

Note di release di *Aetherdrift*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: 23 ottobre 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://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 *Aetherdrift* con il codice dell'espansione DFT 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: *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*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori*, *Fondamenti di Magic: The Gathering*, e *Aetherdrift*.

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

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 *Aetherdrift*. Il loro codice dell'espansione è SPG e sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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

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

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

Nuova meccanica: velocità

Nuova abilità definita da parola chiave: accendete i motori!

Nuova abilità definita da parola chiave: massima velocità

Non puoi vincere una gara senza andare a tutto gas e questa espansione porta con sé una nuova meccanica incentrata sulla velocità. Inizia con le carte che hanno l'abilità definita da parola chiave "accendete i motori!". In una partita, la prima volta che controlli un permanente con accendete i motori!, la tua velocità diventa 1. Ciò avviene come azione di stato, perciò i giocatori non possono rispondere dopo che il permanente è entrato ma prima che la velocità diventi 1.

Dopo che hai una velocità pari o superiore a 1, c'è una nuova abilità innescata che può aiutarti durante la partita. Ovvero "Ogniqualvolta uno o più avversari perdono punti vita durante il tuo turno, se la tua velocità è inferiore a 4, la tua velocità aumenta di 1. Questa abilità si innesca solo una volta per turno".

Quando la tua velocità raggiunge 4, hai la "massima velocità" e non può aumentare ulteriormente. Molte carte, soprattutto quelle con l'abilità accendete i motori!, hanno anche altre abilità che verificano se hai la massima velocità. In genere sono formulate come "Massima velocità — [abilità]," cioè la carta ha [abilità] solo se sei alla massima velocità. Ci sono anche altri tipi di abilità che fanno riferimento alla massima velocità o alla velocità attuale.

Sventura, Boss Finale

{2} {B} {R}

Creatura Legendaria — Mercenario Umano

4/5

Accendete i motori! (Se non hai velocità, inizia da 1. Aumenta una volta in ognuno dei tuoi turni quando un avversario perde punti vita. La massima velocità è 4.)

Ogniqualvolta attacchi, Sventura infligge 1 danno a ogni avversario.

Massima velocità — Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 1.

- Accendete i motori! non è un'abilità innescata. L'aumento di velocità a 1 avviene come azione di stato non appena controlli un permanente con l'abilità. In particolare, ciò comprende prendere il controllo di un permanente con l'abilità che è controllato da un altro giocatore.
 - La tua velocità non cambia finché una magia o abilità non lo dice, come l'abilità innescata implicita che verifica se gli avversari hanno perso punti vita durante il tuo turno. In particolare, perdere il controllo dei permanenti con accendete i motori! non influenza la tua velocità.
 - Ogni giocatore tiene traccia della propria velocità (o della sua mancanza) separatamente. Aumentare la tua velocità non influisce sul fatto che un altro giocatore abbia velocità o meno.
 - Se un effetto ha bisogno di sapere qual è la velocità di un giocatore e quel giocatore non ne ha, la sua velocità viene considerata 0.
 - Un giocatore "ha massima velocità" se la sua velocità è pari a 4.
 - "Massima velocità — [abilità]" significa "Fintanto che hai massima velocità, questo oggetto ha [abilità]." Se l'abilità fornita funziona in una zona diversa dal campo di battaglia, lo stesso vale anche per l'abilità massima velocità.
-

Nuova abilità definita da parola chiave: esaurire

Esaurire è una nuova abilità definita da parola chiave che rappresenta uno speciale tipo di abilità attivata. “Esaurire — [Costo]: [Effetto]” significa “[Costo]: [Effetto]. Attiva questa abilità solo una volta.”

Goblin Oliabulloni
{R}
Creatura — Artefice Goblin
2/1
Esaurire — {2} {R}: Scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte. Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. (*Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.*)

- Le abilità esaurire possono essere attivate in ogni momento in cui potresti attivare normalmente un'abilità.
- Se un'abilità esaurire di un permanente viene attivata, poi il permanente lascia il campo di battaglia e ritorna, diventa un nuovo oggetto e la sua abilità esaurire può essere attivata nuovamente.
- Se un'abilità si innesca ogniqualvolta attivi un'abilità esaurire, quell'abilità si risolve prima dell'abilità esaurire.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: ciclo

Questa espansione reintroduce una delle meccaniche più amate dai giocatori, già apparsa diverse volte in passato. Ciclo fa il suo ritorno, offrendoti l'opportunità di rinunciare all'intero potenziale di una magia in cambio di una carta da pescare... e a volte anche di un piccolo extra.

Rivalisaurus Rex
{3} {G} {G}
Creatura — Dinosaurio
8/8
Travolgere
Ciclo {2} {G} ({2} {G}), *Scarta questa carta: Pesca una carta.*
Quando cicli questa carta, scegli fino a una creatura o Veicolo bersaglio su cui mettere due segnalini +1/+1. Ha travolgere e indistruttibile fino alla fine del turno.

