

Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano il Terrore delle Vette costano 3 punti vita addizionali per essere lanciate.

Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Terrore delle Vette infligge danno pari alla forza di quella creatura a un qualsiasi bersaglio.

- Il danno inflitto dal Terrore delle Vette è pari alla forza della creatura che entra in campo mentre si risolve l'abilità innescata. Se quella creatura lascia il campo di battaglia prima che l'abilità si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.

---

Tradimento al Caveau

{4} {G} {G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza ad altre due creature bersaglio.

- Se la creatura che controlli lascia il campo di battaglia prima che il Tradimento al Caveau si risolva, il Tradimento al Caveau non ha effetto e non viene inflitto danno.
- Se una delle altre due creature bersaglio lascia il campo di battaglia prima che il Tradimento al Caveau si risolva, la creatura che controlli infligge comunque danno all'altra creatura bersaglio rimasta.

---

Tre Passi Avanti

{U}

Istantaneo

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} {U} — Neutralizza una magia bersaglio.

+ {3} — Crea una pedina che è una copia di un artefatto o creatura bersaglio che controlli.

+ {2} — Pesca due carte, poi scarta una carta.

- Se vengono scelti il primo e/o il secondo modo, allora Tre Passi Avanti ha uno o più bersagli. Se è così e tutti i suoi bersagli sono illegali mentre tenta di risolversi, Tre Passi Avanti non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno uno dei suoi bersagli è ancora legale, la magia si risolverà e i modi con bersagli legali (e il terzo modo, se scelto) avranno i loro effetti.
- 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 quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.

- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente copiato.

Truffatrice del Sangue

{1} {B}

Creatura — Farabutto Vampiro

1/1

Ogniqualvolta commetti un crimine, metti un segnalino +1/+1 sulla Truffatrice del Sangue. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. (*Bersagliare gli avversari, qualsiasi cosa controllino e/o le carte nei loro cimiteri è un crimine.*)

{3} {B}: Un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se l'avversario bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità attivata della Truffatrice del Sangue tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Un Altro Giro

{X} {X} {2} {W}

Stregoneria

Esilia un qualsiasi numero di creature che controlli, poi rimettile sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari. Poi ripeti questo procedimento altre X volte.

- Se X è 0, esegui il procedimento una volta sola quando Un Altro Giro si risolve.
- Non devi necessariamente scegliere lo stesso gruppo di creature ogni volta che ripeti questo procedimento.
- Dopo che una creatura esiliata viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Le abilità che si innescano “Quando [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “Quando [questa creatura] lascia il campo di battaglia” si innescheranno ogni volta che quella creatura entra o lascia il campo di battaglia come risultato dell'effetto di Un Altro Giro. Se quelle abilità richiedono dei bersagli, sceglierai quei bersagli dopo che Un Altro Giro ha finito di risolversi, quando quelle abilità vengono messe in pila.
- Tutte le abilità che si innescano mentre Un Altro Giro si risolve vengono messe in pila dopo che Un Altro Giro ha finito di risolversi. Le abilità controllate dal giocatore di turno vengono messe in pila per prime, poi seguono quelle controllate dal giocatore successivo in ordine di turno e così via. Ogni giocatore può mettere in pila le proprie abilità nell'ordine che preferisce. Le abilità non vanno necessariamente messe in pila nell'ordine in cui si sono innescate.

---

Un Ultimo Lavoro

{2} {W}

Stregoneria

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {2} — Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

+ {1} — Rimetti sul campo di battaglia una carta Cavalcatura o Veicolo bersaglio dal tuo cimitero.

+ {1} — Rimetti sul campo di battaglia una carta Aura o Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero assegnata a una creatura che controlli.

- La creatura alla quale verrà assegnata la carta Aura o Equipaggiamento rimessa sul campo di battaglia dal terzo modo, non è un bersaglio di quel modo e viene scelta mentre Un Ultimo Lavoro si risolve. In particolare, se rimetti sul campo di battaglia un Veicolo con il secondo modo, avrai l'opportunità di manovrarlo solo dopo aver scelto una creatura per il terzo modo. Nella maggior parte dei casi, non sarà una creatura in quel momento.
- L'Aura o Equipaggiamento devono poter essere assegnati legalmente alla creatura che scegli. Non puoi rimettere sul campo di battaglia una carta Aura se non c'è nulla da incantare. Tuttavia, se non controlli creature (e non ne hai riportata nessuna con i primi due modi), potresti rimettere sul campo di battaglia un Equipaggiamento e non assegnarlo a nulla.

---

Usurpatore Terriero

{2} {W}

Creatura — Mercenario Coniglio

3/3

Cautela

Quando l'Usurpatore Terriero entra nel campo di battaglia, se un avversario controlla più terre di te, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura e metterla sul campo di battaglia TAPPata. Poi, se un avversario controlla più terre di te, ripeti questo procedimento una volta. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola.

- Quando l'Usurpatore Terriero entra nel campo di battaglia, la sua abilità innescata verificherà se almeno un avversario controlla più terre di te. Se nessun avversario controlla più terre di te, l'abilità non si innesca. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se non c'è più un avversario che controlla più terre di te, l'abilità non avrà alcun effetto.
  - Ad esempio, mettiamo che tu controlli tre terre, un avversario ne controlla quattro e un altro cinque. Mentre si risolve l'abilità dell'Usurpatore Terriero, almeno un avversario controlla più terre di te, quindi puoi passare in rassegna il grimorio per una carta Pianura e la metti sul campo di battaglia TAPPata. Ora controlli quattro terre, ma c'è ancora un avversario che controlla più terre di te, quindi ripeti il procedimento e passi in rassegna il grimorio per un'altra carta Pianura. Ora controlli cinque terre (due Pianure TAPPate più le tre iniziali, che probabilmente hai TAPPato per lanciare l'Usurpatore Terriero).
-

Vincolabestie Reietto

{2}{G}

Creatura — Druido Umano

3/3

Quando il Vincolabestie Reietto entra nel campo di battaglia, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, pesca una carta.

Tramare {1}{G} (*Puoi pagare {1}{G} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Quando il Vincolabestie Reietto entra nel campo di battaglia, la sua abilità innescata verifica se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non ne controlli una, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4 (di solito perché la creatura che era stata considerata non è più sul campo di battaglia), l'abilità non avrà effetto.
- 

Vraska, la Silenziatrice

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Assassino Gorgone

3/3

Tocco letale

Ogniquale una creatura non pedina controllata da un avversario muore, puoi pagare {1}. Se lo fai, rimetti quella carta sul campo di battaglia TAPPATA sotto il tuo controllo. È un artefatto Tesoro con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore” e perde tutti gli altri tipi di carta.

- La carta rimessa sul campo di battaglia perderà tutti gli altri sottotipi e tipi di carta e sarà solo un artefatto Tesoro. Manterrà tutti i suoi supertipi e le sue abilità.
- 

Wurm a Sonagli Colossale

{2}{G}{G}

Creatura — Wurm

6/5

Il Wurm a Sonagli Colossale ha lampo fintanto che controlli un Deserto.

Travolgere

{1}{G}, Esilia il Wurm a Sonagli Colossale dal tuo cimitero: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Deserto, mettila sul campo di battaglia TAPPATA, poi rimescola.

- Il gioco verifica se è legale lanciare una magia prima che vengano determinati i costi o che le abilità di mana vengano attivate mentre la lanci. Se non controlli più un Deserto dopo quel momento, magari perché hai sacrificato tutte le tue carte Deserto mentre attivavi le abilità di mana, questo non influirà sulla possibilità di lanciare legalmente il Wurm a Sonagli Colossale.
-

## NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER

Angel of Indemnity (Angelo dell'Indennità)

{5}{W}

Creatura — Guerriero Angelo

5/5

Volare, legame vitale

Quando l'Angelo dell'Indennità entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 4 dal tuo cimitero.

Bis {6}{W}{W} ({6}{W}{W}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.)*

- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
  - Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
  - Se rimetti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Un'Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i permanenti o i giocatori con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.
  - Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
  - Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
  - Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
  - Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
  - Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
  - Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
  - Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.
-

Arcane Heist (Furto Arcano)

{2} {U} {U}

Stregoneria

Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal cimitero di un avversario senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel suo cimitero, invece esiliata.

*Cifrare (Poi puoi esiliare questa carta magia codificata su una creatura che controlli. Ogniqualvolta quella creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, il suo controllore può lanciare una copia della carta codificata senza pagare il suo costo di mana.)*

- Decidi se lanciare la carta istantaneo o stregoneria bersaglio mentre Arcane Heist si risolve. Se la lanci, lo fai come parte della risoluzione di Arcane Heist. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- 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.
- La magia con cifrare viene codificata sulla creatura come parte della risoluzione di quella magia, subito dopo gli altri effetti della magia stessa. La carta passa direttamente dalla pila all’esilio. Non viene mai messa nel cimitero.
- Scegli la creatura mentre la magia si risolve. L’abilità cifrare non bersaglia quella creatura.
- Se la magia con cifrare non si risolve, nessuno dei suoi effetti avverrà, incluso cifrare. La carta verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non sarà codificata su alcuna creatura.
- Se la creatura lascia il campo di battaglia, la carta esiliata non sarà più codificata su alcuna creatura. Rimarrà esiliata.
- Puoi scegliere solo una creatura sulla quale codificare la carta.
- La copia della carta con cifrare viene creata e lanciata dall’esilio.
- Lanci la copia della carta con cifrare durante la risoluzione dell’abilità innescata. Ignora le restrizioni temporali basate sul tipo di carta.
- Se scegli di non lanciare la copia o non puoi lanciarla (per esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili), la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato. Non avrai la possibilità di lanciare la copia in seguito.
- La carta esiliata con cifrare fornisce un’abilità innescata alla creatura su cui è codificata. Se la creatura perde quell’abilità e in seguito infligge danno da combattimento a un giocatore, l’abilità innescata non si innescherà. Tuttavia, la carta esiliata continuerà ad essere codificata su quella creatura.
- Se un altro giocatore prende il controllo della creatura, quel giocatore controllerà l’abilità innescata. Quel giocatore creerà una copia della carta codificata e potrà lanciarla.
- Se la creatura su cui la carta è codificata infligge danno da combattimento a più di un giocatore contemporaneamente (magari perché una parte del danno da combattimento è stato deviato), l’abilità innescata si innescherà una volta per ogni giocatore a cui infligge danno da combattimento. Ogni innesco creerà una copia della carta esiliata e ti permetterà di lanciarla.

---

### Bounty Board (Bacheca delle Taglie)

{3}

Artefatto

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

{1}, {T}: Metti un segnalino taglia su una creatura bersaglio. Attiva solo come stregoneria.

Ogniqualvolta una creatura con un segnalino taglia muore, ogni avversario del suo controllore pesca una carta e guadagna 2 punti vita.

- L'ultima abilità di Bounty Board controlla se è presente almeno un segnalino taglia su una qualsiasi creatura, non solo un segnalino che sia stato messo da quella Bounty Board. Ad esempio, diciamo che i giocatori A e B controllano ognuno una Bounty Board e che il giocatore C controlla una creatura con un segnalino taglia (non importa come quel segnalino taglia vi sia stato messo). Quando quella creatura muore, l'abilità di ogni Bounty Board si innesca. Ognuna di quelle abilità farà sì che i giocatori A e B peschino una carta e guadagnino 2 punti vita, per un totale di due carte e 4 punti vita ciascuno. Al giocatore C non rimane altro da fare che piangere per la sua creatura e pianificare la vendetta.

---

### Cactus Preserve (Riserva di Cactus)

Terra — Deserto

Cactus Preserve entra nel campo di battaglia TAPPata.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi tipo che una terra che controlli potrebbe produrre.

{3}: Fino alla fine del turno, Cactus Preserve diventa una creatura Pianta X/X verde con raggiungere, dove X è il valore di mana maggiore tra i tuoi comandanti. È ancora una terra.

- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
  - Qualsiasi modifica al tipo di una terra o qualsiasi abilità da essa ottenuta può influenzare il tipo di mana che quella terra può produrre.
  - La seconda abilità di Cactus Preserve verifica gli effetti di tutte le abilità che producono mana delle terre che controlli, ma non ne verifica costi o legalità. Ad esempio, il testo della Spirale dell'Industria è “{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Attiva solo se controlli un artefatto”. Se controlli la Spirale dell'Industria e Cactus Preserve, puoi TAPPare Cactus Preserve per attingere mana di qualsiasi colore. Non importa se controlli un artefatto, se puoi pagare 1 punto vita o se la Spirale dell'Industria è STAPPata.
  - Cactus Preserve non verifica le restrizioni o condizioni che le tue terre pongono sul mana che producono, come quella del Ranch Bucolico o l'abilità fornita da Discreet Retreat. Produce semplicemente un mana del tipo appropriato, senza restrizioni o condizioni.
  - Se Cactus Preserve diventa una creatura, ma non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare in quel turno.
  - Non importa dove sia il tuo comandante (o i comandanti, se ne hai più di uno grazie all'abilità partner o simili). Il valore di X 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.)
-

Charred Graverobber (Profanatombe Carbonizzato)

{2} {B}

Creatura — Mercenario Scheletro

3/1

Quando Charred Graverobber entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta fuorilegge bersaglio dal tuo cimitero.

Fuga—{3} {B} {B}, Esilia altre quattro carte dal tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)*

Charred Graverobber fugge con un segnalino +1/+1.

- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- 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 fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- Dopo che una magia fuggita si è risolta, ritorna nel cimitero del suo proprietario se non è una magia permanente. Se è una magia permanente, entra nel campo di battaglia e ritornerà nel cimitero del suo proprietario se morirà più avanti. Chissà, magari potrebbe fuggire di nuovo... Di questi tempi, non è facile trovare guardie affidabili per garantire la sicurezza dell'aldilà.
- Se una carta ha più abilità che ti danno il permesso di lanciarla, ad esempio due abilità fuga o un'abilità fuga e un'abilità flashback, scegli quale applicare. Le altre non hanno effetto.
- Se lanci una magia con il suo permesso di fuga, non puoi scegliere di applicare altri costi alternativi né di lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se ha dei costi aggiuntivi, devi pagarli.
- Se una carta con fuga viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con fuga, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

---

Crackling Spellslinger (Cecchinarcana Crepitante)

{3} {R} {R}

Creatura — Mago Umano

2/2

Lampo

Quando Crackling Spellslinger entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciata, la prossima magia istantaneo o stregoneria bersaglio che lanci in questo turno ha tempesta. *(Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.)*

- La seconda abilità di Crackling Spellslinger si innesca se la lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti Crackling Spellslinger sul campo di battaglia senza lanciarla.
- Le copie di una magia con tempesta create dalla sua abilità tempesta vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.



- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- 

Dead Before Sunrise (Morto Prima dell'Alba)

{3} {R}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, le creature fuorilegge che controlli prendono +1/+0 e hanno “{T}: Questa creatura infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio”. (*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.*)

- Se una creatura lascia il campo di battaglia mentre l'abilità fornita da Dead Before Sunrise è ancora in pila, usa la forza che quella creatura aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge.
- 

Discreet Retreat (Rifugio Riservato)

{3} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

La terra incantata ha “{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare magie fuorilegge o attivare abilità di fonti fuorilegge”. (*Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.*)

Ogniqualvolta lanci la tua prima magia fuorilegge in ogni turno, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Le “fonti fuorilegge” comprendono qualunque oggetto con almeno uno dei tipi di creatura Assassino, Farabutto, Mercenario, Pirata o Warlock. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare l'abilità di una creatura fuorilegge che controlli o di una carta fuorilegge nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.
  - Puoi spendere i due mana aggiunti dall'abilità fornita da Discreet Retreat per la stessa magia o abilità attivata o per due magie e/o abilità attivate diverse.
- 

Dream-Thief's Bandana (Bandana della Ladra Onirica)

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, guarda la prima carta del grimorio di quel giocatore, poi esilia a faccia in giù. Fintanto che rimane esiliata, la puoi giocare e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia.

Equipaggiare {1}

- Puoi guardare e giocare le carte esiliate a faccia in giù con la prima abilità di Dream-Thief's Bandana (e spendere mana di qualsiasi tipo per farlo) anche se Dream-Thief's Bandana e/o la creatura equipaggiata lasciano il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo di Dream-Thief's Bandana e/o della

creatura equipaggiata, quel giocatore non può guardare o giocare le carte già esiliate con Dream-Thief's Bandana, mentre tu puoi ancora farlo.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con la prima abilità di Dream-Thief's Bandana. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi giocarla più volte.
- Se lasci la partita, eventuali carte esiliate a faccia in giù rimaste rimangono esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.

---

#### Elemental Eruption (Eruzione Elementale)

{4} {R} {R}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Elementale Drago 4/4 rossa con volare e prodezza.

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

- Le copie di Elemental Eruption create dalla sua abilità tempesta vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.

---

#### Embrace the Unknown (Abbracciare l'Ignoto)

{2} {R}

Stregoneria

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

Rievocare (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta terra oltre a pagare gli altri suoi costi.*)

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio in questo modo. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Lanciare una carta utilizzando la sua abilità rievocare funziona come lanciare qualsiasi altra magia, con due eccezioni: stai lanciando la carta dal tuo cimitero piuttosto che dalla tua mano e devi scartare una carta terra oltre agli altri suoi costi.
- Una carta con rievocare lanciata dal tuo cimitero segue le normali regole sulla tempistica del suo tipo di carta.
- Quando una magia con rievocare che lanci dal tuo cimitero si risolve, non si risolve o viene neutralizzata, viene rimessa nel tuo cimitero. Puoi utilizzare l'abilità rievocare per rilanciarla di nuovo.
- Se il giocatore attivo lancia una magia che ha rievocare, quel giocatore può rilanciare di nuovo quella carta dopo che si è risolta, prima che un altro giocatore possa rimuovere la carta dal cimitero. Il giocatore attivo

ha la priorità dopo che la magia si è risolta, quindi può lanciare immediatamente una nuova magia. Poiché lanciare una carta con rievocare dal cimitero comporta mettere quella carta in pila, nessun altro può influenzarla mentre è ancora nel cimitero.

---

Eris, Roar of the Storm (Eris, Ruggito della Tempesta)

{8} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Warlock Elementale

4/4

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni valore di mana diverso tra le carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Volare, prodezza

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, crea una pedina creatura Elementale Drago 4/4 rossa con volare e prodezza.

- Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
  - Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
  - Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
  - Le magie che sono state lanciate prima che Eris entrasse nel campo di battaglia contano. Se Eris è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- 

Felix Five-Boots (Felix Cinque Stivali)

{2} {B} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Melma

5/4

Minacciare, egida {2}

Se una creatura che controlli che infligge danno da combattimento a un giocatore fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- L'ultima abilità di Felix influenza solo le abilità innescate le cui condizioni di innesco fanno riferimento specificamente ai danni inflitti. Non influenza le abilità innescate che si innescerebbero a causa dei risultati di quel danno. Ad esempio, se controlli Felix e un Compagno di Ajani (“Ogniqualevolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sul Compagno di Ajani”) e una creatura che controlli con legame vitale infligge danno da combattimento a un giocatore, l'abilità innescata del Compagno di Ajani si innescerà comunque una sola volta.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'ultima abilità di Felix. Ad esempio, se lo Zannodonte alla Carica (“Se lo Zannodonte alla Carica sta per infliggere danno a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel giocatore”) infligge danno da combattimento a un giocatore, l'abilità di Felix non farà raddoppiare il danno inflitto una volta in più.

- L'ultima abilità di Felix non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. 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 Felix, una creatura che controlli che infligge danno da combattimento a un giocatore fa innescare le abilità dei permanenti che controlli tre volte. Un terzo Felix fa sì che tali abilità si inneschino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.

#### Forger's Foundry (Fonderia del Falsario)

{2}{U}

Artefatto

{T}: Aggiungi {U}. Quando spendi questo mana per lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 3, puoi esiliare quella magia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve.

{3}{U}{U}, {T}: Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra le carte esiliate con Forger's Foundry senza pagare il loro costo di mana. Attiva solo come stregoneria.

- Il mana aggiunto da Forger's Foundry può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie istantaneo e stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 3.
- L'abilità innescata ritardata si innescherà indipendentemente dal fatto che Forger's Foundry sia ancora sul campo di battaglia o meno.
- Quando lanci una magia istantaneo o stregoneria con {X} nel costo di mana usando il mana aggiunto da Forger's Foundry, per determinare se l'abilità innescata ritardata si innescherà oppure no, usa il valore di X scelto quando hai lanciato quella magia.
- Scegli quali eventuali magie lanciare mentre si risolve l'ultima abilità di Forger's Foundry. Se le lanci, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno.
- Lanci le magie una alla volta mentre l'ultima abilità di Forger's Foundry si sta risolvendo, scegliendo modi, bersagli e così via. L'ultima magia che lanci sarà la prima a risolversi. Ignora le restrizioni temporali basate sui tipi di carta. Altre restrizioni temporali, come "Lancia [questa magia] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una 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.

Gonti, Canny Acquisitor (Gonti, Acquisitore Astuto)

{2} {B} {G} {U}

Creatura Legendaria — Farabutto Eteride

5/5

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

Ogniqualevolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, guarda la prima carta del grimorio di quel giocatore, poi esilia a faccia in giù. Puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia.

- Puoi guardare e giocare le carte esiliate a faccia in giù con l'ultima abilità di Gonti (e spendere mana di qualsiasi tipo per farlo) anche se Gonti lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo di Gonti, quel giocatore non può guardare o giocare le carte già esiliate con Gonti, mentre tu puoi ancora farlo.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'ultima abilità di Gonti. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi giocarla più volte.
- Se lasci la partita, eventuali carte esiliate a faccia in giù rimaste rimangono esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.

---

Graywater's Fixer (Risolutore di Graywater)

{2} {B} {R}

Creatura — Mercenario Lucertola

4/4

Ogni carta creatura fuorilegge nel tuo cimitero ha bis {X}, dove X è il suo valore di mana. *(Esilia quella carta e paga il suo costo di bis: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.)*

- Graywater's Fixer non ha bis. La sua abilità si applica solo mentre è sul campo di battaglia.
- Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
- Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
- Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
- Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.

- Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
- Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.

#### Heartless Conscription (Coscrizione Spietata)

{6} {B} {B}

Stregoneria

Esilia tutte le creature. Per ogni carta esiliata in questo modo, puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia. Esilia Heartless Conscription.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se alcune delle carte sono carte terra (magari perché erano terre diventate creature), puoi giocarle dall'esilio, seguendo le normali regole sulla tempistica per giocare le terre.

#### Kirri, Talented Sprout (Kirri, Germoglio di Talento)

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

Creatura Leggendaria — Druido Pianta

0/3

Le altre Piante e Silvantropi che controlli prendono +2/+0.

All'inizio della tua fase principale post-combattimento, riprendi in mano una carta Pianta, Silvantropo o terra bersaglio dal tuo cimitero.

- Una creatura che è sia una Pianta che un Silvantropo prende solo +2/+0 dalla prima abilità di Kirri.

#### Leyline Dowser (Rabdomante di Leyline)

{2}

Artefatto

{1}, {T}: Macina una carta. Puoi aggiungere alla tua mano una carta istantaneo o stregoneria macinata in questo modo.

TAPpa una creatura leggendaria STAPPata che controlli: STAPPa Leyline Dowser.

- Per pagare il costo della seconda abilità attivata di Leyline Dowser, puoi TAPpare qualsiasi creatura leggendaria STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

---

Lock and Load (Ricaricare)

{2}{U}

Stregoneria

Pesca una carta, poi pesca una carta per ogni altra magia istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno.

Tramare {3}{U} (*Puoi pagare {3}{U} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana.*

*Trama solo come una stregoneria.*)

- Lock and Load considera ogni altra magia istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila.

---

Orochi Soul-Reaver (Razzianime Orochi)

{5}{B}

Creatura — Farabutto Ninja Serpente

5/4

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

Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Tesoro e manifesta la prima carta del grimorio di quel giocatore. (*Mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.*)

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

- Se una creatura in combattimento ha attacco improvviso o doppio attacco, puoi attivare l'abilità ninjutsu durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso. Il Ninja infliggerà danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento, anche se ha attacco improvviso.
- I tuoi avversari non possono guardare la carta che possiedono che hai manifestato.

