

## Note di release di *Ai Confini dell'Eternità*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 18 luglio 2025

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 *Ai Confini dell'Eternità*, con codice dell'espansione EOE, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, le seguenti espansioni di carte saranno ammesse nel formato Standard: *Fondamenti di Magic: The Gathering*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *The Big Score*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori*, *Aetherdrift*, *Tarkir: La Dracotempesta*, *Magic: The Gathering-FINAL FANTASY* e *Ai Confini dell'Eternità*.

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

L'uscita di *Ai Confini dell'Eternità* include anche le carte del foglio bonus Panorami Stellari con codice dell'espansione EOS. 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 *Ai Confini dell'Eternità*. 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](http://Locator.Wizards.com) per trovare un evento o un negozio vicino a te.

---

**Nuova meccanica: carte stazione**

**Nuova abilità definita da parola chiave: stazionare**

**Nuovo tipo di artefatto: Astronave**

**Nuovo tipo di terra: Pianeta**

Per esplorare il sistema Sothera non avremo bisogno di strade, ma solo di un modo per raggiungere la destinazione. Per fortuna, c'è una vasta gamma di *Astronavi*, pronte a portarci dove vogliamo. Forse visiteremo uno dei numerosi *Pianeti* già che ci siamo. Tutte le carte Astronave e Pianeta in *Ai Confini dell'Eternità* rientrano nella nuova categoria di *carte stazione*. Queste carte hanno l'abilità definita da parola chiave stazionare, che permette di TAPPare creature per mettere segnalini carica su quella stazione, azionando i sistemi dell'Astronave o costruendo l'infrastruttura del Pianeta. Come funziona tutto questo? Cominciamo con l'esaminare alcune Astronavi.

Fregata di Classe Lumen

{1}{W}

Artefatto — Astronave

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave.*

*Staziona solo come una stregoneria. Con 12+ è una creatura artefatto.*)

2+ | Le altre creature che controlli prendono +1/+1.

12+ | Volare, legame vitale

3/5

Serra Atmosferica

{4}{G}

Artefatto — Astronave

Quando questa Astronave entra, metti un segnalino

+1/+1 su ogni creatura che controlli.

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave.*

*Staziona solo come una stregoneria. Con 8+ è una creatura artefatto.*)

8+ | Volare, travolgere

5/4

- L'Astronave è un tipo di artefatto senza alcun significato speciale. Non fornisce all'artefatto alcuna abilità intrinseca. Altre carte possono verificare quali artefatti sono Astronavi.
- Una carta stazione è una carta con l'abilità definita da parola chiave stazionare. La parola chiave stazionare significa "TAPPa un'altra creatura STAPPata che controlli: Metti un numero di segnalini carica pari alla forza della creatura TAPPata su questo permanente. Attiva solo come una stregoneria".
- Usa la forza della creatura TAPPata mentre l'abilità stazionare si risolve per determinare quanti segnalini carica mettere sul permanente con stazionare. Se quella creatura in quel momento non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la creatura TAPPata ha potere negativo, nessun segnalino carica viene messo su o rimosso dal permanente con stazionare.
- Ogni carta stazione presenta una o più sezioni orizzontali nel riquadro di testo. Ogni sezione è preceduta da un simbolo stazione, un cerchio che circonda un numero e un segno più.

- Ogni simbolo stazione rappresenta un'abilità. Un simbolo stazione significa "Finché questo permanente ha N o più segnalini carica, ha [abilità]", dove N è il numero all'interno del simbolo e [abilità] sono tutte le abilità presenti all'interno della sezione con quel simbolo.
- Se quel simbolo stazione si trova nella stessa sezione di un riquadro di forza e costituzione, significa invece "Finché questo permanente ha N o più segnalini carica, ha [abilità] ed è una creatura con forza e costituzione base [P/T] in aggiunta ai suoi altri tipi".
- Se una carta stazione ha un riquadro di forza e costituzione stampato in una delle sezioni del suo riquadro di testo, non è una creatura a meno che non abbia il numero appropriato di segnalini carica. Quella carta, inoltre, non ha quella forza e quella costituzione in alcuna zona che non sia il campo di battaglia.
- Se un effetto fa sì che un permanente con stazionare diventi una creatura in modi diversi dall'aver il numero appropriato di segnalini carica, non utilizzerà i valori di forza e costituzione stampati nel suo riquadro di testo. Invece, userà la forza e la costituzione base stabilite dall'effetto che l'ha resa una creatura.
- Se un altro permanente diventa una copia di un permanente rappresentato da una carta stazione, tutte le sue abilità stampate, incluse quelle rappresentate dai simboli stazione, vengono copiate. Le sue caratteristiche attuali e il numero di segnalini carica presenti su di essa non vengono copiati. Le abilità (e in alcuni casi i tipi, la forza e la costituzione) sono determinate in base al numero di segnalini carica presenti sulla copia.
- Le abilità di un permanente con stazionare si basano sul numero di segnalini carica che ha. Questo significa che, se un permanente con stazionare riceve segnalini carica a causa di qualche altro effetto (come proliferare) o perde segnalini carica in qualche modo, le sue abilità cambiano di conseguenza. Lo stesso vale per determinare se quel permanente è o no una creatura.
- Anche se un permanente con stazionare ha un numero di segnalini carica pari o superiore al numero nel suo ultimo simbolo stazione, si può comunque attivare la sua abilità stazionare. L'aggiunta di altri segnalini carica non gli fornirà abilità aggiuntive, ma altri effetti o carte potrebbero rendere rilevanti quei segnalini in più.
- Se un permanente con stazionare diventa una creatura, potrà attaccare se è stato sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

Bene, ora cerchiamo di capire come funziona un'Astronave. I viaggi nello spazio sono entusiasmanti, ma è ancora meglio se abbiamo in mente una destinazione interessante. È qui che entrano in gioco i Pianeti di cui ho parlato prima! Tutto ciò che abbiamo già discusso sulle carte stazione è vero per i Pianeti, con l'eccezione che non diventano creature. Forse era prevedibile. Ecco uno dei miei Pianeti preferiti di questa espansione (anche se sono tutti fantastici).

Uthros, Numenucleo Titanico  
 Terra — Pianeta  
 Questa terra entra TAPpata.  
 {T}: Aggiungi {U}.  
 Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questo Pianeta. Staziona solo come una stregoneria.*)  
 12+ | {U}, {T}: Aggiungi {U} per ogni artefatto che controlli.

- Pianeta è un sottotipo di terra senza alcun significato speciale. Non fornisce alla terra alcuna abilità intrinseca.