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

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: sellare

In questa gara, non usano tutti un mezzo di trasporto meccanico. Alcuni preferiscono montare sui loro forti e veloci destrieri. Apparsi per la prima volta in *Banditi di Crocevia Tonante*, fanno ritorno il tipo di creatura Cavalcatore e l'abilità definita da parola chiave sellare. TAPpa alcune creature che controlli, sella le tue Cavalcatore e fai galoppare le abilità!

Petauro delle Terre Fulgide
{W}
Creatura — Cavalcatore Opossum
1/1
Cautela
Ogniqualevolta questa creatura attacca mentre è sellata, prende +1/+2 e ha volare fino alla fine del turno.
Sellare 3 (TAPpa un qualsiasi numero di altre creature che controlli con forza totale pari o superiore a 3:
Questa Cavalcatore 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 Cavalcatore 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.

Riproposizione di una meccanica: energia

A volte il mana non basta per alimentare ciò di cui hai bisogno. Il mazzo *Commander Energia Vivente* ti fornisce *segnalini energia* che puoi usare per potenziare le tue carte.

Saheeli, Creatrice Radiosa
{1}{G}{U}{R}
Creatura Legendaria — Artefice Umano
4/4
Ogniqualevolta lanci una magia Artefice o artefatto, ottieni {E} (*un segnalino energia*).
All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {E}{E}{E}. Quando lo fai, crea una pedina che è una copia di un permanente bersaglio che controlli, tranne che è una creatura artefatto 5/5 in aggiunta ai suoi altri tipi e ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- {E} è il simbolo dell'energia. Rappresenta un segnalino energia.

- I segnalini energia sono uno dei tipi di segnalino che un giocatore può possedere. Non sono associati a permanenti specifici.
- Tieni traccia del numero di segnalini energia di ogni giocatore. È possibile tenerne traccia annotandoli o utilizzando dei dadi, ma è accettabile qualsiasi metodo che sia chiaro e condiviso da tutti.
- Se un effetto dice che ottieni uno o più {E}, ottieni altrettanti segnalini energia. Per pagare uno o più {E}, perdi altrettanti segnalini energia. Non puoi pagare più segnalini energia di quelli che possiedi. Qualsiasi effetto che interagisca con i segnalini che un giocatore ottiene, possiede o perde può interagire con i segnalini energia.
- I segnalini energia non sono mana. Non scompaiono al termine di sottofasi, fasi e turni e gli effetti che aggiungono mana “di qualsiasi tipo” non possono fornirti segnalini energia.
- Alcune magie e abilità dicono che “puoi pagare” un certo ammontare di {E}. Non puoi pagare quell’ammontare più volte per moltiplicare l’effetto. Semplicemente scegli se pagare o no quell’ammontare di {E} mentre l’abilità si risolve.
- Alcune magie e abilità dicono che “puoi pagare” un certo ammontare di {E}, poi descrivono un effetto che avviene “se lo fai”. In tal caso, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di fermare l’effetto dell’abilità dopo aver fatto la tua scelta. Se invece il pagamento è seguito dalla frase “quando lo fai” seguita da un effetto, dopo che hai scelto di pagare {E}, in pila verrà messa una nuova abilità innescata chiamata innesco riflessivo, quindi scegli dei bersagli per quest’ultimo (se l’effetto lo richiede). I giocatori possono rispondere come di consueto a questa nuova abilità innescata. Dopo che l’innescato riflessivo si risolve, avverrà l’effetto.
- Alcune magie e abilità che ti forniscono {E} o dicono che “puoi pagare” un certo ammontare di {E} richiedono uno o più bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non avverrà alcuno dei suoi effetti, non otterrai alcun {E} e non potrai pagare alcun {E} per i suoi effetti neanche se vuoi farlo.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL’ESPANSIONE PRINCIPALE DI AETHERDRIFT:

Aatchik, Radiante Smeraldo

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

Creatura Legendaria — Druido Insetto

3/3

Quando Aatchik entra, crea una pedina creatura Insetto

1/1 verde per ogni carta artefatto e/o creatura nel tuo cimitero.

Ogniqualvolta un altro Insetto che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 su Aatchik. Ogni avversario perde 1 punto vita.

- Se nel tuo cimitero c’è una carta creatura artefatto, contala solo una volta quando determini quante pedine Insetto creare per la prima abilità di Aatchik.
 - Se ad Aatchik viene inflitto danno letale contemporaneamente a un altro Insetto che controlli, l’ultima abilità di Aatchik si innescherà comunque, facendo sì che ogni avversario perda 1 punto vita, ma Aatchik non otterrà un segnalino +1/+1 in tempo per salvarsi.
-

Affidarsi alla Fortuna

{R} {R} {R}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

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

Ammiraglia del Valore

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

Artefatto Leggendaro — Veicolo

7/7

Volare, attacco improvviso, legame vitale

Manovrare 3

Ciclo {X} {2} {W} ({{X}{2}{W}}, *Scarta questa carta:*

Pesca una carta.)

Quando cicli questa carta, crea X pedine creatura Pilota

1/1 incolori con "Questa pedina sella Cavalcature e manovra Veicoli come se la sua forza fosse aumentata di 2".

- Sellare una Cavalcatura o manovrare un Veicolo non cambia la forza della pedina.