Pyretic Charge (Carica Piretica)

{4}{R}

Stregoneria

Scarta la tua mano, poi pesca quattro carte. Per ogni carta scartata in questo modo, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

Tramare {3}{R} (*Puoi pagare {3}{R} ed esiliare questa carta dalla tua mano. Lanciala come una stregoneria in un turno successivo senza pagare il suo costo di mana. Trama solo come una stregoneria.*)

- Pyretic Charge influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +1/+0 per ogni carta scartata in questo modo.

Rumbleweed (Steppicompressore)

{10}{G}

Creatura — Elementale Pianta

8/8

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

Cautela, raggiungere, travolgere

Quando Rumbleweed entra nel campo di battaglia, le altre creature che controlli prendono +3/+3 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

- La prima abilità di Rumbleweed non cambia il suo valore di mana, che è sempre 11.
- L'ultima abilità di Rumbleweed influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +3/+3 o avranno travolgere.

Sand Scout (Esploratrice delle Sabbie)

{1}{W}

Creatura — Esploratore Umano

2/2

Quando Sand Scout entra nel campo di battaglia, se un avversario controlla più terre di te, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Deserto, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.

Ogniquale volta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, crea una pedina creatura Guerriero Sabbia 1/1 rossa, verde e bianca. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.



- Sand Scout deve essere sul campo di battaglia affinché la sua ultima abilità si inneschi. Se viene messa nel tuo cimitero contemporaneamente a una o più carte terra che possiedi, la sua abilità non si innescherà.

---

Savvy Trader (Mercante Scaltro)

{3} {G}

Creatura — Cittadino Umano

3/3

Quando Savvy Trader entra nel campo di battaglia, esilia una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero. Puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata.

Le magie che lanci da una zona diversa dalla tua mano costano {1} in meno per essere lanciate.

- Puoi giocare la carta esiliata con la prima abilità di Savvy Trader anche se Savvy Trader lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo di Savvy Trader, quel giocatore non può giocare la carta, mentre tu puoi ancora farlo.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per la carta giocata dall'esilio con la prima abilità di Savvy Trader. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- L'ultima abilità di Savvy Trader non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che devi pagare per lanciare le magie da una zona diversa dalla tua mano.
- L'ultima abilità di Savvy Trader non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico del costo di quella magia.

---

Smirking Spelljacker (Predamagie Sogghignante)

{4} {U}

Creatura — Farabutto Mago Genio

3/3

Lampo

Volare

Quando Smirking Spelljacker entra nel campo di battaglia, esilia una magia bersaglio controllata da un avversario.

Ogniqualevolta Smirking Spelljacker attacca, se è stata esiliata una carta con essa, puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- Le magie che non possono essere neutralizzate possono comunque essere esiliate dall'abilità innescata di Smirking Spelljacker. Non si risolveranno.
- Decidi se lanciare la carta esiliata mentre l'ultima abilità di Smirking Spelljacker si risolve. Se la giochi, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- 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 lanci una carta esiliata con Smirking Spelljacker, verrà messa in pila. Da lì, finirà probabilmente sul campo di battaglia o tornerà nel cimitero del suo proprietario. Anche se torna in esilio, non sarà più esiliata con Smirking Spelljacker, quindi non puoi rilanciarla di nuovo.

---

### Smoldering Stagecoach (Diligenza Rovente)

{3} {R}

Artefatto — Veicolo

\*/5

La forza di Smoldering Stagecoach è pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Ogniquale volta Smoldering Stagecoach attacca, la prossima magia istantaneo e la prossima magia stregoneria che lanci in questo turno hanno entrambe cascata.

Manovrare 2

- L'abilità che definisce la forza di Smoldering Stagecoach funziona in tutte le zone, non solo nel campo di battaglia.
  - “Cascata” significa “Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra il cui valore di mana è inferiore al valore di mana di questa magia. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana se il valore di mana della magia risultante è inferiore al valore di mana di questa magia. Poi metti tutte le carte esiliate in questo modo che non sono state lanciate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.”
  - Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo.
  - Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
  - Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci l'ultima carta esiliata.
  - Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
  - Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
  - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di rilanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per rilanciarla.
  - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - A causa di una modifica del 2021 alle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte biface modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.
  - Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe (a meno che la carta non abbia fusione).
-

Stella Lee, Wild Card (Stella Lee, la Carta Jolly)

{1}{U}{R}

Creatura Legendaria — Farabutto Umano

2/4

Ogniquale volta lanci la tua seconda magia in ogni turno, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

{T}: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Attiva solo se hai lanciato tre o più magie in questo turno.

- Le magie che sono state lanciate prima che Stella Lee entrasse nel campo di battaglia contano. Se Stella Lee è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con la prima abilità di Stella Lee. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- La copia creata dall'ultima abilità di Stella Lee 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. I nuovi bersagli devono essere legali.
- 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 divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se una 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 la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'ultima abilità di Stella Lee viene creata in pila, quindi non viene "lanciata".

---

Thieving Varmint (Pangoratto Ladro)

{1}{B}

Creatura — Pangoratto

2/1

Tocco letale, legame vitale

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare magie che non possiedi.

- Puoi spendere i due mana aggiunti dall'ultima abilità per la stessa magia che non possiedi o per due magie diverse che non possiedi.
-

Thunderclap Drake (Draghetto del Rombo di Tuono)

{1}{U}

Creatura — Draghetto

2/1

Volare

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

{2}{U}, Sacrifica il Draghetto del Rombo di Tuono:

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- L'ultima frase del testo delle regole di Thunderclap Drake è stata inavvertitamente omessa dalla carta. Qui sopra compare il suo testo Oracle aggiornato.
- La seconda abilità di Thunderclap Drake non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi per lanciare le magie istantaneo e stregoneria.
- La seconda abilità di Thunderclap Drake non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico del costo di quella magia.
- Se hai più comandanti, copierai la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in questo turno per ogni volta che hai lanciato uno di essi. Ad esempio, se hai lanciato un comandante una volta e uno due volte, copierai quella magia tre volte.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati.
- Se una magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, le copie hanno lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie.
- Le copie create dall'abilità innescata ritardata di Thunderclap Drake vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate".

---

Vengeful Regrowth (Ricrescita Vendicativa)

{4}{G}{G}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia TAPpate fino a tre carte terra bersaglio dal tuo cimitero. Crea altrettante pedine creatura Guerriero Pianta 4/2 verdi con raggiungere.

Flashback {6}{G}{G} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliata.)

- Il numero di pedine Guerriero Pianta create è pari al numero di carte terra rimesse sul campo di battaglia dal tuo cimitero con Vengeful Regrowth. Ad esempio, se lanci Vengeful Regrowth bersagliando tre carte Foresta nel tuo cimitero, ma due di quelle carte Foresta vengono esiliate in risposta, farai tornare la carta Foresta rimanente e creerai una pedina Guerriero Pianta.

---

Vihaan, Goldwaker (Vihaan, Destatore Aureo)

{R} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Nano

3/3

Gli altri fuorilegge che controlli hanno cautela e rapidità.

*(Assassini, Farabutti, Mercenari, Pirati e Warlock sono fuorilegge.)*

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi far diventare i Tesori che controlli delle creature artefatto

Assassino Costrutto 3/3 in aggiunta ai loro altri tipi fino alla fine del turno.

- Se un Tesoro che controlli è già una creatura quando la seconda abilità di Vihaan si risolve e scegli di applicare il suo effetto a tutti i Tesori che controlli, quell'effetto sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione di quella creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- I Tesori che controlli manterranno le abilità che avevano in precedenza mentre sono creature.

---

We Ride at Dawn (Cavalchiamo all'Alba)

{2} {W}

Incantesimo

Le magie creatura leggendaria che lanci hanno convocazione. *(Le tue creature possono aiutarti a lanciare quelle magie. Ogni creatura che TAPpi mentre lanci una magia creatura leggendaria corrisponde al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura.)*

Ogniquale volta il tuo comandante attacca, crea una pedina creatura Mercenario 1/1 rossa con "{T}": Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria".

- Per convocare una magia, puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParla per utilizzare convocazione.
- Se controlli il comandante di un altro giocatore, non crei un Mercenario quando attacchi con quella creatura. Tuttavia, se un altro giocatore controlla il tuo comandante, creerai un Mercenario quando attacca.
- Se hai due comandanti ed entrambi sono stati dichiarati come attaccanti, l'ultima abilità di We Ride at Dawn si innescherà due volte.

---

Yuma, Proud Protector (Yuma, Protettore Fiero)

{5} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Ranger Umano

6/6

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

Ogniqualvolta Yuma, Proud Protector entra nel campo di battaglia o attacca, puoi sacrificare una terra. Se lo fai, peschi una carta.

Ogniqualvolta una carta Deserto viene messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona, crea una pedina creatura Guerriero Pianta 4/2 verde con raggiungere.

- Yuma deve essere sul campo di battaglia perché la sua ultima abilità si inneschi. Se viene messo nel tuo cimitero contemporaneamente a una carta Deserto che possiedi, la sua abilità non si innescherà.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI THE BIG SCORE

Atroce Agonia

{2} {B} {R}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio.

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

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

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

- Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.
- Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o un'abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità: nota che in questo momento la carta che hai scartato non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila dopo che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

Bottino, la Chiave Universale

{G} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Nobile Bestia

1/2

Egida {1}

All'inizio del tuo mantenimento, esilia le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di tipi di carta tra gli altri permanenti non terra che controlli. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'ultima abilità di Bottino.
- I tipi di carta che possono comparire tra i tuoi permanenti non terra includono artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, planeswalker e affine. ("Affine" è il nuovo nome del tipo di carta prima noto come tribale. Le carte tribale esistenti diventeranno carte affine in un prossimo aggiornamento di Oracle.)
- Nel calcolare il valore di X, le terre non vengono prese in considerazione. Ad esempio, se controlli una terra artefatto ma nessun altro artefatto, artefatto non conterà per il valore di X.
- Paghì tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'ultima abilità di Bottino. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Carro Funebre Abusivo

{2}

Artefatto — Veicolo

\*/\*

{T}: Esilia fino a due carte bersaglio da un unico cimitero.

La forza e la costituzione del Carro Funebre Abusivo sono pari al numero di carte esiliate con esso.

Manovrare 2

- Se hai attivato l'abilità manovrare del Carro Funebre Abusivo prima di esiliare qualsiasi carta con la sua prima abilità, la sua forza e costituzione saranno 0/0. A meno che un altro effetto non faccia aumentare la sua costituzione, verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

Contadino Irtoeccio  
{2}{G}{G}  
Creatura — Druido Pianta  
5/5

Travolgere

Quando il Contadino Irtoeccio entra nel campo di battaglia, crea due pedine Cibo. (*Sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.*)  
Ogniqualvolta il Contadino Irtoeccio attacca, puoi sacrificare un Cibo. Se lo fai, macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta permanente scelta tra esse.

- Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare su alcune creature in altre espansioni, non è mai un tipo di creatura.
- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo.
- Non puoi sacrificare una singola pedina Cibo per pagare più costi.
- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

---

Cornucopia Antica

{2}{G}

Artefatto

Ogniqualvolta lanci una magia di uno o più colori, puoi guadagnare 1 punto vita per ognuno dei colori di quella magia. Fallo solo una volta per turno.

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

- Dopo che hai scelto di guadagnare punti vita usando l'abilità innescata della Cornucopia Antica, quell'abilità non si innescherà di nuovo in quel turno.
- L'abilità innescata della Cornucopia Antica considera il numero di colori della magia (da uno a cinque), non il numero di simboli di mana colorato del suo costo di mana né la quantità di colori di mana spesi.
- L'abilità innescata della Cornucopia Antica si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. Se quella magia viene neutralizzata, usa le sue ultime informazioni conosciute per determinare quali colori aveva.

---

Disinfestazione

{W}{B}

Stregoneria

Distruggi tutti i permanenti non terra con valore di mana pari o inferiore a 1.

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

- Se il costo di mana di un permanente comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Il valore di mana di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell'oggetto.