---

**Nuova abilità definita da parola chiave: curvatura**

L'elemento sorpresa è spesso un enorme vantaggio e uno dei modi per sorprendere gli avversari è di usare la *curvatura* spazio-temporale senza preavviso. Chi è che sfrutta la curvatura? Forse è un soldato veterano che raduna le truppe, o forse è un assassino che appare dal nulla. Forse è una balena. Una carta permanente con curvatura può essere lanciata pagando il suo costo di curvatura anziché il suo costo di mana. In tal caso, quel permanente viene esiliato all'inizio della prossima sottofase finale, e il proprietario della carta può lanciarla dall'esilio in un turno successivo.

Capo della Squadra della Memoria

{3} {R}

Creatura — Soldato Kavv

4/3

Durante il tuo turno, le altre creature che controlli prendono +1/+0.

Curvatura {1} {R} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.)*

Balena Frangiastri

{4} {U}

Creatura — Balena

3/5

Volare

Quando questa creatura entra, sorveglia 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile in qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.)*

Curvatura {1} {U} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.)*

- Se scegli di pagare il costo di curvatura di una magia anziché il suo costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia pagando il suo costo di curvatura solo quando potresti lanciare quella magia e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
- Se paghi il costo di curvatura per lanciare una magia, quel permanente verrà esiliato solo se è ancora sul campo di battaglia quando quella abilità innescata si risolve. Se si sposta in un'altra zona prima di quel momento, rimarrà dov'è. Se viene messa in esilio in qualche altro modo, il suo proprietario non potrà lanciarla in un turno successivo.

---

### Nuova parola per definire un'abilità: vuoto

Dal vuoto generale dello spazio al terrificante supervuoto al centro del sistema Sothera, il nulla è ovunque. La parola per definire un'abilità *vuoto* aiuta a rappresentare il potere che alcuni nel sistema Sothera traggono da questo nulla; dal punto di vista del gioco, raggruppa le abilità che considerano se un permanente non terra ha lasciato il campo di battaglia in questo turno o se una magia è stata "curvata" (lanciata pagando il suo costo di curvatura) in questo turno.

Tragica Traiettoria

{B}

Stregoneria

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

*Vuoto* — Quella creatura prende invece -10/-10 fino alla fine del turno se un permanente non terra ha lasciato il campo di battaglia in questo turno o una magia è stata curvata in questo turno.

Contraereo di Kavaron

{4} {R}

Creatura — Soldato Kavv

4/5

Raggiungere

*Vuoto* — All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente non terra ha lasciato il campo di battaglia in questo turno o una magia è stata curvata in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Se un giocatore lancia una magia pagando il suo costo di curvatura, ma quella magia viene neutralizzata o non si risolve in altro modo, quella magia è stata comunque curvata, quindi la condizione richiesta dalle abilità vuoto sarà soddisfatta per quel turno.
- Alcune abilità vuoto, come quella del Contraereo di Kavaron sopra, sono abilità innescate con una clausola del “se” interposto. Se un permanente non terra non ha lasciato il campo di battaglia durante quel turno o se una magia non è stata curvata in quel turno nel momento in cui l'abilità si innescerebbe, non si innescerà.

---

### Nuova pedina predefinita: Lander

Per atterrare in sicurezza su nuovi mondi è spesso necessaria un'attrezzatura specializzata. Le pedine *Lander* rappresentano la tecnologia utilizzata per effettuare questi atterraggi.

Rover dei Confini

{G}

Creatura Artefatto — Esploratore Robot

2/2

Raggiungere

Quando questa creatura muore, ogni giocatore crea una pedina Lander. (*È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola”.*)

Sottrarre per l'Eternità

{2} {B}

Stregoneria

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

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura o Astronave bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 5 dal tuo cimitero. Poi crea una pedina Lander. (*È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola”.*)

- Le pedine Lander sono un tipo di pedina predefinita. Sono artefatti incolore con il sottotipo di artefatto Lander e l'abilità “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola”.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Lander richiedono dei bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. La pedina Lander non verrà creata.

---

### Riproposizione di una parola per definire un'abilità: terraferma

La parola per definire l'abilità *terraferma* identifica le abilità che ti premiano ogniqualvolta entra una terra che controlli. In questa uscita, rappresenta l'esplorazione sulla terraferma dei mondi del sistema Sothera.

Elementale dei Resti

{1} {R}

Creatura — Elementale

0/4

Raggiungere

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, questa creatura prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- Un'abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. Si innesca quando giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- Un'abilità terraferma non si innesca se un permanente già sul campo di battaglia diventa una terra.
- Ogniqualvolta una terra che controlli entra, ogni abilità terraferma dei permanenti che controlli si innesca. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che metti in pila sarà la prima a risolversi; di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.

---

### Riproposizione di un ciclo: shockland

Cinque delle “shockland”, originarie del blocco *Ravnica*, fanno ritorno in questa uscita.

Pozza Prolifica  
Terra — Foresta Isola  
(*{T}*: *Aggiungi {G} o {U}*.)  
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- A differenza di altre terre doppie, queste terre hanno ciascuna due tipi di terra base. Non sono terre base, quindi gli effetti che cercano le terre base (come l'abilità di una pedina Lander) non possono trovarle, ma hanno i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Confine del Gorgosalice (dall'espansione *Aetherdrift*).
- Se un effetto mette una di queste terre sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

### Modifica delle regole di Commander: Veicoli e Astronavi come comandanti

Con l'uscita di *Ai Confini dell'Eternità*, le regole di Commander vengono aggiornate per consentire ad alcune carte aggiuntive di diventare comandanti. In particolare, qualsiasi carta leggendaria Veicolo o Astronave con forza e costituzione stampate può ora essere il tuo comandante. Ad esempio, i mazzi Commander di *Ai Confini dell'Eternità* includono le seguenti Astronavi comandante.

Nave Madre, la Popolamondi  
{1} {B} {R} {G}  
Artefatto Leggendaro — Astronave  
Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 8+ è una creatura artefatto.*)  
2+ | {1}, {T}, Sacrifica una terra: Pesca due carte. Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.  
8+ | Volare, cautela, rapidità  
Ogniqualevolta sacrifichi una terra, ogni avversario perde 2 punti vita.  
6/7

Impulso, Vascello Ammiraglio  
{U} {R} {W}  
Artefatto Leggendaro — Astronave  
Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 8+ è una creatura artefatto.*)  
1+ | All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli fino a un altro artefatto bersaglio e metti a tua scelta un segnalino +1/+1 o due segnalini carica su di esso.  
8+ | Volare  
Gli altri artefatti che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile.  
5/5

- In seguito alla modifica delle regole con l'uscita di *Ai Confini dell'Eternità*, qualsiasi carta leggendaria Veicolo o carta leggendaria Astronave con forza e costituzione stampate può essere il tuo comandante.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *AI* *CONFINI DELL'ETERNITÀ*

Acaro Emosimbionte

{G}

Creatura — Acaro

1/1

Ogniqualevolta questa creatura viene TAPpata, un'altra creatura bersaglio che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di questa creatura.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità dell'Acaro Emosimbionte.