Asfaltatrice di Gastal

{2} {R}

Creatura — Berserker Umano

3/2

Quando questa creatura entra, puoi sacrificare una creatura o Veicolo. Quando lo fai, distruggi un artefatto bersaglio controllato da un avversario.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità entra. Se scegli di sacrificare una creatura o un Veicolo, verrà messo in pila un secondo innesco, chiamato innesco riflessivo, e dovrai scegliere un bersaglio per quest'ultimo. I giocatori possono rispondere come di consueto a questa nuova abilità innescata.

Automa da Pit Stop

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/4

Difensore

{T}: Aggiungi {C} {C}. Spendi questo mana solo per attivare abilità.

{2}, {T}: Quando attivi un'abilità esaurire che non è un'abilità di mana la prossima volta in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'Automa da Pit Stop ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. Nello specifico, l'abilità innescata ritardata non si innesca se attivi un'abilità esaurire che è anche un'abilità di mana.

Bende di Stoffa Maledetta

{2} {B} {B}

Artefatto

Gli Zombie che controlli prendono +1/+1.

{T}: Una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero ha imbalsamare fino alla fine del turno. Il costo di imbalsamare è pari al suo costo di mana. *(Esilia quella carta e paga il suo costo di imbalsamare: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Zombie bianco in aggiunta ai suoi altri tipi e non ha un costo di mana. Imbalsama solo come una stregoneria.)*

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.
- La pedina è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi ed è bianca invece che dei suoi altri colori. Non ha costo di mana e il suo valore di mana è pari a 0. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se la carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando entra. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” copiata dalla pedina.
- Una volta attivata un'abilità imbalsamare, la carta viene immediatamente esiliata. Gli avversari non possono cercare di fermare l'abilità esiliando la carta.

Cacciasepolcri Chitinoso

{5} {B}

Creatura — Guerriero Insetto

5/4

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

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

- La prima abilità di questa carta non può ridurre il mana colorato nel suo costo, perciò il costo non può essere ridotto al di sotto di {B} in questo modo.
- Se nel tuo cimitero c'è una carta creatura artefatto, contala solo una volta quando determini la riduzione del costo della prima abilità di questa carta.

Caradora, Cuore di Alacria

{2} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/2

Quando Caradora entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Cavalcatura o Veicolo, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura o Veicolo che controlli, metterne invece uno in più.

- Se una creatura o Veicolo che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entra invece con altrettanti segnalini più uno.
- Se in qualche modo controlli più copie di Caradora, ognuna aumenta di uno il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura o Veicolo che controlli.
- 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.

Carro Carcerario

{4} {W} {W}

Artefatto — Veicolo

6/6

Quando questo Veicolo entra, esilia un artefatto o creatura bersaglio sotto il controllo di un avversario finché questo Veicolo non lascia il campo di battaglia.

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

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

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

- Se questo Veicolo lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il bersaglio non verrà esiliato.

Chandra, Cacciatrice della Scintilla

{3} {R}

Planeswalker Leggendario — Chandra

4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli fino a un Veicolo bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, diventa una creatura artefatto e ha rapidità.

+2: Puoi sacrificare un artefatto o scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

0: Crea una pedina artefatto Veicolo 3/2 incolore con manovrare 1.

-7: Ottieni un emblema con "Ogniqualvolta un artefatto che controlli entra, questo emblema infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio".

- Gli emblemi sono incolore. Ciò significa che un permanente con protezione dal rosso può essere il bersaglio dell'abilità innescata dell'emblema.

Daretti, Ingegnere Balistico
{4} {R}
Creatura Legendaria — Artefice Goblin
*/5

La forza di Daretti è pari al valore di mana maggiore tra gli artefatti che controlli.

Ogniqualvolta Daretti entra o attacca, scegli una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero. Puoi sacrificare un artefatto. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia la carta scelta.

- Se un artefatto sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
 - Scegli la carta bersaglio nel tuo cimitero quando la seconda abilità di Daretti viene messa in pila, ma non scegli se sacrificare un artefatto o quale sacrificare finché l'abilità non si risolve.
-

Dinamoto
{2} {R} {R}
Artefatto — Veicolo
5/5

Quando questo Veicolo entra, aggiungi quattro mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per attivare abilità.

Esaurire — {X} {2} {R}: Questo Veicolo infligge X danni a un qualsiasi bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su questo Veicolo. (*Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.*)

Manovrare 2

- Puoi spendere i quattro mana aggiunti dalla prima abilità per la stessa abilità o per abilità diverse.
-

Energumeno dello Squadrone Urlante
{2} {R}
Creatura — Mercenario Goblin
2/3

Accendete i motori!

Gli altri Goblin che controlli hanno rapidità.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa. Quella pedina attacca in questo combattimento, se può farlo.

Massima velocità — {T}: Aggiungi {R} per ogni Goblin che controlli.