---

Domina Mente

{6}

Artefatto Leggendaro

{4}, {T}, Sacrifica il Domina Mente: Controlli un giocatore bersaglio durante il prossimo turno di quel giocatore. *(Vedi tutte le carte che quel giocatore può vedere e prendi tutte le decisioni per quel giocatore.)*

- Il giocatore che controlli è ancora il giocatore attivo durante quel turno.
  - Potresti prendere il controllo di te stesso usando il Domina Mente, ma controllare se stessi non ha grandi effetti.
  - Controlli solo il giocatore. Non controlli nessuno dei permanenti, delle magie o delle abilità di quel giocatore.
  - Mentre controlli un altro giocatore, continui anche a effettuare le tue scelte e decisioni.
  - Mentre controlli un altro giocatore, effettuerai tutte le scelte e decisioni che avrebbe potuto o dovuto effettuare quel giocatore durante quel turno. Questo include scelte su quali magie lanciare o quali abilità attivare, oltre a qualsiasi decisione causata da abilità innescate o da qualunque altro fattore.
  - Non puoi far concedere la partita al giocatore influenzato. Quel giocatore può scegliere di concedere la partita in qualsiasi momento, anche mentre lo stai controllando.
  - Non puoi prendere decisioni illegali o fare scelte illegali: non puoi fare nulla che quel giocatore non possa fare. Non puoi fare scelte o prendere decisioni che non siano richieste dalle regole del gioco o da qualsiasi carta, permanente, magia, abilità e così via. Se un effetto permette a un altro giocatore di prendere decisioni che avrebbe dovuto prendere il giocatore influenzato (come nel caso del Maestro di Tattiche), quell'effetto ha la precedenza. In altre parole, se il giocatore influenzato non può prendere una determinata decisione, tu non puoi prenderla al posto suo.
  - Non puoi nemmeno effettuare scelte o decisioni per quel giocatore che riguardano le regole di torneo (come chiamare un arbitro o decidere per un pareggio intenzionale).
  - Puoi utilizzare soltanto le risorse del giocatore influenzato (carte, mana e così via) per pagare i costi di quel giocatore; non puoi utilizzare le tue risorse. Analogamente, puoi utilizzare le risorse del giocatore influenzato solo per pagare i suoi costi; non puoi utilizzare le sue risorse per i tuoi costi.
  - Se il giocatore bersagliato salta il suo prossimo turno, controllerai il prossimo turno che il giocatore influenzato effettivamente giocherà.
  - Se più effetti che controllano un giocatore influenzano lo stesso giocatore, si sovrascrivono a vicenda. L'ultimo effetto di controllo creato è quello che viene applicato.
  - Mentre controlli un altro giocatore, puoi vedere tutte le carte nella partita che può vedere quel giocatore. Questo include le carte nella mano di quel giocatore, quelle a faccia in giù controllate da quel giocatore e ogni carta che quel giocatore può vedere nel suo grimoire.
  - Controllare un giocatore non ti permette di guardare il suo sideboard. Se un effetto indica a quel giocatore di scegliere una carta al di fuori della partita, quel giocatore non può scegliere alcuna carta.
  - In una partita Two-Headed Giant, prendere il controllo di un giocatore ti fa prendere il controllo di ogni giocatore in quella squadra.
-

### Duplicatore Esoterico

{2} {U}

Artefatto — Indizio

Ogniqualevolta sacrifichi il Duplicatore Esoterico o un altro artefatto, puoi pagare {2}. Se lo fai, all'inizio della prossima sottofase finale, crea una pedina che è una copia di quell'artefatto.

{2}, Sacrifica il Duplicatore Esoterico: Pesca una carta.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stesse copiando qualcos'altro o fosse una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto era TAPPato o STAPPato, se aveva dei segnalini, se aveva Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'artefatto copiato aveva {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'artefatto copiato era una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'artefatto copiato stava copiando qualcos'altro quando ha lasciato il campo di battaglia, 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 copiato.

---

### Duplicazione Fusa

{1} {R}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di un artefatto o creatura bersaglio che controlli, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Ha rapidità fino alla fine del turno. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- 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 quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
  - Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
  - Se il permanente copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
  - 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.
  - Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente copiato.
-

Elmo del Camminamondi

{2} {U}

Artefatto

Se stai per creare una o più pedine artefatto, crea invece quelle pedine più una pedina Mappa addizionale. (*È un artefatto con “{1}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Una creatura bersaglio che controlli esplora. Attiva solo come una stregoneria”.*)

{1} {U}, {T}: Crea una pedina che è una copia di una pedina artefatto bersaglio che controlli.

- La prima abilità dell’Elmo del Camminamondi si applica a tutti i tipi di pedine artefatto create dal suo controllore, non solo alle pedine Mappa.
- La pedina Mappa addizionale non avrà alcuna delle abilità con cui le altre pedine sono state create. Qualsiasi altra informazione specificata dall’effetto che crea la pedina (ad esempio, il fatto che sia TAPPata o la dicitura “Esilia quella pedina alla fine del combattimento”) si applica sia alle pedine originali che alla Mappa.
- Non è necessario controllare la magia o abilità che crea le pedine, ma devi essere tu a creare le pedine affinché la prima abilità dell’Elmo del Camminamondi si applichi.
- La nuova pedina creata dall’ultima abilità dell’Elmo del Camminamondi copia le caratteristiche originali della pedina bersaglio come descritte dall’effetto che ha creato la pedina bersaglio e nulla di più (a meno che quella pedina non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia se la pedina bersaglio è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la pedina copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0. (La maggior parte delle pedine non ha un costo di mana a meno che non stia copiando qualcos’altro.)
- Se la pedina copiata sta copiando qualcos’altro, allora la nuova pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella pedina ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo della pedina copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della pedina copiata.

---

Forgia di Territori

{4} {R}

Artefatto

Quando la Forgia di Territori entra nel campo di battaglia, se l’hai lanciata, esilia un artefatto o una terra bersaglio.

La Forgia di Territori ha tutte le abilità attivate della carta esiliata.

- La Forgia di Territori guadagna solo abilità attivate. Non guadagna abilità innescate o 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 possono avere i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un’abilità attivata della carta esiliata fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione di quella abilità della Forgia di Territori come se facesse invece riferimento alla Forgia di Territori. Ad esempio, se la carta esiliata è la Refurtiva del Bandito (che ha l’abilità “{2}, {T}, Rimuovi due segnalini bottino dalla Refurtiva del Bandito: Pesca una carta”), consideri la versione dell’abilità della

Forgia di Territori come se dicesse “{2}, {T}, Rimuovi due segnalini bottino dalla Forgia di Territori: Pesca una carta”.

---

Fulcro del Divenire

{6}

Artefatto

All’inizio del combattimento nel tuo turno, pesca una carta. Poi puoi esiliare una carta artefatto o creatura dalla tua mano. Se lo fai, crea una pedina che è una copia della carta esiliata, tranne che è una creatura artefatto Golem 3/3 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta esiliata e nulla di più.
  - Se la carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
  - Eventuali abilità entra-in-campo della carta copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della carta copiata.
- 

Gabbia del Collezionista

{1}{W}

Artefatto

Nascondiglio 5 (*Quando questo artefatto entra nel campo di battaglia, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo in ordine casuale.*)

{1}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi, se controlli tre o più creature con forza diversa, puoi giocare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- Qualsiasi giocatore che ha controllato un permanente con un’abilità nascondiglio da quando una carta è stata esiliata con essa può guardare quella carta.
- In precedenza, i permanenti con nascondiglio entravano nel campo di battaglia TAPpati. Questa abilità è stata rimossa dalla definizione di nascondiglio. Le vecchie carte hanno ricevuto un errata corrige per aggiungere un paragrafo che dice “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia TAPpato” e ora hanno nascondiglio 4.
- Nascondiglio ora ti fa mettere le altre carte in fondo al tuo grimorio in ordine casuale invece di qualsiasi ordine.
- Per determinare se puoi giocare la carta esiliata, l’ultima abilità della Gabbia del Collezionista considera le creature che controlli mentre si risolve. Ad esempio, se controlli una creatura 4/5, una creatura 1/1 e una creatura 2/1, ci sono tre valori di forza diversi tra le creature che controlli.
- Decidi se giocare la carta esiliata mentre l’ultima abilità della Gabbia del Collezionista si risolve. Se la giochi, lo fai come parte della risoluzione di quell’abilità. Non puoi attendere di giocarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate. Tuttavia, non puoi mai giocare carte terra nei turni degli altri giocatori.

- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- 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.

Globo del Torpore

{2}

Artefatto

Le creature che entrano nel campo di battaglia non fanno innescare le abilità.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Il Globo del Torpore ferma le abilità innescate entra-in-campo delle creature oltre ad altre abilità innescate che si innescerebbero quando una creatura entra nel campo di battaglia.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall’abilità del Globo del Torpore. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 riceverà comunque un segnalino +1/+1.
- L’evento di innesco non deve necessariamente specificare che “creature” entrano nel campo di battaglia. Ad esempio, la Capitana Fendiburrasca, Razziatrice di Cosmio di *Le Caverne Perdute di Ixalan* ha un’abilità che dice “Ogniqualevolta un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su un Pirata bersaglio che controlli”. Se una creatura artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, quell’abilità non si innescerà. Se un artefatto non creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, quell’abilità si innescerà.
- Le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia”, comprese molte abilità che chiedono al controllore di una creatura di scegliere un colore o un tipo di creatura, non sono influenzate.
- Esamina il permanente mentre esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui, per determinare se qualche abilità innescata si innescerà. Ad esempio, se controlli la Marcia delle Macchine, che dice, in parte, “Ogni artefatto non creatura è una creatura artefatto”, ogni artefatto sarà una creatura al momento di entrare nel campo di battaglia e non farà innescare le abilità innescate.
- Se il Globo del Torpore e una creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, quella creatura che entra nel campo di battaglia non farà innescare le abilità innescate.

Grande Abolitore

{W}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

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

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

---

Jitte Perduto

{1}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento, metti un segnalino carica sul Jitte Perduto.

Rimuovi un segnalino carica dal Jitte Perduto: Scegli uno

—

- STAPpa una terra bersaglio.
  - Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.
  - Metti un segnalino +1/+1 sulla creatura equipaggiata.
- Equipaggiare {1}

- Puoi bersagliare una terra che è già STAPpata con il primo modo dell'abilità attivata del Jitte Perduto.
- Scegliere una creatura che è già stata dichiarata come bloccante come bersaglio del secondo modo dell'abilità attivata non impedirà a quella creatura di bloccare.

---

Panorama di Dannazione

Terra

Il Panorama di Dannazione entra nel campo di battaglia

TAPPato. Mentre entra, scegli un colore.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

{1}, {T}: Per ogni colore tra i permanenti monocolori che controlli, aggiungi un mana di quel colore.

- L'ultima abilità del Panorama di Dannazione è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde e, di conseguenza, l'ultima abilità del Panorama di Dannazione può produrre al massimo cinque mana.

---

Raccoglitore di Disperazione

{3} {B} {B}

Creatura — Spirito

5/4

Minacciare

Quando il Raccoglitore di Disperazione entra nel campo di battaglia, le altre creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

{1} {B}, Scarta il Raccoglitore di Disperazione: Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno.

- La seconda abilità del Raccoglitore di Disperazione influenza solo le altre creature che si trovano sul campo di battaglia nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.
-

Recuperatrice della Tempesta di Sabbia

{2} {G}

Creatura — Artefice Umano

1/1

Quando la Recuperatrice della Tempesta di Sabbia entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Golem 3/3 incolore.

{2}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su ogni pedina creatura che controlli. Hanno travolgere fino alla fine del turno.

- Nel raro caso in cui non sia possibile mettere segnalini +1/+1 su una o più delle pedine creatura che controlli, quelle pedine creatura hanno comunque travolgere fino alla fine del turno.

---

Ricettacolo di Ricordi

{3} {R} {R}

Artefatto

{T}, Esilia il Ricettacolo di Ricordi: Ogni giocatore esilia le prime sette carte del proprio grimorio. Fino al tuo prossimo turno, i giocatori possono giocare le carte che hanno esiliato dal loro grimorio in questo modo e non possono giocare carte dalla propria mano. Attiva solo come stregoneria.

- Il Ricettacolo di Ricordi ha ricevuto un piccolo aggiornamento per chiarire che i giocatori possono giocare solo le carte che hanno esiliato dal loro grimorio durante l'effetto dell'abilità attivata, non il Ricettacolo di Ricordi esiliato per attivare l'abilità. Qui sopra compare il suo testo Oracle aggiornato.
- I giocatori pagano tutti i costi e seguono tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'abilità del Ricettacolo di Ricordi. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, il suo proprietario può giocarla solo durante la sua fase principale mentre la pila è vuota.
- I giocatori possono comunque giocare carte da zone diverse dalla propria mano se qualcosa consente loro di farlo.