---

Adagia, Baluardo Ventoso

Terra — Pianeta

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi {W}.

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questo Pianeta.*

*Staziona solo come una stregoneria.*)

12+ | {3} {W}, {T}: Crea una pedina che è una copia di un artefatto o incantesimo bersaglio che controlli, tranne che è leggendaria. Attiva solo come una stregoneria.

- A parte l'eccezione indicata, la pedina creata dall'ultima abilità di Adagia 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 eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Se è un Veicolo, non viene manovrato. Se è un Equipaggiamento, non viene assegnato ad alcuna creatura.
  - 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 l'eccezione indicata.
  - Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quel permanente ha copiato, con l'eccezione indicata.
  - Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.
  - Se l'ultima abilità di Adagia crea una pedina che è una copia di un permanente non leggendaria, controllerai due permanenti con lo stesso nome, ma solo uno di essi (la pedina appena creata) sarà leggendaria. Non metterai nessuno dei due nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
  - Se Adagia crea una pedina che è una copia di un'Aura, scegli cosa sta incantando la pedina mentre entra nel campo di battaglia. Questo non bersaglia il giocatore o il permanente che verrebbero incantati, quindi è possibile scegliere in questo modo un giocatore o un permanente con anti-malocchio. 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 la pedina Aura possa incantare legalmente, la pedina non verrà mai creata.
-

Agente dello Sciame Robotico

{1}{U}

Creatura Artefatto — Soldato Robot

1/1

Volare

{T}: Aggiungi {U}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia artefatto.

{T}: Aggiungi {U}{U}. Spendi questo mana solo per attivare abilità di fonti artefatto.

- Una “fonte artefatto” è un qualsiasi oggetto con il tipo di carta artefatto. Ciò significa che puoi spendere il mana dell’ultima abilità dell’Agente dello Sciame Robotico per attivare un’abilità di un artefatto che controlli o di una carta artefatto nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.

---

Agente Illvoi

{1}{U}

Creatura — Farabutto Medusa

2/1

Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L’abilità dell’Agente Illvoi considera tutte le magie che hai lanciato in questo turno, che possono includere l’Agente Illvoi stesso. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila. Se l’Agente Illvoi è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia. Allo stesso modo, se l’Agente Illvoi è stata la seconda magia che hai lanciato in questo turno, la sua abilità non si innescherà e non otterrà un segnalino +1/+1.
- L’abilità dell’Agente Illvoi si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Ali Frantumate

{2}{G}

Stregoneria

Distruggi un artefatto, un incantesimo o una creatura con volare bersaglio. Sorveglianza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre le Ali Frantumate tentano di risolversi, non si risolveranno e non avverrà alcuno dei loro effetti. Non sorvegliarai.

---

Alpharael, Accolito Sognatore

{1}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/3

Quando Alpharael entra, pesca due carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta artefatto.

Durante il tuo turno, Alpharael ha tocco letale.

- Mentre la prima abilità di Alpharael, Accolito Sognatore si risolve, puoi scartare una carta artefatto o due carte che possono essere o meno artefatti. Se davvero vuoi farlo, puoi scartare due carte artefatto.

Armonizzatore Forzamorfo

{2}{G}{G}

Creatura — Druido Insetto

4/4

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, raddoppia la forza di una creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno.

Curvatura {2}{G} (*Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.*)

- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende  $+X/+0$ , dove  $X$  è la sua forza mentre quell'effetto inizia ad applicarsi. Analogamente, una creatura la cui costituzione viene raddoppiata prende  $+0/+X$ , dove  $X$  è la sua costituzione mentre l'effetto inizia ad applicarsi.
- Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece  $-X/-0$ , dove  $X$  è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere  $-4/-0$  al Cucciolo d'Orso, una creatura  $2/2$ , rendendolo una creatura  $-2/2$ , quando ne raddoppi forza e costituzione prende  $-2/+2$ , diventando una creatura  $-4/4$ .

Assalto Devastante

{X}{X}{R}

Stregoneria

Crea  $X$  pedine che sono copie di un artefatto o creatura bersaglio che controlli. Quelle pedine hanno rapidità fino alla fine del turno. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale.

- Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia a sua volta copiando qualcos'altro; vedi oltre). Non copiano se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, 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 è un Veicolo, le copie non sono manovrate. Se è un Equipaggiamento, le copie non sono assegnate ad alcuna creatura.
- Se il permanente copiato è una pedina, le pedine create copiano le caratteristiche originali di quella pedina, come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora le pedine entrano come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità “entra” del permanente copiato si innescheranno quando le pedine entrano. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” del permanente copiato.

Astrogabbia del Vertice

{1}{W}{W}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, esilia tutti gli artefatti e le creature con valore di mana pari o inferiore a 2 finché questo artefatto non lascia il campo di battaglia.

{6}{W}{W}: Metti ogni carta esiliata con questo artefatto nel cimitero del suo proprietario, poi crea una pedina creatura artefatto Robot 2/2 incolore per ogni carta messa in un cimitero in questo modo. Sacrifica questo artefatto.

- Se un artefatto o una creatura ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se l'Astrogabbia del Vertice lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si sia risolta, nessun artefatto o creatura viene esiliato.
- Le Aure assegnate a un permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato a un permanente esiliato (se non viene anch'esso esiliato) diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere.
- Ogni pedina ha valore di mana 0, a meno che non stia copiando qualcosa o sia stata creata con un costo di mana specifico.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se il proprietario dell'Astrogabbia del Vertice lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte 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.

---

Astrogenito Rispettato

{3}{W}{W}

Creatura — Mago Angelo

4/5

Volare, legame vitale

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

Curvatura {1}{W} (*Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.*)

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

Attuatore Itinerante  
{3} {R}  
Creatura Artefatto — Robot  
3/4

*Vuoto* — Quando questa creatura entra, se un permanente non terra ha lasciato il campo di battaglia in questo turno o una magia è stata curvata in questo turno, esilia fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Lanci la copia mentre l'abilità dell'Attuatore Itinerante si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
- Se una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- 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 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 di Abbracciare l'Oblivio, devi pagarli per lanciarla.
- 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.

---

Avanguardia Brandiluce  
{5} {W}  
Creatura — Cavaliere Umano  
4/5

Legame vitale  
All'inizio della tua sottofase finale, se controlli due o più creature TAPPate, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli diversa da questa creatura.