- Le abilità di mana non usano la pila e ad esse non è possibile rispondere. In particolare, un giocatore non può rispondere all'ultima abilità di questa creatura distruggendo uno dei tuoi Goblin.
-

Esperta di Esplosivi
{1}{R}{G}
Creatura — Consigliere Goblin
3/3

Le abilità esaurire degli altri permanenti che controlli costano {2} in meno per essere attivate.
Esaurire — {4}{R}{G}: Le creature e i Veicoli che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno. Metti due segnalini +1/+1 su questa creatura. (*Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.*)

- La prima abilità dell'Esperta di Esplosivi può far sì che la componente di mana del costo per attivare un'abilità sia {0}.

Foratura Incidentale
{2}{U}
Stregoneria
Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se bersaglia un permanente con valore di mana 1.
Fai tornare una creatura o Veicolo bersaglio sotto il controllo di un avversario in mano al suo proprietario.
Pesca una carta.

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

Furia Stradale
{R}
Istantaneo
La Furia Stradale infligge X danni a una creatura o planeswalker bersaglio, dove X è 2 più il numero di Cavalature e Veicoli che controlli.

- Se una creatura è in qualche modo sia una Cavalatura che un Veicolo, viene contata una sola volta.

Goblin Oliabulloni
{R}
Creatura — Artefice Goblin
2/1
Esaurire — {2}{R}: Scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte. Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. (*Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.*)

- Puoi attivare l'abilità esaurire di questa creatura senza scartare carte se vuoi solo mettere un segnalino +1/+1 su di essa.
-

Hazoret Cerca Dei

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Dio

5/3

Indistruttibile, rapidità

Accendete i motori! *(Se non hai velocità, inizia da 1. Aumenta una volta in ognuno dei tuoi turni quando un avversario perde punti vita. La massima velocità è 4.)*

{1}, {T}: Una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

Hazoret non può attaccare o bloccare a meno che tu non abbia massima velocità.

- Per essere efficace, l'abilità attivata di Hazoret dev'essere usata prima della dichiarazione delle creature bloccanti. Attivare l'abilità bersagliando una creatura che è già stata bloccata non farà diventare quella creatura non bloccata.
- Dopo che l'abilità attivata si risolve, la creatura non può essere bloccata in questo turno neppure se la sua forza aumenta fino a 3 o più.

Ketramose, la Nuova Alba

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Dio

4/4

Minacciare, legame vitale, indistruttibile

Ketramose non può attaccare o bloccare a meno che non ci siano sette o più carte in esilio.

Ogniqualvolta una o più carte vengono messe in esilio dai cimiteri e/o dal campo di battaglia durante il tuo turno, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- L'abilità che impedisce a Ketramose di attaccare o di bloccare considera il numero totale di carte in esilio, indipendentemente dal loro proprietario o da come sono state esiliate.
- Dopo che Ketramose viene dichiarato come creatura attaccante o bloccante, continua ad attaccare o bloccare in quel combattimento anche se il numero di carte in esilio scende a meno di sette.

La Scintilla d'Etere

{4}

Planeswalker Artefatto Leggendaria —

Equipaggiamento

4

Fintanto che La Scintilla d'Etere è assegnata a una creatura, La Scintilla d'Etere non può essere attaccata e ha "Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento durante il tuo turno, metti altrettanti segnalini fedeltà su La Scintilla d'Etere".

+1: Scegli fino a una creatura bersaglio che controlli.

Assegna La Scintilla d'Etere a quella creatura. Metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.

-5: Pesca due carte.

-10: Aggiungi dieci mana di un qualsiasi colore.

- Se un effetto fa sì che La Scintilla d'Etere venga assegnata a una creatura mentre viene attaccata, continuerà ad essere attaccata.
-

Macinatore dell'Apocalisse

{2} {B} {R}

Artefatto — Veicolo

6/5

{T}: Una creatura bersaglio che controlli con forza pari o inferiore a 2 ha legame vitale fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.

Manovrare 3 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 3: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

- Dopo che la prima abilità si è risolta bersagliando una creatura, quella creatura ha legame vitale e non può essere bloccata per il resto del turno, anche se la sua forza aumenta a 3 o più.
 - Dopo che una creatura è stata bloccata, attivare la prima abilità di questo Veicolo bersagliando quella creatura non la farà diventare non bloccata.
-

Meccatitano Carbonucleo

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

Creatura Artefatto — Costrutto

5/4

Minacciare, tocco letale

Quando questa creatura entra, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo con un segnalino finale una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 4 da un cimitero. Quella creatura ha minacciare, tocco letale e rapidità. All'inizio della tua prossima sottofase finale, esilia quella creatura.

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliarlo.
 - I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
 - I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
 - Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.
-

Monumento alla Resistenza

{3}

Artefatto

Ogniqualevolta scarti una carta, scegli uno che non è stato scelto in questo turno —

- Pesca una carta.
- Crea una pedina Tesoro.
- Ogni avversario perde 3 punti vita.

- Se scarti una carta dopo che tutti e tre sono stati scelti in un turno, quell'istanza dell'abilità viene rimossa dalla pila senza alcun effetto.
-

Nucleo Vagabondo, Faro Guida

{W}{U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

*/3

La forza di Nucleo Vagabondo è pari al numero di artefatti che controlli.