---

Riposa in Pace

{1} {W}

Incantesimo

Quando Riposa in Pace entra nel campo di battaglia, esilia tutti i cimiteri.

Se una carta o una pedina sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliala.

- Mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura muore non si innescheranno, perché le carte e le pedine non vengono mai messe nel cimitero di un giocatore.
- Se Riposa in Pace viene distrutto da una magia, Riposa in Pace viene esiliato e poi la magia viene messa nel cimitero del suo proprietario.
- Se una carta viene scartata mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che funzionano quando una carta è scartata (per esempio follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge un

cimitero. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata (ad esempio, la prima abilità di Chandra in Fiamme) possono trovare quella carta in esilio.

---

#### Saccheggiatore Generoso

{1} {R}

Creatura — Farabutto Umano

2/2

Minacciare

All'inizio del tuo mantenimento, puoi creare una pedina Tesoro. Quando lo fai, un avversario bersaglio crea una pedina Tesoro TAPpata.

Ogniqualevolta il Saccheggiatore Generoso attacca, infligge al giocatore in difesa danno pari al numero di artefatti che controlla.

- Non scegli un bersaglio per la prima abilità innescata del Saccheggiatore Generoso quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando crei una pedina Tesoro 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, l’abilità innescata non è un crimine, ma l’abilità innescata riflessiva potrebbe esserlo.
- 

#### Sintetizzatore del Simulacro

{2} {U}

Artefatto

Quando il Sintetizzatore del Simulacro entra nel campo di battaglia, profetizza 2.

Ogniqualevolta un altro artefatto con valore di mana pari o superiore a 3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con “Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli”.

- Se il costo di mana di un artefatto sul campo di battaglia comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
  - L’abilità della pedina Costrutto creata dall’ultima abilità del Sintetizzatore del Simulacro conta il Costrutto stesso, che quindi sarà almeno 1/1.
- 

#### Spada di Ricchezza e Potere

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dagli istantanei e dalle stregonerie.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Tesoro.

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Equipaggiare {2}



- Protezione dagli istantanei e dalle stregonerie significa che la creatura equipaggiata non può essere bersaglio di magie istantaneo, magie stregoneria o di abilità di carte istantaneo o stregoneria (come un'abilità di una carta istantaneo che si innesca quando quella carta viene ciclata) e che tutto il danno che le verrebbe inflitto da una magia istantaneo o stregoneria o da una carta istantaneo o stregoneria viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.
- La copia creata dall'abilità innescata ritardata della Spada di Ricchezza e Potere 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. I nuovi bersagli devono essere legali.
- 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 divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se 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 addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'abilità innescata ritardata della Spada di Ricchezza e Potere viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”.

Tessimateria Oltec

{2} {W}

Creatura — Artefice Umano

2/4

Ogniqualvolta lanci una magia creatura, scegli uno —

- Crea una pedina creatura artefatto Gnomo 1/1 incolore.
- Crea una pedina che è una copia di una pedina artefatto bersaglio che controlli.

- L'abilità del Tessimateria Oltec si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- La nuova pedina copia le caratteristiche originali della pedina bersaglio come descritte dall'effetto che ha creato la pedina bersaglio e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se la pedina bersaglio è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la pedina copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0. (La maggior parte delle pedine non ha un costo di mana a meno che non stia copiando qualcos'altro.)
- Se la pedina copiata sta copiando qualcos'altro, allora la nuova pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella pedina ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo della pedina copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della pedina copiata.

Tiranno Nato dal Caveau

{5}{G}{G}

Creatura — Dinosaurio

6/6

Travolgere

Ogniqualvolta il Tiranno Nato dal Caveau o un'altra creatura con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 3 punti vita e peschi una carta.

Quando il Tiranno Nato dal Caveau muore, se non è una pedina, crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Se una o più abilità statiche che si applicano a una creatura che entra nel campo di battaglia modificano la sua forza, quelle abilità vengono considerate nel momento in cui si determina se la seconda abilità del Tiranno Nato dal Caveau si innesca o meno. Lo stesso vale per gli effetti di sostituzione che si applicano ad essa, come entrare nel campo di battaglia con uno o più segnalini +1/+1 o entrare nel campo di battaglia come copia di un'altra creatura.
- Una volta che la seconda abilità del Tiranno Nato dal Caveau si è innescata, diminuire la forza della creatura o rimuoverla dal campo di battaglia non ti impedirà di guadagnare punti vita e pescare una carta.
- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sul Tiranno Nato dal Caveau e nulla di più (a meno che il Tiranno Nato dal Caveau non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se il Tiranno Nato dal Caveau era TAPPato o STAPPato, se aveva dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che avesse modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il Tiranno Nato dal Caveau stava copiando qualcos'altro quando ha lasciato il campo di battaglia, ma aveva in qualche modo ancora la sua ultima abilità, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il Tiranno Nato dal Caveau ha copiato (con le eccezioni indicate).
- Quando la pedina che è una copia del Tiranno Nato dal Caveau entra nel campo di battaglia, la sua seconda abilità si innescherà.

---

Viaggio nella Via dei Presagi

{3}{G}

Incantesimo

Quando il Viaggio nella Via dei Presagi entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a cinque carte terra con nomi diversi ed esiliare, poi rimescola.

All'inizio della tua sottofase finale, scegli una carta a caso esiliata con il Viaggio nella Via dei Presagi e mettila sul campo di battaglia TAPPata.

- Puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una sola carta terra ed esiliarla, se vuoi.
- Mentre è nel tuo grimorio, una carta bifronte ha solo il nome del suo lato frontale. Non è possibile rivelare due copie della stessa carta bifronte in questo modo.

---

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE ULTIME NOTIZIE**

Amuleto dell'Arcimago

{U}{U}{U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia bersaglio.
- Un giocatore bersaglio pesca due carte.
- Prendi il controllo di un permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 1.

- Il valore di mana di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha lo stesso costo di mana di quell'oggetto.
- 

Avvilire

{W}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta. Metti un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli.

- Puoi lanciare Avvilire anche se non controlli alcuna creatura.
  - Scegli su quale creatura mettere il segnalino +1/+1 mentre Avvilire si risolve, dopo che la mano dell'avversario è stata rivelata.
- 

Baldoria dei Fuorilegge

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

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, scegli uno a caso. Crea una pedina creatura rossa e bianca con quelle caratteristiche.

- Guerriero Umano 3/1 con travolgere e rapidità.
- Chierico Umano 2/1 con legame vitale e rapidità.
- Farabutto Umano 1/2 con rapidità e "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio".

- Mentre metti in pila l'abilità innescata della Baldoria dei Fuorilegge, scegli un modo a caso. I giocatori possono rispondere all'abilità sapendo quale pedina verrà creata.
- 

Bersaglio Facile

{2}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- Puoi lanciare il Bersaglio Facile solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura che non controlli.

- Mentre il Bersaglio Facile tenta di risolversi, se uno dei bersagli è un bersaglio illegale, la creatura che controlli non infliggerà danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale, ma l'altra creatura non lo è, la tua creatura prenderà comunque +1/+1.
- 

#### Calpestare col Cavallo

{R}{W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bloccante bersaglio. Le creature che erano bloccate da quella creatura in questo combattimento hanno travolgere fino alla fine del turno.

- Le creature attaccanti che la creatura distrutta stava bloccando rimangono bloccate (anche se nessun'altra creatura le stava bloccando). Una creatura attaccante con travolgere che non viene bloccata da nessuna creatura può infliggere il suo danno da combattimento al giocatore, planeswalker o battaglia in difesa.
  - In alcuni rari casi, la creatura bloccante non è stata dichiarata come tale durante quel combattimento (ad esempio, se è entrata nel campo di battaglia come bloccante). In questi casi, le creature attaccanti che essa stava bloccando non avranno travolgere anche se la creatura bloccante viene distrutta.
- 

#### Castigo Spietato

{1}{W}

Istantaneo

Fendere {5}{W} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di fendere. Se lo fai, rimuovi le parole tra le parentesi quadre.*)

Distruggi una creatura [attaccante] bersaglio.

- Se lanci una magia per il suo costo di fendere, quella magia non ha il testo tra parentesi quadre mentre è in pila.
  - Un costo di fendere è un costo alternativo che viene pagato invece del costo di mana della magia. Lanciare una magia per il suo costo di fendere non cambia il valore di mana della magia.
  - Non puoi lanciare una magia pagando sia il suo costo di fendere che un altro costo alternativo. Ad esempio, se un effetto fornisce a un Castigo Spietato nel tuo cimitero un costo di flashback di {1}{W}, non puoi lanciarlo dal tuo cimitero per il suo costo di fendere.
  - Se un effetto ti permette di lanciare una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi lanciare quella magia per il suo costo di fendere.
- 

#### Cattura di Essenza

{U}{U}

Istantaneo

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

- Non puoi lanciare la Cattura di Essenza senza una magia creatura bersaglio. Se uno dei bersagli è illegale quando la Cattura di Essenza tenta di risolversi, l'altro sarà comunque influenzato come di consueto.

- Una magia creatura che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per la Cattura di Essenza. La magia non sarà neutralizzata quando la Cattura di Essenza si risolve, ma metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio.

#### Costrizione della Leyline

{5} {W}

Incantesimo

Lampo

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

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

- L'abilità dominio della Costrizione della Leyline non cambia il suo valore di mana, che è sempre 6.
- Le abilità dominio contano il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli, non quante terre controlli o quante di ogni tipo.
- I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. I tipi di terra diversi dai tipi di terra base (ad esempio Deserto) non contribuiscono alle abilità dominio.
- Se la Costrizione della Leyline lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si sia risolta, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato a una creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se il proprietario della Costrizione della Leyline lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

#### Creatività Indomita

{X} {R} {R} {R}

Stregoneria

Distruggi X artefatti e/o creature bersaglio. Per ogni permanente distrutto in questo modo, il suo controllore rivela carte dalla cima del proprio grimorio finché non viene rivelata una carta artefatto o creatura ed esilia quella carta. Quei giocatori mettono le carte esiliate sul campo di battaglia, poi rimescolano.

- Se un giocatore non controllava permanenti distrutti in questo modo, quel giocatore non rivela alcuna carta dal suo grimorio e non lo rimescola.
- Se un artefatto o una creatura sono bersagliati ma non vengono distrutti (ad esempio perché hanno indistruttibile o perché sono diventati bersagli illegali), non sono considerati come uno degli artefatti o

delle creature distrutti in questo modo. Un artefatto o una creatura distrutti ma messi in una zona diversa dal cimitero (ad esempio il comandante di un giocatore nella variante Commander) vengono considerati.

- Mentre rivela le carte, un giocatore si ferma non appena rivela una carta che sia un artefatto o una creatura (o entrambi). Quel giocatore non sceglie un tipo.
- Se il grimorio di un giocatore non contiene più carte artefatto o creatura quando gli viene imposto di rivelare le carte, quel giocatore rivela l'intero grimorio senza esiliare alcuna carta e poi lo rimescola.
- Tutte le carte esiliate vengono messe sul campo di battaglia contemporaneamente.

---

#### Crepitare di Potere

{X}{X}{X}{R}{R}

Stregoneria

Scegli fino a X bersagli. Crepitare di Potere infligge danno pari a cinque volte X a ognuno di essi.

- Se scegli 1 come valore di X, Crepitare di Potere costerà {3}{R}{R} per essere lanciato e infliggerà cinque danni a un singolo bersaglio. Se scegli 2 come valore di X, costerà {6}{R}{R} per essere lanciato e infliggerà dieci danni a ognuno di massimo due bersagli e così via.

---

#### Crimine

{3}{W}{B}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura o incantesimo bersaglio dal cimitero di un avversario.

///

Punizione

{X}{B}{G}

Stregoneria

Distruggi ogni artefatto, creatura e incantesimo con valore di mana X.