- L'ultima abilità dell'Avanguardia Brandiluce verifica se controlli due o più creature TAPPate, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non potrai TAPPare nulla durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se non controlli due o più creature TAPPate quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto.
-

Avioscafo da Salvataggio

{5}{W}

Artefatto — Astronave

Quando questa Astronave entra, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura o incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave.*

*Staziona solo come una stregoneria. Con 10+ è una creatura artefatto.*)

10+ | Volare

5/6

- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con anti-malocchio di un avversario, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nella sua zona attuale.

---

Baloth Frenetico

{G}{G}

Creatura — Bestia

3/2

Questa magia non può essere neutralizzata.

Travolgere, rapidità

Le magie creatura che controlli non possono essere neutralizzate.

Il danno da combattimento non può essere prevenuto.

- Una magia o abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare il Baloth Frenetico. Quando quella magia o abilità si risolve, il Baloth Frenetico non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque. Lo stesso vale per le magie creatura che controlli mentre controlli il Baloth Frenetico.
- L'ultima abilità del Baloth Frenetico impedisce che il danno da combattimento venga prevenuto solo dagli effetti che usano la parola "prevenire".
- Protezione previene il danno, quindi non potrà prevenire il danno da combattimento mentre il Baloth Frenetico è sul campo di battaglia.

---

Blocco Nutriente

{1}

Artefatto — Cibo

Indistruttibile (*Gli effetti che dicono "distruggi" non distruggono questo artefatto.*)

{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita.

Quando questo artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina Cibo. Ad esempio, quando attivi la seconda abilità di Ragost, Gastronomo Abile (che dice “{1}, {T}, Sacrifica un Cibo: Ragost infligge 3 danni a ogni avversario”), puoi sacrificare il Blocco Nutriente per pagarne il costo.
- Non puoi sacrificare un Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare un Blocco Nutriente per attivare la sua seconda abilità e pagare anche il costo della seconda abilità di Ragost, Gastronomo Abile.

Bocca del Ciclone

{6} {U}

Creatura — Elementale

6/6

Volare

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}.*)

Quando questa creatura entra, le creature controllate dai tuoi avversari prendono -3/-0 fino al tuo prossimo turno.

- L’ultima abilità della Bocca del Ciclone influenza solo le creature controllate dai tuoi avversari nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il loro controllo dopo che l’abilità si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, non prenderanno -3/-0.

Bruntar Territoriale

{4} {R} {R}

Creatura — Bestia

6/6

Raggiungere

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Puoi lanciare quella carta in questo turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte lanciate con il permesso fornito dall’abilità terraferma del Bruntar Territoriale. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Cacciatore Omnifato

{3} {W}

Creatura — Assassino Drix

2/3

Quando questa creatura entra, esilia fino a una creatura non Assassino bersaglio finché questa creatura non lascia il campo di battaglia.

Curvatura {1} {W} (*Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all’inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall’esilio in un turno successivo.*)

- Se il Cacciatore Omnifato lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. 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.

#### Caduta Orbitale

{3} {R}

Stregoneria

La Caduta Orbitale infligge 6 danni a una creatura bersaglio. Se è stato inflitto danno in eccesso in questo modo, crea una pedina Lander. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola”.)*

- 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.

#### Cantante del Campo Stellare

{3} {U}

Creatura — Bardo Umano

3/4

Se un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.  
Curvatura {1} {U} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.)*

- La prima abilità del Cantante del Campo Stellare influenza le abilità innescate “entra” di un permanente oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”. Alcune abilità definite da parola chiave includono anche un'abilità innescata che si verifica quando un permanente entra nel campo di battaglia.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dalla prima abilità del Cantante del Campo Stellare. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.
- Anche le abilità che si applicano “mentre [questo permanente] entra”, come l'abilità divorare terre del Generamondi Affamato, non sono influenzate.
- La prima abilità del Cantante del Campo Stellare 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 controlli due Cantanti del Campo Stellare, un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare le abilità tre volte, non quattro. Un terzo Cantante del Campo Stellare fa innescare le abilità quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
- Se un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente al Cantante del Campo Stellare (incluso il Cantante del Campo Stellare stesso) fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.
- 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" 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.

#### Cappellano della Stella Madre

{1} {W}

Creatura — Chierico Umano

3/2

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli due o più creature TAPPate, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{2}, Rimuovi un segnalino +1/+1 da una creatura che controlli: TAPpa un artefatto o una creatura bersaglio.

- La prima abilità del Cappellano della Stella Madre verifica se controlli due o più creature TAPPate, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non potrai TAPPare nulla durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se non controlli due o più creature TAPPate quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto.

#### Caveau della Memoria

{3} {R}

Artefatto

{T}, Sacrifica un altro artefatto: Esilia le prime X carte del tuo grimorio, dove X è uno più il valore di mana dell'artefatto sacrificato. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Se un artefatto ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'abilità del Caveau della Memoria. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Cercare i Superstiti

{2} {W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia fino a tre carte creatura bersaglio con valore di mana totale pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

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

---

Colosso Fungino

{6} {G}

Creatura — Bestia Fungus

5/5

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli.

- Il valore di mana del Colosso Fungino non dipende dal numero di terre con nomi diversi che controlli.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare il Colosso Fungino, puoi attivare delle abilità di mana per pagare quel costo. Se il numero di terre con nomi diversi che controlli cambia durante l'attivazione delle abilità di mana (probabilmente perché hai sacrificato una o più terre), il costo per lanciare il Colosso Fungino rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere le terre sotto il tuo controllo dal campo di battaglia in quel momento.
- Per determinare il numero di terre con nomi diversi che controlli, conta ogni terra che controlli una volta, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra terra che hai già contato in questo modo.

---

Colpo Radioso

{3} {W}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o una creatura TAPPata bersaglio.

Guadagni 3 punti vita.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Colpo Radioso tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

---

Concentrare il Fuoco

{W}

Istantaneo

Concentrare il Fuoco infligge X danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio, dove X è 2 più il numero di creature e/o Astronavi che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve Concentrare il Fuoco.
  - Un'Astronave che controlli e che è anche una creatura conta una sola volta per il valore di X.
- 

Consultare le Mappe Celesti

{1}{U}

Istantaneo

Potenziamento {1}{U} (*Puoi pagare {1}{U} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di terre che controlli. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano. Se questa magia è stata potenziata, aggiungi invece due di quelle carte alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve Consultare le Mappe Celesti.
  - Se il costo di potenziamento di una magia è stato pagato, la magia è “potenziata”.
  - L'abilità potenziamento non ti permette di pagare un costo di potenziamento più di una volta.
  - Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata.
  - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- 

Coordinatore del Ponte di Volo

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli due o più creature TAPPate, guadagni 2 punti vita.

- L'abilità del Coordinatore del Ponte di Volo verifica se controlli due o più creature TAPPate, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non potrai TAPPare nulla durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se non controlli due o più creature TAPPate quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto.
-

Corale del Vuoto

{3} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Ogniqualevolta la creatura incantata attacca, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio dal cimitero del giocatore in difesa TAPPata e attaccante.