Accendete i motori! *(Se non hai velocità, inizia da 1. Aumenta una volta in ognuno dei tuoi turni quando un avversario perde punti vita. La massima velocità è 4.)*

Massima velocità — Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, puoi pagare {1}. Se lo fai, copiala. *(La copia diventa una pedina.)*

- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina, quindi la pedina non viene “creata”. Gli effetti che considerano la creazione di una pedina non interagiranno con una pedina che entra nel campo di battaglia con l'ultima abilità del Nucleo Vagabondo.
 - La copia ricorda tutte le decisioni prese per la magia originale quando è stata lanciata, inclusi i valori scelti per X nel suo costo di mana e se sono stati scelti costi alternativi o addizionali. Ad esempio, se la magia artefatto originale aveva potenziamento e il suo costo di potenziamento è stato pagato, anche la copia sarà potenziata.
-

Orrore Sanguinario

{B}{B}

Creatura — Spirito Vampiro

2/1

Questa creatura non può bloccare.

Questa creatura ha rapidità fintanto che un avversario ha 10 o meno punti vita.

Terraferma — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, puoi rimettere questa carta sul campo di battaglia dal tuo cimitero.

- L'abilità terraferma dell'Orrore Sanguinario si innesca solo se è già nel tuo cimitero quando una terra entra sotto il tuo controllo.
-

Ottimizzatore del Faro Guida

{1}{U}

Creatura Artefatto — Robot

2/1

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

- Puoi usare mana da questa creatura per pagare i costi di qualsiasi abilità attivata, non solo per le abilità degli artefatti.
-

Oviya, Artigiana di Automi

{3}{G}

Creatura Legendaria — Artefice Umano

1/2

Ogni creatura che sta attaccando uno dei tuoi avversari ha travolgere.

{G}, {T}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura o Veicolo dalla tua mano. Se metti un artefatto sul campo di battaglia in questo modo, metti due segnalini +1/+1 su di esso.

- In alcuni rari casi, una carta non artefatto messa sul campo di battaglia in questo modo prende due segnalini +1/+1 perché altri effetti (come quello del Traliccio di Micosinti) la rendono un artefatto sul campo di battaglia.
-

Pilota dell'Apocalisse Scagliarpioni

{3}{R}

Creatura — Mercenario Umano

3/4

Raggiungere

Accendete i motori! (*Se non hai velocità, inizia da 1.*

Aumenta una volta in ognuno dei tuoi turni quando un avversario perde punti vita. La massima velocità è 4.)

Massima velocità — All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte che giochi con l'ultima abilità di questa creatura.
-

Pirocadutista

{R}

Creatura — Pilota Goblin

1/1

Questa creatura sella Cavalature e manovra Veicoli come se la sua forza fosse aumentata di 2.

Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Sellare una Cavalatura o manovrare un Veicolo non cambia la forza di questa creatura.

Razzo Inceneritore

{1} {R}

Artefatto — Veicolo

3/1

Lampo

Quando questo Veicolo entra, una creatura bersaglio che controlli prende +2/+0 e ha travolgere fino alla fine del turno.

Manovrare 1 (*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.)

- L'abilità innescata di questo Veicolo richiede un bersaglio quando lo metti in pila, quindi non puoi manovrarlo in tempo per farlo diventare un bersaglio legale per la sua abilità innescata.

Reparto di Ricondizionamento

{2} {U}

Artefatto

{2}, {T}, Sacrifica un altro artefatto: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con valore di mana pari a 1 più il valore di mana dell'artefatto sacrificato, metti sul campo di battaglia quella carta, poi rimescola.

Attiva solo come una stregoneria.

- Se l'artefatto sacrificato ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.

Ristoro a Bordo Strada

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o Veicolo

Quando quest'Aura entra, crea una pedina creatura Pilota 1/1 incolore con "Questa pedina sella Cavalcature e manovra Veicoli come se la sua forza fosse aumentata di 2".

Il permanente incantato prende +1/+1 e ha legame vitale.

- Sellare una Cavalcatura o manovrare un Veicolo non cambia la forza della pedina.

Rotta di Collisione

{1} {W}

Stregoneria

Scegli uno —

- La Rotta di Collisione infligge X danni a una creatura bersaglio, dove X è il numero di permanenti che controlli che sono creature e/o Veicoli.
- Distruggi un artefatto bersaglio.

- Un permanente che è sia una creatura che un Veicolo viene contato solo una volta per il primo modo di questa magia.
-

Sbarramento della Bordata

{1}{U}{R}

Istantaneo

Lo Sbarramento della Bordata infligge 5 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Se la creatura o planeswalker non è un bersaglio legale mentre questa magia tenta di risolversi, non si risolverà. Non potrai pescare una carta e scartarne una.
-

Scagliatela d'Élite

{G}{G}

Creatura — Arciere Insetto

3/3

Raggiungere

Ciclo {X}{G}{G} (*{X}{G}{G}*, *Scarta questa carta:*

Pesca una carta.)

Quando cicli questa carta, distruggi fino a un artefatto o incantesimo bersaglio con valore di mana X.

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

Scambiare il Comando

{4}{U}

Stregoneria

Scambia il controllo di una creatura o artefatto bersaglio che controlli e di una creatura o artefatto bersaglio sotto il controllo di un avversario.