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà di Crimine // Punizione.
- Le carte split hanno due facce di carte su una singola carta. Le caratteristiche della metà che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Crimine // Punizione conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Le caratteristiche di una carta split sono una combinazione delle sue due metà mentre non è in pila. Ad esempio, Crimine // Punizione ha un valore di mana pari a 7 mentre si trova nel tuo grimorio. Se un effetto ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con valore di mana pari o inferiore a 4, non puoi trovare Crimine // Punizione.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo le caratteristiche della metà che stai lanciando.

---

Decimare

{2} {R} {G}

Stregoneria

Distruggi un artefatto bersaglio, una creatura bersaglio, un incantesimo bersaglio e una terra bersaglio. *(Non puoi lanciare questa magia a meno che tu non possa compiere scelte legali per tutti i suoi bersagli.)*

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

---

Deterioramento Improvviso

{B} {G}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Distruggi un permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare il Deterioramento Improvviso. Quando quella magia o abilità si risolve, il Deterioramento Improvviso non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Se bersagli una creatura con egida, puoi comunque pagare il costo di egida, ma il Deterioramento Improvviso non verrà neutralizzato anche se non lo fai.
- Il valore di mana di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha lo stesso costo di mana di quell'oggetto.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Deviazione Eterna

{G} {W} {U}

Istantaneo

Il proprietario di una magia, un permanente non terra o una carta bersaglio in un cimitero mette quel bersaglio in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario della carta sceglie se mettere quella creatura in cima o in fondo al suo grimorio.
- Se la Deviazione Eterna bersaglia una pedina, quella pedina viene messa nel grimorio, poi smette di esistere.
- Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia un permanente combinato), il proprietario di quel permanente mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.
- La Deviazione Eterna non neutralizza magie. Una magia che non può essere neutralizzata può comunque essere messa in cima o in fondo al grimorio del suo proprietario in questo modo.

---

Dissoluzione Angosciosa

{1}{W}{B}

Istantaneo

Esilia un permanente non terra bersaglio. Perdi 3 punti vita.

- Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Dissoluzione Angosciosa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non perderai 3 punti vita.

---

Distruggere i Potenti

{4}{W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature con forza superiore alla forza di una creatura bersaglio.

- Per determinare quali creature vengono distrutte, usa la forza della creatura bersaglio mentre Distruggere i Potenti si risolve. Distruggere i Potenti non bersaglia alcuna di quelle creature, quindi una creatura con anti-malocchio o protezione dal bianco sarà distrutta se la sua forza è abbastanza alta.
- Distruggere i Potenti non distruggerà la creatura bersaglio.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando Distruggere i Potenti tenta di risolversi, Distruggere i Potenti non si risolverà e non avverrà nessuno dei suoi effetti. Nessuna creatura verrà distrutta.

---

Elettrodominio

{X}{R}{R}

Istantaneo

L'Elettrodominio infligge X danni a un qualsiasi bersaglio. Puoi lanciare una magia con valore di mana pari o inferiore a X dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Se il bersaglio è illegale mentre l'Elettrodominio tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non potrai lanciare una magia dalla tua mano.
- Gli effetti che ti permettono di lanciare una magia non ti permettono di giocare una terra.
- Se al bersaglio viene inflitto danno letale in questo modo, sarà ancora sul campo di battaglia mentre lanci una magia dalla tua mano. Non morirà finché l'Elettrodominio non avrà terminato di risolversi. Se una delle sue abilità si innesca mentre lanci quella magia, quell'abilità si innescherà ma non si risolverà fino a dopo la morte del bersaglio.
- Lanci la magia durante la risoluzione dell'Elettrodominio. Ignora le restrizioni temporali basate sul tipo di magia.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello della Bancarotta di Sangue, devi pagarli 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.



---

### Estrarre la Conoscenza

{U} {B}

Istantaneo

Guarda le prime due carte del grimorio di un avversario bersaglio. Esilia una di esse a faccia in giù e metti l'altra in fondo a quel grimorio. Puoi giocare la carta esiliata fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia.

Flashback {1} {U} {B}

- Solo tu puoi guardare la carta esiliata. Il suo proprietario non sa di che carta si tratta mentre è in esilio, a meno che tu non glielo dica.
- Non devi necessariamente rivelare quale carta hai esiliato e quale carta hai messo in fondo al grimorio. Ad esempio, se il tuo avversario sa qual è la prima carta del suo grimorio e tu lanci Estrarre la Conoscenza, non devi necessariamente dirgli dove hai messo quella carta.
- Puoi giocare la carta anche se è una terra.
- Devi comunque seguire tutte le normali regole sulla tempistica per giocare una carta esiliata con Estrarre la Conoscenza.
- “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.

---

### Estrazione Chirurgica

{B/P}

Istantaneo

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

Scegli una carta bersaglio in un cimitero diversa da una carta terra base. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo proprietario per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome di quella carta ed esiliale. Poi quel giocatore rimescola.

- Una carta con simboli di mana di Phyrexia nel costo di mana è di ciascun colore presente in quel costo di mana, indipendentemente da come possa essere stato pagato quel costo. Nello specifico, l'Estrazione Chirurgica è una carta nera. Mentre è in pila, è una magia nera, anche se hai pagato 2 per lanciarla.
- Per calcolare il valore di mana di una carta con simboli di mana di Phyrexia nel costo, conta ogni simbolo di mana di Phyrexia come 1. Nello specifico, il valore di mana dell'Estrazione Chirurgica è 1.
- Mentre lanci una magia o attivi un'abilità attivata con uno o più simboli di mana di Phyrexia nel costo, scegli come pagare per ogni simbolo di mana di Phyrexia nello stesso momento in cui sceglieresti i modi o un valore per X.
- Se hai 1 o meno punti vita, non puoi pagare 2 punti vita.
- Il mana di Phyrexia non è un colore. I giocatori non possono aggiungere mana di Phyrexia.
- Se lo desideri, puoi scegliere di lasciare alcune o tutte le carte con lo stesso nome della carta bersagliata, compresa quella carta, nella zona in cui si trovano.

#### Identità Infranta

{3}{W}{U}

Stregoneria

Esilia un permanente non terra bersaglio. Ogni giocatore diverso dal suo controllore crea una pedina che è una copia di quel permanente.

- Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sul permanente e nulla di più (a meno che quel permanente non stesse copiando qualcos'altro o fosse una pedina; vedi sotto). Non copiano se quel permanente fosse TAPpato o STAPpato, se avesse dei segnalini, se avesse Aure e/o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato aveva {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato stava copiando qualcos'altro, le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che il permanente stava copiando.
- Se il permanente copiato è una pedina, le pedine create dall'Identità Infranta copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando le pedine entrano nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" del permanente copiato.
- Se il permanente esiliato era un comandante, le pedine non saranno comandanti.

#### Impatto Selvaggio

{1}{R}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno. Lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

- Puoi lanciare l'Impatto Selvaggio solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura che non controlli.

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l'Impatto Selvaggio si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
- Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre l'Impatto Selvaggio tenta di risolversi, non prenderà +2/+2. Se quella creatura è un bersaglio legale, ma l'altra creatura non lo è, la creatura che controlli prenderà comunque +2/+2.

#### Infestazione Parassitaria

{X} {X} {G}

Stregoneria

Distruggi fino a X artefatti e/o incantesimi bersaglio.

Crea il doppio di X pedine creatura Peste 1/1 nere e verdi con "Quando questa creatura muore, guadagni 1 punto vita".

- Il numero di Pesti create è pari al doppio del valore scelto di X, indipendentemente dal numero di artefatti e incantesimi distrutti.
- Se uno o più artefatti o incantesimi sono stati scelti come bersagli e sono tutti bersagli illegali mentre l'Infestazione Parassitaria tenta di risolversi, l'Infestazione Parassitaria non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà creata alcuna Peste.

#### Ionizzare

{1} {U} {R}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Ionizzare infligge 2 danni al controllore di quella magia.

- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per Ionizzare. La magia non sarà neutralizzata quando Ionizzare si risolve, ma Ionizzare infliggerà comunque 2 danni al controllore di quella magia.

#### Ipotesi Scottante

{3} {U} {R}

Istantaneo

Pesca due carte. Poi puoi scartare una carta non terra.

Quando lo fai, l'Ipotesi Scottante infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

- Non scegli una creatura bersaglio quando lanci l'Ipotesi Scottante. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta non terra. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto. In particolare, l'abilità innescata non è un crimine, ma l'abilità innescata riflessiva potrebbe esserlo.

#### Lacerazione del Vuoto

{W} {U} {B}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Distruggi un permanente non terra bersaglio.

- Una magia o abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare la Lacerazione del Vuoto. Quando quella magia o abilità si risolve, la Lacerazione del Vuoto non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Se bersagli una creatura con egida, puoi comunque pagare il costo di egida, ma la Lacerazione del Vuoto non verrà neutralizzata anche se non lo fai.

#### Luce Intralciante

{W} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio che bersaglia te o un permanente che controlli.

Pesca una carta.

- La Luce Intralciante può bersagliare una magia con più bersagli, fintanto che almeno uno di quei bersagli sei tu o un permanente che controlli.
- Puoi scegliere di bersagliare una magia “che non può essere neutralizzata”. Se lo fai, la prima parte dell’effetto della Luce Intralciante non avrà alcun effetto, ma pescherai comunque una carta.

#### Macchina del Contagio

{6}

Artefatto

Quando la Macchina del Contagio entra nel campo di battaglia, metti un segnalino -1/-1 su ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio.

{4}, {T}: Prolifera due volte. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente. Poi fallo di nuovo.)*

- 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.
- 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 sei obbligato a scegliere lo stesso gruppo di giocatori e/o permanenti per ottenere pedine aggiuntive ogni volta.
- 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 è necessario scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungerne. 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 aggiuntivi, 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 “Ogniquale volta 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.

---

#### Malizia del Demonietto

{1} {B}

Istantaneo

Cambia il bersaglio di una magia bersaglio che ha un singolo bersaglio. Perdi punti vita pari al valore di mana di quella magia.

- Scegli il nuovo bersaglio della magia nel momento in cui la Malizia del Demonietto si risolve. Devi cambiare il bersaglio, se possibile. Tuttavia, non puoi cambiarlo con un bersaglio illegale. Se non ci sono bersagli legali tra cui scegliere, il bersaglio non viene cambiato. È irrilevante se il bersaglio originale sia diventato in qualche modo illegale.
- Se una magia ha più bersagli, non puoi bersagliarla con la Malizia del Demonietto, neanche se tutti tranne uno di quei bersagli sono diventati illegali.

---

#### Mola

{1}

Artefatto

{3}, {T}: Un giocatore bersaglio macina due carte. Se due carte che condividono un colore vengono macinate in questo modo, ripeti il procedimento.

- Se le due carte sono entrambe incolori, allora l'effetto non si ripete. Si ripete solo se entrambe le carte hanno almeno un colore e condividono almeno un colore.
- Il procedimento può ripetersi un qualsiasi numero di volte, fintanto che due carte che condividono un colore vengono macinate ogni volta.

---

#### Oko, Ladro di Corone

{1} {G} {U}

Planeswalker Leggendaro — Oko

4

+2: Crea una pedina Cibo.

+1: Un artefatto o una creatura bersaglio perde tutte le abilità e diventa una creatura Alce verde con forza e costituzione base 3/3.

-5: Scambia il controllo di un artefatto o creatura bersaglio che controlli e di una creatura bersaglio controllata da un avversario con forza pari o inferiore a 3.

- Gli effetti della seconda abilità di Oko durano a tempo indeterminato. Non si esauriscono durante la sottofase di cancellazione oppure se tu o Oko lasciate la partita.
- Se l'artefatto o la creatura influenzati guadagnano un'abilità dopo che la seconda abilità di Oko si è risolta, manterranno quell'abilità.