*Vuoto* — All'inizio della tua sottofase finale, sacrifica quest'Aura a meno che un permanente non terra non abbia lasciato il campo di battaglia in questo turno o una magia non sia stata curvata in questo turno.

- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura che hai messo sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato dalla creatura incantata o da qualsiasi altra creatura attaccante.
- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.

---

Corazzata Polverizzante

{8}

Artefatto — Astronave

Quando questa Astronave entra, distruggi un permanente non creatura bersaglio. Poi questa Astronave infligge 4 danni a ogni creatura.

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave.*

*Staziona solo come una stregoneria. Con 5+ è una creatura artefatto.)*

5+| Volare, travolgere

10/10

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre la prima abilità della Corazzata Polverizzante tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. A nessuna creatura verrà inflitto danno.

---

Cosmogoyf

{B} {G}

Creatura — Lhurgoyf Elementale

\*/1+\*

La forza di questa creatura è pari al numero di carte che possiedi in esilio e la sua costituzione è pari a quel numero più 1.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Cosmogoyf funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se il Cosmogoyf è in esilio, la sua abilità considererà il Cosmogoyf stesso.
-

Cosmonobile allo Zenit

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/4

Ogniquale volta lanci la tua seconda magia in ogni turno, scegli uno —

- Crea due pedine creatura Soldato Umano 1/1 bianche.
- Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- L'abilità della Cosmonobile allo Zenit considera tutte le magie che hai lanciato in questo turno, che possono includere la Cosmonobile allo Zenit stessa. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila.
- L'abilità della Cosmonobile allo Zenit si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi. In particolare, se la tua seconda magia è una magia creatura e scegli il secondo modo per l'abilità della Cosmonobile allo Zenit, la creatura risultante da quella magia non otterrà un segnalino +1/+1.

---

Criodistruzione

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende -5/-0.

Quando la creatura incantata viene TAPPata o le viene inflitto danno, distruggila.

- La Criodistruzione può bersagliare e incantare una creatura già TAPPata. Un'abilità che si innesca quando una creatura "viene TAPPata" non si innesca finché la creatura non passa da STAPPata a TAPPata.
  - Quando la creatura incantata viene TAPPata o le viene inflitto danno, si innesca l'ultima abilità della Criodistruzione. Quella creatura sarà distrutta quando l'abilità si risolve, anche se nel frattempo la Criodistruzione ha lasciato il campo di battaglia o sta incantando una creatura diversa.
  - Se la creatura incantata viene TAPPata come costo per attivare un'abilità di mana, l'abilità di mana si risolve immediatamente, poi l'ultima abilità della Criodistruzione viene messa in pila.
  - Se la creatura incantata viene TAPPata come costo per lanciare una magia o per attivare un'abilità che non sia un'abilità di mana, l'ultima abilità della Criodistruzione viene messa in pila in cima a quella magia o abilità attivata. L'ultima abilità della Criodistruzione si risolve per prima (distruggendo quella creatura), poi si risolve la magia o l'abilità attivata.
  - Una creatura con travolgere bloccata da una creatura incantata con la Criodistruzione deve comunque assegnare danno pari alla costituzione della creatura incantata (meno qualsiasi danno che abbia già su di essa) prima di travolgere un giocatore, un planeswalker o una battaglia.
-

Determinazione dello Scioglitore

{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando quest'Aura entra, la creatura incantata lotta con fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

*(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

La creatura incantata prende +0/+2 e non può essere bloccata da più di una creatura.

- Se la creatura incantata ha anche minacciare, non può proprio essere bloccata.
- 

Disfarsi

{1}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se l'ammontare di mana speso per lanciare quella magia era inferiore al suo valore di mana, peschi una carta.

- Il valore di mana di una magia non viene modificato da costi alternativi, aumenti o riduzioni di costo. Ad esempio, se lanci la Vasca Operosa Sibilante (un artefatto con affinità con i Tramutanti), il suo valore di mana è 6 indipendentemente da quanti Tramutanti controllavi quando l'hai lanciata.
  - Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
- 

Download Cerebrale

{4}{U}

Istantaneo

Sorveglia X, dove X è il numero di artefatti che controlli. Poi pesca tre carte. *(Per sorvegliare X, guarda le prime X carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.)*

- Il valore di X viene determinato sola una volta, mentre si risolve il Download Cerebrale.
- 

Drone Scaricatore

{1}{W}

Creatura Artefatto — Robot

1/1

Questa creatura entra con un segnalino +1/+1.

Quando questa creatura muore, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

- La seconda abilità del Drone Scaricatore mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano presenti su di esso, non solo i suoi segnalini +1/+1.

- La seconda abilità del Drone Scaricatore non ti fa spostare i segnalini da esso alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che il Drone Scaricatore aveva quando è morto.
- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Per esempio, se controlli L'Ozolito (una carta dell'espansione *Ikorja: Terra dei Behemoth*) quando il Drone Scaricatore muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
- Se il Drone Scaricatore ha dei segnalini -1/-1 quando muore, quell'abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe causare la morte della creatura destinataria dei segnalini.
- Se sul Drone Scaricatore vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 nello stesso momento da rendere la sua costituzione 0 o meno, la sua seconda abilità considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morto oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla creatura bersaglio.

Dyadrine, Amalgama di Sintesi

{X}{G}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Costrutto

0/1

Travolgere

Dyadrine entra con un numero di segnalini +1/+1 pari al mana speso per lanciarlo.

Ogniqualvolta attacchi, scegli due creature che controlli e puoi rimuovere un segnalino +1/+1 da ognuna. Se lo fai, pesca una carta e crea una pedina creatura artefatto Robot 2/2 incolore.

- La seconda abilità di Dyadrine considera l'ammontare di mana che è stato effettivamente pagato per lanciare Dyadrine. Verranno presi in considerazione anche eventuali effetti che aumentano o diminuiscono il costo per lanciarlo (inclusa la "tassa del comandante" in una partita Commander).
- Se una copia di Dyadrine viene creata in pila, non è stato speso mana per lanciare la copia. Non viene copiato l'ammontare di mana speso per lanciare la magia originale.
- Se un effetto permette di lanciare Dyadrine senza pagare il suo costo di mana, X sarà pari a 0.
- Se un effetto richiede il pagamento di un certo ammontare di mana per impedire che Dyadrine venga neutralizzato, ad esempio l'effetto di Dirottare il Disastro, quel mana non è stato speso per lanciare Dyadrine e non verrà preso in considerazione per la seconda abilità di Dyadrine.

Eliminazione Unanime

{3}{B}

Stregoneria

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

Distruggi una creatura bersaglio.

- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi aggiuntivi 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. Analogamente, 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.
- TAPPare una creatura multicolore utilizzando convocazione corrisponde al pagamento di {1} o di un mana a tua scelta di uno qualsiasi dei colori di quella creatura.

#### Emissario del Vertice

{1}{U}{R}

Creatura Artefatto — Robot

3/3

Ogniqualvolta lanci una magia artefatto, crea una pedina

creatura artefatto Parassita 1/1 incolore con volare e

“Questa pedina può bloccare solo creature con volare”.

Curvatura {U/R} (*Puoi lanciare questa carta dalla tua*

*mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa*

*creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi*

*puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.)*

- La prima abilità dell'Emissario del Vertice si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

#### Enigmista Quantico

{3}{U}{U}

Creatura — Sfinge

4/6

Volare

Quando questa creatura entra, pesca una carta.

Fintanto che hai una o meno carte in mano, se stai per

pescare una o più carte, peschi invece altrettante carte

più una.

Curvatura {1}{U}

- Se un effetto richiede di pescare più di una carta, l'effetto di sostituzione dell'Enigmista Quantico si applica all'intera istruzione, non alle singole pescate di carte rappresentate da essa. Ad esempio, se controlli l'Enigmista Quantico e lanci Decodificare le Trasmissioni mentre non hai altre carte in mano, l'effetto di sostituzione dell'Enigmista Quantico si applicherà e pescherai tre carte invece di due.
- L'effetto di sostituzione dell'Enigmista Quantico si applica alle istruzioni che richiedono di pescare più di una carta prima che qualsiasi effetto di sostituzione venga applicato alle singole carte pescate. Ad esempio, se controlli il Riflesso di Pensiero (un incantesimo con “Se stai per pescare una carta, pesca invece due carte.”) e lanci Decodificare le Trasmissioni mentre hai una o meno altre carte in mano, applicherai prima l'effetto di sostituzione dell'Enigmista Quantico, cambiando l'istruzione “peschi due carte” in “peschi tre carte”. L'effetto di sostituzione del Riflesso di Pensiero si applicherà a ciascuna di quelle tre carte pescate singolarmente, facendo pescare un totale di sei carte.

- Una volta che un effetto di sostituzione è stato applicato a un evento, non può essere applicato di nuovo all'evento appena modificato. Ad esempio, dopo che l'effetto di sostituzione dell'Enigmista Quantico ha modificato l'istruzione di Decodificare le Tramissioni "peschi due carte", l'effetto di sostituzione del Riflesso di Pensiero può raddoppiare la pescata risultante senza che l'effetto di sostituzione dell'Enigmista Quantico venga applicato di nuovo.

---

Esperto Psionico di Uthros

{2} {U}

Creatura — Scienziato Medusa

2/4

La seconda magia che lanci in ogni turno costa {2} in meno per essere lanciata.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'abilità dell'Esperto Psionico di Uthros considera tutte le magie che hai lanciato in questo turno, che possono includere l'Esperto Psionico di Uthros stesso. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila. Se l'Esperto Psionico di Uthros è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.

---

Esploraflora Armonioso

{3} {G} {G}

Creatura — Bestia

\*/\*

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}.*)

La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di terre che controlli.

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

---

Esploraterre Kav

{3} {R}

Creatura — Soldato Kav

4/3

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Quando questa creatura entra, crea una pedina Lander. All'inizio della sottofase finale nel tuo prossimo turno, sacrifica quella pedina. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola".*)

- L'ultima abilità dell'Esploraterre Kav crea un'abilità innescata ritardata che si innesca all'inizio della sottofase finale nel tuo prossimo turno. Quando quell'abilità si risolve, se controlli ancora la pedina Lander creata dall'ultima abilità dell'Esploraterre Kav, sacrificherai quella pedina. Sacrificare la pedina Lander in questo modo non ti permetterà di passare in rassegna il tuo grimorio per una terra base.
- Se un effetto di sostituzione (come quello della seconda abilità dell'Astrogenito Rispettato) causa la creazione di pedine aggiuntive durante la risoluzione dell'ultima abilità dell'Esploraterre Kav, sacrificherai anche quelle pedine all'inizio della sottofase finale nel tuo prossimo turno.

#### Esploratore Scioglihiaccio

{2}{G}{G}

Creatura — Esploratore Insetto

2/4

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Puoi giocare terre dal tuo cimitero.

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, macina una carta.

- L'effetto della prima abilità dell'Esploratore Scioglihiaccio è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli l'Esploratore Scioglihiaccio e l'Esplorazione (un incantesimo con "Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni"), potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.
- La seconda abilità dell'Esploratore Scioglihiaccio non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare terre solo durante la tua fase principale, quando hai la priorità e la pila è vuota.
- La seconda abilità dell'Esploratore Scioglihiaccio non ti permette di attivare le abilità (come ciclo) delle carte terra nel tuo cimitero.

#### Espulsione d'Emergenza

{2}{W}

Istantaneo

Distruggi un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina Lander. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola".)*

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Espulsione d'Emergenza tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore del permanente non creerà una pedina Lander.

#### Fedele del Demolitore

{2}{B}

Creatura — Mago Umano

3/1

Quando questa creatura entra, distruggi fino a un'altra creatura bersaglio. Se non è stato inflitto danno a quella creatura in questo turno, il suo controllore pesca due carte.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità della Fedele del Demolitore tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore della creatura non pescherà carte.

---

Forgialuce della Stella Madre

{3}{W}

Creatura — Artefice Umano

3/3

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura e pesca una carta.

- L'abilità della Forgiatrice della Stella Madre considera tutte le magie che hai lanciato in questo turno, che possono includere la Forgiatrice della Stella Madre stessa. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila. Se la Forgiatrice della Stella Madre 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 della Forgiatrice della Stella Madre si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Furia Bellica in Prima Linea

{2}{R}

Creatura — Soldato Kavu

2/3

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli due o più creature TAPPate, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'abilità della Furia Bellica in Prima Linea verifica se controlli due o più creature TAPPate, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non potrai TAPPare nulla durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se non controlli due o più creature TAPPate quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto

---

Futuro Biomutato

{1}{G}{G}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, crea una pedina Lander. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola".)*

Ogni creatura che controlli entra con un segnalino +1/+1 addizionale per ogni terra che è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

- L'ultima abilità del Futuro Biomutato prenderà in considerazione le terre che sono entrate nel campo di battaglia sotto il tuo controllo prima che fosse sul campo di battaglia. Per esempio, se due terre sono entrate nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno prima che entrasse il Futuro Biomutato, le creature che controlli entreranno con due segnalini +1/+1 in questo turno.