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

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale quando questa magia si risolve, lo scambio non avviene.
 - Prendere il controllo di un artefatto o di una creatura non ti fa prendere il controllo di eventuali Aure o Equipaggiamenti assegnati a quel permanente.
-

Serpe Meccanivora

{5}{U}{U}

Creatura — Serpe

5/6

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

{5}{U}: Questa creatura non può essere bloccata in questo turno.

- Il costo totale per lanciare questa magia viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Per esempio, se controlli tre artefatti, compreso uno che puoi sacrificare per aggiungere {C}, il costo totale della Serpe Meccanivora è {2}{U}{U}. Puoi quindi sacrificare l'artefatto nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
- Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio di questa magia, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di cambiare il numero di artefatti controllati dal suo controllore prima che il costo della magia venga vincolato.
- La prima abilità di questa carta non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {U}{U}.
- Una volta che questa creatura è stata bloccata, attivare la sua ultima abilità non la farà diventare non bloccata.

Solcasabbie

{X}{W}{B}

Artefatto — Veicolo

3/3

Quando questo Veicolo entra, rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto o creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X dal tuo cimitero.

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.)

- Se questo Veicolo entra, ma non è stato lanciato o è stato lanciato senza pagare il suo costo di mana, X viene considerato 0.

Spadaccina Intrepida

{1}{U}{R}

Creatura — Pirata Pesce

3/3

Rapidità

I Veicoli che controlli hanno rapidità.

Ogniquale volta attacchi, se un Pirata e un Veicolo hanno attaccato in questo combattimento, pesca tre carte, poi scarta due carte.

- Se attacchi con una sola creatura che è sia un Pirata che un Veicolo, l'ultima abilità si innesca.

Strade Coralline

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli una Cavalcatura o un Veicolo.

{T}: Aggiungi {U}.

{1}{U}, {T}, Sacrifica questa terra: Crea una pedina creatura Pilota 1/1 incolore con "Questa pedina sella Cavalcature e manovra Veicoli come se la sua forza fosse aumentata di 2". Attiva solo come una stregoneria.

- Sellare una Cavalcatura o manovrare un Veicolo non cambia la forza della pedina.
-

Strade Immonde

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli una Cavalcatura o un Veicolo.

{T}: Aggiungi {B}.

{1}{B}, {T}, Sacrifica questa terra: Crea una pedina creatura Pilota 1/1 incolore con “Questa pedina sella Cavalcature e manovra Veicoli come se la sua forza fosse aumentata di 2”. Attiva solo come una stregoneria.

- Sellare una Cavalcatura o manovrare un Veicolo non cambia la forza della pedina.
-

Strade Rocciose

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli una Cavalcatura o un Veicolo.

{T}: Aggiungi {R}.

{1}{R}, {T}, Sacrifica questa terra: Crea una pedina creatura Pilota 1/1 incolore con “Questa pedina sella Cavalcature e manovra Veicoli come se la sua forza fosse aumentata di 2”. Attiva solo come una stregoneria.

- Sellare una Cavalcatura o manovrare un Veicolo non cambia la forza della pedina.
-

Strade Selvagge

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli una Cavalcatura o un Veicolo.

{T}: Aggiungi {G}.

{1}{G}, {T}, Sacrifica questa terra: Crea una pedina creatura Pilota 1/1 incolore con “Questa pedina sella Cavalcature e manovra Veicoli come se la sua forza fosse aumentata di 2”. Attiva solo come una stregoneria.

- Sellare una Cavalcatura o manovrare un Veicolo non cambia la forza della pedina.
-

Su di Giri

{4}{R}{R}

Stregoneria

Dopo questa fase principale, ci sono due fasi di combattimento addizionali.

All’inizio di ogni combattimento in questo turno, STAPpa tutte le creature che hanno attaccato in questo turno.

- Tra le due fasi di combattimento addizionali non ci sarà una fase principale. Se la lanci durante la tua seconda fase principale, andrai direttamente alla sottofase finale dopo aver completato le due fasi di combattimento addizionali.
- Se in qualche modo lanci questa magia ma non è una fase principale, la seconda abilità ha comunque effetto, ma non ci sono fasi di combattimento addizionali in questo turno. Se la lanci durante la fase principale di un avversario, ci sono due fasi di combattimento addizionali, ma è l'avversario ad attaccare durante quelle fasi, non tu.

Sventura, Boss Finale

{2} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Mercenario Umano

4/5

Accendete i motori! (*Se non hai velocità, inizia da 1. Aumenta una volta in ognuno dei tuoi turni quando un avversario perde punti vita. La massima velocità è 4.*)

Ogniqualevolta attacchi, Sventura infligge 1 danno a ogni avversario.

Massima velocità — Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 1.

- Il danno aggiunto dall'ultima abilità di Sventura viene inflitto dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto da Sventura a meno che Sventura non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che le tue fonti infliggerebbero, 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'ultima abilità di Sventura non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 1. Per esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono modificate e diventano rispettivamente 3 e 4.

Vascello a Propulsione

{1} {U} {R}

Artefatto — Veicolo

3/3

Minacciare

Ogniqualevolta attacchi, pesca una carta, poi scarta una carta.