- La seconda abilità di Oko sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che impostano il valore della forza o della costituzione e che iniziano ad essere applicati dopo che la seconda abilità di Oko si è risolta sostituiranno questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione.
- La seconda abilità di Oko sostituisce tutti i colori e i tipi di creatura che ha la creatura influenzata. Sarà solo un Alce verde. La creatura mantiene i suoi eventuali supertipi (come leggendario), ma perde tutti gli altri tipi di carta che ha (come artefatto).
- La seconda abilità di Oko può bersagliare un permanente che è solo temporaneamente un artefatto o una creatura. Se questo accade, l'effetto fa sì che quel permanente resti una creatura Alce verde anche dopo che l'effetto temporaneo è terminato.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se la seconda abilità di Oko cambia la sua costituzione durante quel turno.
- Anche gli effetti della terza abilità di Oko durano a tempo indeterminato. Non si esauriscono durante la sottofase di cancellazione o se la forza della creatura che prendi viene fatta aumentare a un valore superiore a 3 in seguito.
- Se uno dei permanenti bersaglio è un bersaglio illegale quando la terza abilità di Oko si risolve, lo scambio non avviene.
- Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati. Prendere il controllo di un Equipaggiamento non lo fa diventare non assegnato, anche se il suo nuovo controllore può attivare le sue abilità equipaggiare durante la propria fase principale.

#### Ordine Principale

{3} {G} {G}

Stregoneria

Scegli due —

- Un giocatore bersaglio guadagna 7 punti vita.
  - Metti un permanente non creatura bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario.
  - Un giocatore bersaglio rimescola il suo cimitero nel suo grimorio.
  - Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.
- I modi dell'Ordine Principale vengono eseguiti nell'ordine specificato. Se metti un permanente non creatura in cima al grimorio del suo proprietario e fai rimescolare a quel giocatore il suo cimitero nel suo grimorio, quella carta viene rimescolata insieme alle altre.
  - L'Ordine Principale verrà messo nel tuo cimitero dopo che ha finito di risolversi, il che significa che non sarà rimescolato nel tuo grimorio come parte del suo stesso effetto se bersagli te stesso con il suo terzo modo.

Pariah  
{2}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Tutto il danno che ti verrebbe inflitto viene invece inflitto alla creatura incantata.

- Se sta per esserti inflitto danno da combattimento, il danno inflitto invece alla creatura incantata è ancora danno da combattimento.
- Se controlli più Pariah che incantano creature diverse, scegli quale effetto di deviazione applicare. Non puoi dividere il danno inflitto da una fonte o il danno da combattimento inflitto da più creature contemporaneamente. Ad esempio, se una magia sta per infliggerti 6 danni e controlli più Pariah, puoi invece far infliggere quei 6 danni a una delle creature incantate, ma non puoi scegliere di infliggere 3 danni a ognuna.

---

Potenza Primordiale  
{X}{G}  
Stregoneria  
Una creatura bersaglio che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno. Poi lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

- Puoi lanciare la Potenza Primordiale bersagliando solo la creatura che controlli.
- Puoi lanciare la Potenza Primordiale con 0 come valore di X solo per far lottare le due creature bersaglio.
- Se scegli due creature bersaglio e uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Potenza Primordiale tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
- Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre la Potenza Primordiale tenta di risolversi, nessuna creatura prenderà +X/+X. Se quella creatura è un bersaglio legale, ma la creatura che non controlli non lo è, prenderà comunque +X/+X.

---

Razzia Spietata  
{2}{B}  
Stregoneria  
Un avversario bersaglio scarta due carte.  
*IncurSIONE* — Se hai attaccato in questo turno, crea una pedina Tesoro.

- Se hai attaccato con una creatura in questo turno, otterrai un Tesoro anche se l'avversario bersaglio ha scartato una o zero carte.
  - Se hai attaccato in questo turno, crei una sola pedina Tesoro, indipendentemente dal numero di creature con cui attacchi oltre la prima.
-

Repulsione

{2}{U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Repulsione tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Requisire

{5}{U}{U}

Istantaneo

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

Prendi il controllo di una magia non creatura bersaglio.

Puoi scegliere nuovi bersagli per essa.

- Se prendi il controllo di una magia istantaneo o stregoneria con Requisite, verrà comunque messa nel cimitero del suo proprietario quando si risolve.
- Dopo che Requisite si è risolto, controlla la magia bersaglio. Se il testo della magia usa la seconda persona (“tu”), ora si riferisce a te; “un avversario” si riferisce a uno dei tuoi avversari e così via. Il cambio di controllo avviene prima che vengano scelti nuovi bersagli, perciò restrizioni di bersaglio come “un avversario bersaglio” o “una creatura bersaglio che controlli” prendono te come riferimento, non il controllore originale della magia. Puoi cambiare quei bersagli in modo che diventino legali in relazione a te; altrimenti, se sono gli unici bersagli possibili, la magia non si risolve poiché ha bersagli illegali. Quando la magia si risolve, qualsiasi bersaglio illegale non viene influenzato da essa e tu prendi tutte le decisioni richieste dall’effetto della magia.
- Puoi cambiare qualsiasi bersaglio tra quelli della magia bersaglio. Se cambi un bersaglio, devi scegliere un bersaglio legale per la magia. Se non puoi, devi lasciare lo stesso bersaglio (anche se quel bersaglio adesso è illegale).
- Se la magia bersaglio ha un’abilità innescata che la copia (ad esempio replicare o tempesta), le copie saranno controllate dal giocatore che ha lanciato quella magia.
- Puoi pagare il costo alternativo invece del costo di mana della carta. Eventuali costi aggiuntivi vengono pagati come di consueto.
- Non puoi esiliare una carta dalla tua mano come parte del costo di se stessa. Nel momento in cui stai per pagare i costi, quella carta è in pila, non nella tua mano.

---

Rianimare

{B}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Perdi punti vita pari al suo valore di mana.

- Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.



- L'ammontare di punti vita persi è determinato dal valore di mana della carta nel tuo cimitero, non della creatura dopo che viene messa sul campo di battaglia.
- Perdi punti vita dopo che la creatura è già sul campo di battaglia. Tutte le sue abilità che interagiscono con la perdita di punti vita, come quella dell'Imperion di Platino, si applicano a quella perdita di punti vita.
- Se si innesca qualsiasi abilità quando la creatura entra nel campo di battaglia, quelle abilità si risolvono dopo che hai perso punti vita. Se perdendo punti vita perdi la partita, quelle abilità non si risolveranno.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se lasci la partita, la creatura che controlli grazie a Rianimare viene esiliata.

#### Ricchezza Scellerata

{X} {B} {G} {U}

Stregoneria

Un avversario bersaglio esilia le prime X carte del suo grimatorio. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie con valore di mana pari o inferiore a X scelte tra esse senza pagare i loro costi di mana.

- Scegli quali eventuali magie lanciare mentre la Ricchezza Scellerata si risolve. Se le lanci, lo fai come parte della risoluzione della Ricchezza Scellerata. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno.
- Lanci le magie una alla volta mentre la Ricchezza Scellerata si sta risolvendo, scegliendo modi, bersagli e così via. L'ultima magia che lanci sarà la prima a risolversi. Ignora le restrizioni temporali basate sui tipi delle magie. Altre restrizioni temporali, come "Lancia [questa magia] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una 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.
- Le carte che non lanci in questo modo rimarranno in esilio.

#### Risucchia Potere

{U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. All'inizio della tua prossima fase principale, aggiungi un ammontare di {C} pari al valore in mana di quella magia.

- Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Risucchia Potere tenta di risolversi, Risucchia Potere non si risolve. Non aggiungi mana all'inizio della tua prossima fase principale. Se il bersaglio è legale ma non viene neutralizzato, probabilmente perché un effetto dice che la magia non può essere neutralizzata, aggiungi mana.
- L'abilità innescata ritardata di Risucchia Potere si innesca di solito all'inizio della tua fase principale pre-combattimento. Tuttavia, se lanci Risucchia Potere durante la tua fase principale pre-combattimento o durante la tua fase di combattimento, la sua abilità innescata ritardata si innescherà all'inizio della fase principale post-combattimento di quel turno.

---

Ritorno Vendicativo

{4} {B} {G}

Istantaneo

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Quando lo fai, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

- Non scegli una creatura bersaglio che non controlli quando lanci il Ritorno Vendicativo. Invece, un'abilità "riflessiva" si innesca quando rimetti sul campo di battaglia la carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto. In particolare, il Ritorno Vendicativo non è un crimine, ma l'abilità innescata riflessiva potrebbe esserlo.
- L'abilità innescata riflessiva del Ritorno Vendicativo viene messa in pila contemporaneamente a qualsiasi altra abilità innescata causata dalla creatura che entra nel campo di battaglia.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità innescata riflessiva tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Se la creatura che metti sul campo di battaglia non è più sul campo di battaglia o non è più una creatura, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

---

Rubapensieri

{B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta. Perdi 2 punti vita.

- Perdi 2 punti vita anche se il giocatore bersaglio non ha nella sua mano carte non terra da scartare.

---

Scagliare

{1} {R}

Istantaneo

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

Scagliare infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a un qualsiasi bersaglio.

- Per determinare quanti danni infligge Scagliare, usa la forza della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
  - Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
  - I giocatori possono rispondere solo dopo che questa magia è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di interferire con la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.
-

Sdegno del Tiranno

{U} {B}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3.
- Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

- Il valore di mana di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell'oggetto.
- 

Sentiero dell'Esilio

{W}

Istantaneo

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

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

Sepolto in Giardino

{2} {G} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

Quando Sepolto in Giardino entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio che non controlli finché Sepolto in Giardino non lascia il campo di battaglia.

Ogniquale volta la terra incantata viene TAPpata per attingere mana, il suo controllore aggiunge un mana addizionale di un qualsiasi colore.

- Se Sepolto in Giardino lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata si sia risolta, 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.
-

### Sfera di Detenzione

{1}{W}{U}

#### Incantesimo

Quando la Sfera di Detenzione entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un permanente non terra bersaglio che non si chiama Sfera di Detenzione e tutti gli altri permanenti con lo stesso nome di quel permanente.

Quando la Sfera di Detenzione lascia il campo di battaglia, rimetti le carte esiliate sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

- Sebbene il bersaglio dell'abilità entra-in-campo non possa essere una terra, le terre con lo stesso nome di quel permanente verranno esiliate.
- L'abilità entra-in-campo ha un solo bersaglio. Gli altri permanenti con quello stesso nome non sono bersagliati. Ad esempio, un permanente con protezione dal bianco verrà esiliato se ha lo stesso nome del permanente non terra bersaglio.
- Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità entra-in-campo tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà esiliato alcun permanente, nemmeno quelli con lo stesso nome del bersaglio.
- Se la Sfera di Detenzione lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si sia risolta, la sua abilità lascia-il-campo si innescherà ma non avrà alcun effetto. Poi l'abilità entra-in-campo si risolverà ed esilierà il permanente non terra bersaglio e gli altri permanenti con quello stesso nome a tempo indeterminato.

---

### Sfida Collettiva

{1}{R}{R}

#### Stregoneria

Incrementare {1} (*Paga questo costo per ogni modo scelto oltre il primo.*)

Scegli uno o più —

- Un giocatore bersaglio scarta tutte le carte nella sua mano, poi pesca altrettante carte.
  - La Sfida Collettiva infligge 4 danni a una creatura bersaglio.
  - La Sfida Collettiva infligge 3 danni a un avversario o a un planeswalker bersaglio.
- Scegli tutti i modi in una volta. Non puoi aspettare per eseguire le azioni di un modo e poi decidere di scegliere più modi.
  - Non puoi scegliere lo stesso modo più volte.
  - Se un bersaglio di una magia incrementare diventa illegale, gli altri bersagli vengono comunque influenzati. Se tutti i bersagli diventano illegali, la magia non si risolverà.
  - Gli effetti che riducono il costo delle magie riducono il costo totale, compresi eventuali costi di incrementare aggiunti.
  - Se un effetto ti permette di lanciare una magia con incrementare senza pagare il suo costo di mana, paghi il costo di incrementare per quella magia se scegli più di un modo.
  - I costi addizionali non influenzano il valore di mana di una magia.

---

### Spaccacranio

{1} {R}

Istantaneo

I giocatori non possono guadagnare punti vita in questo turno. Il danno non può essere prevenuto in questo turno.

Lo Spaccacranio infligge 3 danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

- Lo Spaccacranio bersaglia solo il giocatore o il planeswalker. Se quel giocatore o quel planeswalker è un bersaglio illegale quando lo Spaccacranio tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita a un giocatore o che prevenirebbero il danno si risolvono comunque, ma le parti di guadagno dei punti vita e di prevenzione del danno non hanno alcun effetto.
- Gli effetti che sostituirebbero il guadagno di punti vita con un altro effetto non verranno applicati, poiché per i giocatori è impossibile guadagnare punti vita.
- Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un certo numero e quel numero è maggiore dei suoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente. (Se il numero è minore dei punti vita attuali del giocatore, l'effetto funzionerà come di consueto.)