- Nell'improbabile caso in cui il Futuro Biomutato e una o più creature che controlli entrino contemporaneamente, l'ultima abilità del Futuro Biomutato non farà entrare quelle creature con segnalini +1/+1 addizionali.

---

Generamondi Affamato

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

Creatura — Leviatano

0/0

Egida {3}

Divorare terre 3 (*Mentre questa creatura entra, puoi sacrificare un qualsiasi numero di terre. Entra con un numero di segnalini +1/+1 pari al triplo delle terre divorate.*)

Quando questa creatura entra, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è la forza di questa creatura.

Metti sul campo di battaglia TAPPate un qualsiasi numero di carte terra scelte tra esse, poi rimescola.

- Divorare terre è una variante dell'abilità divorare. Ti consente di sacrificare terre invece che creature, ma per il resto funziona in modo identico a divorare.
- Puoi scegliere di non sacrificare alcuna terra per l'abilità divorare terre.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Generamondi Affamato.

---

Guardiano dell'Arazzo

{3} {G}

Creatura Artefatto — Soldato Robot

3/4

Cautela

Ogni creatura che controlli con costituzione superiore alla sua forza assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

Ogni creatura che controlli con costituzione superiore alla sua forza staziona permanenti usando la sua costituzione invece che la sua forza.

- La seconda e la terza abilità del Guardiano dell'Arazzo non modificano effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambiano solo l'ammontare di danno da combattimento che la creatura assegna e quanti segnalini vengono messi su un permanente con stazionare quando la creatura viene TAPPata per pagare il costo di un'abilità stazionare. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali, anche se fanno infliggere danno "pari alla forza di una creatura".
- Se un'abilità stazionare che controlli si risolve mentre controlli il Guardiano dell'Arazzo, ma la creatura TAPPata per pagare il costo di quell'abilità stazionare non è più sul campo di battaglia, verifica le caratteristiche di quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia. Se la sua costituzione è superiore alla sua forza, usa la sua costituzione per determinare il numero di segnalini da mettere sul permanente con stazionare.
- Se attivi un'abilità stazionare mentre controlli il Guardiano dell'Arazzo, ma non controlli più il Guardiano dell'Arazzo nel momento in cui quell'abilità si risolve, usa la forza della creatura che hai TAPPato per

pagare il costo dell'abilità stazionare allo scopo di determinare il numero di segnalini da mettere sul permanente con stazionare.

---

Haliya, Cadetta Ascendente

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

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

Ogniqualevolta Haliya entra o attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniqualevolta una o più creature con segnalini +1/+1 che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- Una creatura che infligge danno da combattimento a un giocatore deve avere un segnalino +1/+1 nel momento in cui il danno viene inflitto affinché l'ultima abilità di Haliya, Cadetta Ascendente si inneschi.
- 

Haliya, Guidata dalla Luce

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

Ogniqualevolta Haliya o un'altra creatura o artefatto che controlli entra, guadagni 1 punto vita.

All'inizio della tua sottofase finale, pesca una carta se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno.

Curvatura {W} (*Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.*)

- La seconda abilità di Haliya, Guidata dalla Luce controlla quanti punti vita hai guadagnato durante il turno nel momento in cui si risolve, non i tuoi punti vita attuali messi a confronto con i punti vita che avevi all'inizio del turno. Ad esempio, se inizi il turno con 10 punti vita, guadagni 6 punti vita durante il turno e poi perdi 6 punti vita successivamente in quel turno, la seconda abilità di Haliya ti farà pescare una carta mentre si risolve.
- 

Il Bracciale del Dominio

{2}

Artefatto Leggendaria — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha "{15}, Esilia

Il Bracciale del Dominio: Controlli un avversario bersaglio durante il suo prossimo turno. Questa abilità costa {X} in meno per essere attivata, dove X è la forza di questa creatura. Attiva solo come una stregoneria".

(*Vedi tutte le carte che quel giocatore può vedere e prendi tutte le decisioni per il giocatore.*)

Equipaggiare {1}

- Il costo dell'abilità attivata fornita da Il Bracciale del Dominio viene vincolato prima del pagamento dei costi. Per esempio, se la forza della creatura equipaggiata è 3 (incluso il +1/+1 fornito dall'abilità de Il Bracciale del Dominio), l'abilità fornita costerà {12} per essere attivata.

- Il giocatore che controlli è ancora il giocatore attivo durante quel turno.
- 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.
- Controlli solo il giocatore. Non controlli nessuno dei permanenti, delle magie o delle abilità di quel giocatore.
- 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.

#### Imago Mutageni

{G}{U}

Creatura — Druido Insetto

1/3

Volare

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, una creatura bersaglio ha forza e costituzione base 3/3 fino alla fine del turno. Se controlli sei o più terre, quella creatura ha invece forza e costituzione base 6/6 fino alla fine del turno.

- L'effetto dell'abilità terraferma dell'Imago Mutageni sostituirà eventuali 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.

Impatto della Nave Colonia

{1}{G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se il suo valore di mana era pari o inferiore a 2, crea una pedina Lander. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola”.)*

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

Impollinatore Genico

{G}

Creatura Artefatto — Insetto Robot

1/2

{T}, TAPpa un permanente STAPpato che controlli:

Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Puoi TAPPare qualsiasi permanente STAPpato che controlli, inclusa una creatura che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell’abilità attivata dell’Impollinatore Genico. Tuttavia, devi aver controllato l’Impollinatore Genico ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno.
- 

Incontro Ravvicinato

{1}{G}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scegli una creatura che controlli o una carta creatura curvata che possiedi in esilio.

L’Incontro Ravvicinato infligge a una creatura bersaglio danno pari alla forza della creatura o carta scelta.

- Se scegli una creatura sul campo di battaglia, usa la forza di quella creatura quando l’Incontro Ravvicinato si risolve per determinare quanti danni vengono inflitti. Se quella creatura non è più sul campo di battaglia quando l’Incontro Ravvicinato si risolve, usa la forza di quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni vengono inflitti.
- 

Infiltrato Illvoi

{2}{U}

Creatura — Farabutto Medusa

1/3

Questa creatura non può essere bloccata se hai lanciato due o più magie in questo turno.

Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- La prima abilità dell'Infiltrato Illvoi considera tutte le magie che hai lanciato in questo turno, che possono includere l'Infiltrato Illvoi stesso. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila.
- 

Inquisitore Arrestaluce

{W}

Creatura — Mago Angelo

2/1

Cautela

Quando questa creatura entra, ogni avversario esilia una carta dalla propria mano e può giocare quella carta fintanto che rimane esiliata. Ogni magia lanciata in questo modo costa {1} in più per essere lanciata. Ogni terra giocata in questo modo entra TAPpata.