Manovrare 1 (*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.)

- Attaccare con qualsiasi creatura farà innescare la seconda abilità, anche se questo Veicolo non sta attaccando.

Vendetta Antica

{3} {B}

Stregoneria

Scegli il nome di una carta. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio di un avversario bersaglio per trovare fino a quattro carte con quel nome ed esiliare. Poi quel giocatore rimescola.

- Bersagli un giocatore mentre questa magia viene messa in pila, ma non scegli il nome di una carta finché non si risolve. In particolare, questo significa che i giocatori non potranno rispondere alla magia sapendo quale nome di carta sceglierai.
- L'abilità non ha effetto sui permanenti con il nome scelto che sono sul campo di battaglia.
- Non devi scegliere il nome di una carta che hai già visto in questa partita; puoi provare a indovinare una carta che il tuo avversario potrebbe avere in mano o nel grimorio, se lo desideri.
- A differenza di carte simili, la Vendetta Antica ti permette di scegliere il nome di una terra base. Ricorda che puoi passare in rassegna solo per trovare fino a quattro carte con il nome scelto, anche se ne trovi di più.
- Non devi necessariamente esiliare ogni carta che trovi con quel nome. Se vuoi lasciarne una nel suo cimitero, ad esempio, puoi farlo.

Vnwxt, Presentatore Prolisso

{1} {U}

Creatura Legendaria — Omuncolo

0/4

Accendete i motori! *(Se non hai velocità, inizia da 1. Aumenta una volta in ognuno dei tuoi turni quando un avversario perde punti vita. La massima velocità è 4.)*

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.

Massima velocità — Se stai per pescare una carta, peschi invece due carte.

- Se una magia o abilità ti fa pescare più carte, l'ultima abilità di questa creatura raddoppia ogni pescata di carte. Ad esempio, se lanci Armonizzare ("Pesca tre carte"), pescherai sei carte.
 - Gli effetti di più effetti simili sono cumulativi. Ad esempio, se hai massima velocità e controlli sia Vnwxt che il Riflesso di Pensiero (un incantesimo con la stessa abilità), pescherai un totale di carte pari al quadruplo del numero di carte da pescare originariamente.
 - Se due o più effetti di sostituzione stanno per applicarsi a un evento di pescata, il giocatore che sta pescando la carta sceglie l'ordine in cui applicarli.
-

Winter, Pilota Dannato

{U} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/2

Egida—Paga 2 punti vita.

Gli artefatti che controlli hanno “Egida—Paga 2 punti vita”.

Esaurire — {2} {U} {B}, {T}, Esilia X carte artefatto dal tuo cimitero: Ogni altra creatura non artefatto prende - X/-X fino alla fine del turno. (*Attiva ogni abilità esaurire solo una volta.*)

- Più istanze di egida si innescano ognuna separatamente.
- Se un effetto fa sì che Winter diventi un artefatto, la sua seconda abilità gli farà guadagnare una seconda istanza di egida.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI *AETHERDRIFT*:

Avido d’Ossa

{4} {B}

Creatura — Mago Zombie

4/4

Ogniqualevolta scarti una carta creatura, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

Ogniqualevolta scarti una carta terra, aggiungi {B} {B}.

Ogniqualevolta scarti una carta non creatura, non terra, pesca una carta.

- Le abilità di questa creatura sono abilità innescate, non abilità attivate. Non ti permettono di scartare una carta quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per scartare una carta (ad esempio con ciclo).
- La seconda abilità di questa creatura non è un’abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere. In particolare, questo significa che non puoi pagare un costo di “{2}, Scarta una carta” scartando una carta terra e usando i {B} {B} prodotti per pagare {2}.
- Se scarti una carta come costo per lanciare una magia o attivare un’abilità, l’abilità innescata di questa creatura si risolve prima di quella magia o abilità, ma dopo che hai scelto gli eventuali bersagli. Se scarti una carta mentre una magia o abilità si sta risolvendo, l’abilità innescata si risolve dopo che hai terminato di risolvere quella magia o abilità.

Cavalcante dell’Alba

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

Creatura — Cavaliere Elementale

4/6

Cautela

Quando questa creatura entra, distruggi fino a un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura artefatto Golem 3/3 incolore.

Quando questa creatura muore, riprendi in mano una carta artefatto o incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

- Puoi mettere l'abilità entra di questa creatura in pila senza scegliere alcun bersaglio. Si risolverà senza alcun effetto. Tuttavia, se scegli un bersaglio e il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui quell'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Nessun giocatore creerà una pedina Golem. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Golem.

Mox di Cromo

{0}

Artefatto

Imprimere — Quando questo artefatto entra, puoi esiliare una carta non artefatto, non terra dalla tua mano.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore della carta esiliata.

- Se nessuna carta è stata esiliata con questo artefatto, non può aggiungere mana. Lo stesso vale se la carta esiliata è incolore.
- Questo artefatto non può mai aggiungere {C}, neppure se la carta esiliata è incolore o ha un simbolo di mana incolore nel suo costo di mana.
- Se la carta esiliata è multicolore, scegli uno dei colori ogni volta che TAPpi questo artefatto per attingere mana.