---

### Stroncare la Critica

{2} {R}

Stregoneria

Spettacolo {R} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di spettacolo invece del suo costo di mana se un avversario ha perso punti vita in questo turno.)*

Stroncare la Critica infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
- Spettacolo verifica solo che un avversario abbia perso punti vita durante il turno, non che il totale dei punti vita dell'avversario sia attualmente inferiore a quello che aveva. Ad esempio, se un avversario perde 1 punto vita e poi ne guadagna 2 nello stesso turno, puoi lanciare una magia per il suo costo di spettacolo in quel turno.
- Spettacolo non cambia le tempistiche di lancio della magia. Ad esempio, non puoi lanciare una stregoneria con spettacolo durante il turno di un avversario a meno che un altro effetto non te lo permetta, anche se quel giocatore ha perso punti vita in questo turno.
- 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 spettacolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Il costo di spettacolo resta lo stesso a prescindere dalla quantità di punti vita persi dagli avversari o dal numero di avversari che li hanno persi.
- In una partita multiplayer, se un avversario perde punti vita e poi lascia la partita in quel turno, puoi lanciare una magia per il suo costo di spettacolo. (Se un giocatore lascia la partita durante il proprio turno, quel turno continua senza un giocatore attivo.)

---

Sviscisvuota

{G}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio. (*Le abilità di mana non possono essere bersagliate.*)

- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana e si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.
- Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si è innescata all'inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.

---

Trappola d'Archivio

{3}{U}{U}

Istantaneo — Trappola

Se un avversario ha passato in rassegna il suo grimorio in questo turno, puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Un avversario bersaglio macina tredici carte.

- Puoi ignorare la condizione del costo alternativo di una Trappola e lanciarla per il suo normale costo di mana. Questo vale anche se la condizione del suo costo alternativo è stata soddisfatta.
- Lanciare una Trappola pagando il suo costo alternativo non cambia il suo costo di mana o il suo valore di mana. L'unica differenza è il costo che paghi effettivamente.
- I costi che aumentano o riducono il costo di lancio di una Trappola si applicheranno a qualunque costo hai scelto di pagare.
- La Trappola d'Archivio verifica solo se un avversario ha passato in rassegna il suo grimorio. È irrilevante se nel passare in rassegna quel giocatore abbia trovato o meno una carta.
- Una magia o un'abilità fa passare in rassegna il grimorio a un giocatore solo se dice “passare in rassegna” nel suo testo. Ad esempio, se una magia o abilità permette a un giocatore di guardare le prime quattro carte del suo grimorio e di fare qualcosa con una di quelle carte, quello non significa passare in rassegna.
- Se un effetto di passare in rassegna è influenzato dall'abilità del Censore Mentale Aviano (che fa sì che un giocatore passi invece in rassegna le prime quattro carte del suo grimorio), viene comunque considerato come passare in rassegna quel grimorio.

- L'avversario che bersagli non deve necessariamente essere l'avversario che ha passato in rassegna il suo grimorio.
- Se l'avversario bersagliato ha meno di tredici carte nel suo grimorio, quel giocatore mette tutto il suo grimorio nel suo cimitero.

#### Trappola Rompicapo

{2}{U}{U}

Istantaneo — Trappola

Se un avversario ha lanciato tre o più magie in questo turno, puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Esilia un qualsiasi numero di magie bersaglio.

- Puoi ignorare la condizione del costo alternativo di una Trappola e lanciarla per il suo normale costo di mana. Questo vale anche se la condizione del suo costo alternativo è stata soddisfatta.
- Lanciare una Trappola pagando il suo costo alternativo non cambia il suo costo di mana o il suo valore di mana. L'unica differenza è il costo che paghi effettivamente.
- I costi che aumentano o riducono il costo di lancio di una Trappola si applicheranno a qualunque costo hai scelto di pagare.
- La condizione del costo alternativo della Trappola Rompicapo verifica se un avversario ha lanciato tre o più magie in questo turno, non se quelle magie si sono risolte.
- Se una magia viene esiliata, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona su magie che non possono essere neutralizzate.

#### Ultimatum Crudele

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

Stregoneria

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura, scarta tre carte, poi perde 5 punti vita. Riprendi in mano una carta creatura dal tuo cimitero, peschi tre carte, poi guadagni 5 punti vita.

- Se l'avversario bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Ultimatum Crudele tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. (Non farò l'elenco perché sarebbe triste vedere tutte le cose che non potrai fare.)
- Il solo bersaglio dell'Ultimatum Crudele è un avversario. Scegli quale carta creatura riprendere in mano dal tuo cimitero dopo che l'Ultimatum Crudele si è risolto.
- Tutte le azioni dell'Ultimatum Crudele vengono eseguite in sequenza, nell'ordine specificato. Azioni precedenti potrebbero influenzare come esegui azioni seguenti. Ad esempio, se l'avversario sacrifica una creatura che controlla ma che tu possiedi, finirà nel tuo cimitero. Quando l'Ultimatum Crudele ti permette di riprendere in mano una carta creatura dal tuo cimitero, puoi scegliere quella.
- Se, mentre l'Ultimatum Crudele inizia a risolversi, i punti vita del tuo avversario sono pari o inferiori a 5 e tu hai due o meno carte nel tuo grimorio, la partita terminerà in parità. I punti vita del tuo avversario saranno pari o inferiori a 0, ma l'Ultimatum Crudele deve finire di risolversi prima che vengano verificate le azioni di stato. Poi tu dovrai pescare tre carte e non potrai pescarne una. Quando alla fine si verificano le

azioni di stato, tu e il tuo avversario perdetevi entrambi la partita contemporaneamente, quindi la partita finisce in parità.

---

Verso Evanescente

{W}{B}

Istantaneo

Esilia un permanente monocolor bersaglio.

- Un permanente monocolor ha esattamente un colore. I permanenti incolori non sono monocolor.
- 

Viaggio verso il Nulla

{1}{W}

Incantesimo

Quando il Viaggio verso il Nulla entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio.

Quando il Viaggio verso il Nulla lascia il campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia la carta esiliata sotto il controllo del suo proprietario.

- Se il Viaggio verso il Nulla lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si sia risolta, la sua seconda abilità si innescherà, ma non avrà alcun effetto. Poi la sua prima abilità si risolverà ed esilierà la creatura bersagliata per sempre.
- 

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST

Deserto

Terra — Deserto

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Il Deserto infligge 1 danno a una creatura attaccante bersaglio. Attiva solo durante la sottofase di fine combattimento.

- La sottofase di fine combattimento avviene dopo che è stato inflitto danno da combattimento. Non puoi usare il Deserto per distruggere una creatura attaccante prima che abbia avuto la possibilità di infliggere danno da combattimento.
- 

Diserzione

{3}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se una magia artefatto o creatura è neutralizzata in questo modo, metti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, invece che nel cimitero del suo proprietario.

- La carta viene messa sul campo di battaglia, ma eventuali effetti che verificano se la carta originale è stata “lanciata dalla tua mano” non si innescheranno o non considereranno la carta come lanciata dalla tua mano. La carta è stata invece messa sul campo di battaglia dall’effetto della Diserzione.



- Questa magia include un effetto di sostituzione. Se il bersaglio è una magia artefatto o creatura, non viene mai messa nel cimitero.
- Se la magia non viene neutralizzata (perché la magia che bersaglia non può essere neutralizzata), l'abilità di questa carta non mette la carta sul campo di battaglia. La magia continua a risolversi come di norma.

Furfante Sfrontato

{1}{U}{U}

Creatura — Farabutto Spiritello

3/1

Lampo

Volare

Il Furfante Sfrontato può bloccare solo creature con volare.

//ADV//

Piccolo Furto

{1}{U}

Istantaneo — Avventura

Fai tornare un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario in mano al suo proprietario.

- Il Furfante Sfrontato è una carta creatura in qualsiasi zona tranne la pila, in cui è una carta creatura solo se non è stato lanciato come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, il Furfante Sfrontato è una carta creatura blu con valore di mana 3. Non può essere bersaglio dell'abilità innescata del Santuario Mistico.
- Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se il Furfante Sfrontato viene esiliato con l'ultima abilità di Vivien, Campionessa delle Terre Selvagge, non puoi lanciarlo come il Piccolo Furto.
- Se lanci il Piccolo Furto, anziché metterlo nel tuo cimitero mentre si risolve, lo esili. Fintanto che rimane esiliato, puoi lanciarlo come Furfante Sfrontato. Se il Piccolo Furto lascia la pila in qualsiasi altro modo (probabilmente se viene neutralizzato o non riesce a risolversi perché il suo bersaglio è diventato illegale), non verrà esiliato e non potrai lanciare il Furfante Sfrontato in seguito.
- Se il Furfante Sfrontato finisce in esilio per qualsiasi motivo che non sia esiliando se stesso mentre il Piccolo Furto si risolve, non avrai il permesso di lanciarlo come Furfante Sfrontato dall'esilio.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come permanente.
- Un effetto può riferirsi a una carta, una magia o un permanente che "ha un'Avventura". Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
- Se un effetto si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha un'Avventura, non troverà una magia istantaneo o stregoneria in pila che è stata lanciata come Avventura.

- Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un'Avventura, anche la copia ha un'Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell'Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all'Avventura.

#### Ladro di Concetti

{2}{U}{B}

Creatura — Farabutto Umano

3/1

Lampo

Se un avversario sta per pescare una carta, tranne la prima che pesca in ogni sua sottofase di acquisizione, quel giocatore salta invece quella pescata e tu peschi una carta.

- Se un avversario deve pescare una carta e scartare una carta e il Ladro di Concetti fa invece pescare a te la carta, quell'avversario scarta comunque una carta. Lo stesso vale per eventuali altre azioni che quell'avversario deve fare.
- Se due o più giocatori controllano ognuno un Ladro di Concetti e un giocatore sta per pescare una carta che non sia la prima della sua sottofase di acquisizione, quel giocatore sceglie quale degli effetti applicabili del Ladro di Concetti applicare. Poi il giocatore che controlla il Ladro di Concetti il cui effetto è stato scelto ripete la procedura scegliendo uno degli effetti rimanenti del Ladro di Concetti e così via, finché non ci sono più effetti da applicare. Ogni effetto può essere applicato alla pescata della carta solo una volta in questo modo.
- Questa procedura significa che, se ogni giocatore in una partita a due giocatori controlla un Ladro di Concetti e uno sta per pescare una carta, sarà quel giocatore a pescare una carta.

#### Mistica Forgiapietra

{1}{W}

Creatura — Artefice Kor

1/2

Quando la Mistica Forgiapietra entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Equipaggiamento, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

{1}{W}, {T}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Equipaggiamento dalla tua mano.

- Quando la seconda abilità della Mistica Forgiapietra si risolve, puoi mettere sul campo di battaglia qualsiasi carta Equipaggiamento dalla tua mano, non solo quella che hai cercato con la sua prima abilità. L'Equipaggiamento viene messo sul campo di battaglia non assegnato.

Morforama

{2}{G}{G}

Stregoneria

Sacrifica un qualsiasi numero di terre. Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino ad altrettante carte terra, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- Sacrifichi le terre come parte della risoluzione del Morforama. Non è un costo aggiuntivo. Se il Morforama viene neutralizzato, non sacrificherai alcuna terra.

---

Sterminatore del Porto

{3}{R}{R}

Creatura — Pirata Orco

4/4

Ogniquale volta lo Sterminatore del Porto infligge danno da combattimento a un giocatore, STAPpa ogni creatura che controlli. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento aggiuntivo.

Lo Sterminatore del Porto non può attaccare un giocatore che ha già attaccato in questo turno.

- L'ultima abilità dello Sterminatore del Porto non gli impedisce di attaccare un planeswalker o una battaglia durante qualsiasi combattimento.
- Lo Sterminatore del Porto non deve necessariamente attaccare nei combattimenti aggiuntivi che crea (o in qualsiasi altro momento, se è per questo).

---

Magic: The Gathering, Magic, Crocevia Tonante, Innistrad, Nuova Capenna, Kamigawa, Dominaria, La Guerra dei Fratelli, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Kaladesh e I Khan di Tarkir sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2024 Wizards.