Ronzio dell'Invenzione

{X}{U}{U}{U}

Istantaneo

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

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con valore di mana pari o inferiore a X, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Quando usi improvvisare per lanciare una magia con {X} nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPpare artefatti che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci il Ronzio dell'Invenzione e scegli 3 come valore di X, il costo totale è {3}{U}{U}{U}. Se TAPpi due artefatti, dovrai pagare {1}{U}{U}{U}.

Scintilla di Chandra

{3}{R}{R}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a ogni altra creatura e a ogni avversario.

- La creatura è la fonte del danno, non la Scintilla di Chandra. Ad esempio, la Scintilla di Chandra può far sì che una creatura bianca infligga danno a una creatura con protezione dal rosso.
- Usa la forza della creatura bersaglio mentre questa magia si risolve per determinare quanti danni quella creatura infligge a ogni altra creatura e a ogni avversario.

- Se la creatura diventa un bersaglio illegale prima che questa magia tenti di risolversi (ad esempio, perché un altro giocatore la controlla o ha lasciato il campo di battaglia), non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà inflitto alcun danno.

Stambecco Sfondapista

{4}{G}{G}

Creatura — Capra

3/3

Ogniqualevolta questa creatura attacca, le creature che controlla hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlla.

- Se la forza maggiore tra le creature che controlla è negativa mentre l'abilità di questa creatura si risolve, X si considera 0.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *AETHERDRIFT*:

Amplificatore Eterico

{3}

Artefatto

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

{4}, {T}: Scegli uno. Attiva solo come una stregoneria.

- Raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su un permanente bersaglio.
 - Raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino che hai.
- Per raddoppiare il numero di un tipo di segnalini su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini di quel tipo pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza. Lo stesso vale per raddoppiare il numero di segnalini su un giocatore.

Automa Portatotteri

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/4

I Totteri che controlla prendono +1/+1.

Se una o più pedine artefatto stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece vengono create quelle pedine più una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare addizionale.

- La pedina Tottero 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, che stia attaccando o la dicitura "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica sia alle pedine originali che al Tottero. Analogamente, se l'effetto che crea la pedina ha un effetto addizionale che fornisce un'abilità alla pedina, per esempio "Quella pedina ha rapidità", quell'effetto verrà applicato anche al Tottero.

- Non è necessario controllare la magia o abilità che crea le pedine, ma queste devono essere create sotto il tuo controllo.
- Se un effetto cambia il giocatore sotto il cui controllo viene creata una pedina, quell'effetto si applica prima di quello della creatura. Se un effetto cambia il giocatore sotto il cui controllo una pedina sta per entrare nel campo di battaglia, quell'effetto si applica dopo che quello della creatura può essere applicato.
- Se un altro effetto modifica quali o quante pedine crei, scegli l'ordine in cui applicare quegli effetti. Ad esempio, se controlli questa creatura e la Processione dei Consacrati (“Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, crea invece il doppio di quelle pedine”), ogni volta che crei una pedina puoi scegliere di applicare prima l'effetto della Processione dei Consacrati per raddoppiare quelle pedine e poi applicare l'effetto di questa creatura per creare una pedina Tottero aggiuntiva. Oppure puoi scegliere di applicare prima l'effetto di questa creatura e poi l'effetto della Processione dei Consacrati, in modo da creare il doppio delle pedine originali più *due* pedine Tottero aggiuntive.
- Se copi una magia permanente, quella copia diventa una pedina sul campo di battaglia, ma non equivale a creare una pedina. Non otterrai una pedina Tottero aggiuntiva in questo modo.

Saheeli, Creatrice Radiosa

{1}{G}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

4/4

Ogniqualvolta lanci una magia Artefice o artefatto, ottieni {E} (*un segnalino energia*).

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {E}{E}{E}. Quando lo fai, crea una pedina che è una copia di un permanente bersaglio che controlli, tranne che è una creatura artefatto 5/5 in aggiunta ai suoi altri tipi e ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- La pedina che crei copia le caratteristiche originali del permanente come stampate sulla carta o, se è una pedina, come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina (a meno che non stia copiando qualcos'altro; 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 viene considerato 0.
- 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 del permanente copiato che si innescano quando quel permanente entra si innescheranno. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” del permanente scelto.

Solidarietà Rinnovata

{2}{W}

Incantesimo

Mentre questo incantesimo entra, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+0.

All'inizio della tua sottofase finale, per ogni pedina che controlli del tipo scelto che è entrata in questo turno, crea una pedina che è una sua copia.

- Quando l'ultima abilità di questo incantesimo si risolve, per ogni pedina applicabile che controlli entrata in questo turno, crea una pedina che copia le caratteristiche originali della prima pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata (a meno che quella pedina non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella pedina 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 l'ultima abilità crea una copia di una pedina che sta copiando qualcos'altro, allora la nuova pedina entra come ciò che quella pedina ha copiato.
- Eventuali abilità della pedina copiata che si innescano quando quel permanente entra si innescheranno. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" della pedina copiata.

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, La Guerra dei Fratelli, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow e Duskmourn sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2025 Wizards.