- Giocare la carta esiliata segue tutte le normali restrizioni temporali.
- 

Intervento Temporale

{2} {B}

Stregoneria

*Vuoto* — Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se un permanente non terra ha lasciato il campo di battaglia in questo turno o una magia è stata curvata in questo turno.

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.

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

Lama dello Sciame

{3} {B}

Creatura — Assassino Insetto

3/1

Quando questa creatura entra, scegli uno —

- Metti due segnalini +1/+1 su questa creatura.
- Metti una carta esiliata bersaglio con curvatura in fondo al grimorio del suo proprietario.

- L'ultimo modo dell'abilità della Lama dello Sciame può bersagliare qualsiasi carta in esilio che abbia l'abilità curvatura, non solo una che sia stata esiliata a causa dell'abilità innescata ritardata creata da un'abilità curvatura.
-

La Pietra della Fine

{7}

Artefatto Leggendaro

Ogniqualevolta giochi una terra o lanci una magia, pesca una carta.

All'inizio della tua sottofase finale, i tuoi punti vita diventano la metà dei tuoi punti vita iniziali, arrotondati per eccesso.

- La prima abilità de La Pietra della Fine si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Affinché i tuoi punti vita diventino pari a un determinato numero, dovrai perdere o guadagnare l'ammontare appropriato di punti vita. Ad esempio, se i tuoi punti vita iniziali sono 20, ma i tuoi punti vita attuali sono 17 quando si risolve l'ultima abilità de La Pietra della Fine, perderai 7 punti vita e i tuoi punti vita diventeranno 10. Le altre abilità che interagiscono con il guadagno o la perdita di punti vita possono interagire con questo effetto di conseguenza.

---

Luce Esiliatrice

{2} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

- Se la Luce Esiliatrice lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con anti-malocchio controllato da un avversario, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.

---

Manovre Invasive

{1} {R}

Istantaneo

Le Manovre Invasive infliggono 3 danni a una creatura bersaglio. Infliggono invece 5 danni se controlli un'Astronave.

- Verifica se controlli un'Astronave nel momento in cui le Manovre Invasive si risolvono per determinare quanti danni infliggono.
-

Massacro Ribelle

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

Stregoneria

Scegli pari o dispari. Distruggi ogni creatura con valore di mana del tipo scelto. Poi prendi il controllo di tutte le creature fino alla fine del turno. STAPPale. Hanno rapidità fino alla fine del turno. (0 è pari.)

- Se una creatura ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
  - STAPperai tutte le creature, comprese quelle che sono già sotto il tuo controllo. Inoltre, avranno rapidità, anche se erano già STAPPate.
- 

Meccano Autoplasmante

{3} {U}

Creatura Artefatto — Artefice Robot

3/4

Quando questa creatura entra, puoi sacrificare un artefatto. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio e pesca una carta.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Meccano Autoplasmante quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un artefatto 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. Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'innescato riflessivo tenta di risolversi, non si risolverà e non pescherai una carta.
- 

Meccano da Rilevamento

{4}

Creatura Artefatto — Robot

1/3

Volare

Anti-malocchio (*Questa creatura non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.*)

{10}, Sacrifica questa creatura: Infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. Un giocatore bersaglio pesca tre carte e guadagna 3 punti vita. Questa abilità costa {X} in meno per essere attivata, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli.

- Una volta che hai determinato il costo per attivare l'ultima abilità del Meccano da Rilevamento, puoi attivare le abilità di mana per pagare quel costo. Se il numero di terre con nomi diversi che controlli cambia durante l'attivazione delle abilità di mana (probabilmente perché hai sacrificato una o più terre), il costo per attivare l'abilità rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Una volta che hai dichiarato l'attivazione di un'abilità, nessun giocatore può compiere azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere le terre che controlli dal campo di battaglia in quel momento.

- Per determinare il numero di terre con nomi diversi che controlli, conta ogni terra che controlli una volta, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra terra che hai già contato in questo modo.
- 

#### Meccano Scutifero

{1} {U}

Creatura Artefatto — Soldato Robot

3/2

Difensore

Se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, questa creatura può attaccare come se non avesse difensore.

- Dopo che un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Meccano Scutifero può attaccare in quel turno come se non avesse difensore. Non importa se quell'artefatto rimane un artefatto o rimane sotto il tuo controllo.
- 

#### Meditazione al Chiaro di Luna

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto o creatura che controlli

La prima volta che stai per creare una o più pedine in ogni turno, puoi invece creare altrettante pedine che sono copie del permanente incantato.

- L'effetto dell'ultima abilità della Meditazione al Chiaro di Luna si applica prima di qualsiasi cosa che modifichi il modo in cui quelle pedine entrano nel campo di battaglia.
  - L'effetto dell'ultima abilità della Meditazione al Chiaro di Luna può essere applicato a qualsiasi pedina, non solo alle pedine artefatto o creatura. Ad esempio, potresti sostituire la creazione di una pedina Frammento (una pedina incantesimo predefinita) con la creazione di una copia del permanente incantato.
  - Se il permanente incantato è leggendario, anche le copie saranno leggendarie. Se questo ti porta a controllare più di un permanente leggendario con lo stesso nome, scegline uno e metti gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
  - Se scegli di non applicare l'effetto di sostituzione, non avrai la possibilità di applicarlo di nuovo fino al prossimo turno.
  - Se crei una o più pedine, e poi la Meditazione al Chiaro di Luna entra sotto il tuo controllo nello stesso turno, l'effetto di sostituzione non si applicherà a nessuna pedina che crei per il resto del turno. Dovrai aspettare fino al prossimo turno.
-

Mm'menon, la Mano Destra

{3} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Medusa

3/4

Volare

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

Puoi lanciare magie artefatto dalla cima del tuo grimorio.

Gli artefatti che controlli hanno “{T}: Aggiungi {U}”.

Spendi questo mana solo per lanciare una magia da una zona diversa dalla tua mano”.

- 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 la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.
- La terza abilità di Mm'menon, la Mano Destra non ti permette di giocare terre dalla cima del tuo grimorio, neppure se quelle terre sono anche artefatti.

---

Modulazione Mentale

{1} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata durante il tuo turno.

TAPpa un artefatto o una creatura bersaglio.

Pesca una carta.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Modulazione Mentale tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Monoista Consuma Circuiti

{4} {B} {B}

Creatura Artefatto — Nautilo

4/4

Volare

Quando questa creatura entra, fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 e una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -0/-X, dove X è il numero di artefatti che controlli.

- Se non puoi scegliere come bersagli una creatura che controlli e una creatura controllata da un avversario nel momento in cui l'ultima abilità del Monoista Consuma Circuiti viene messa in pila, l'abilità viene rimossa dalla pila e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Se un bersaglio diventa illegale prima che l'ultima abilità del Monoista Consuma Circuiti si sia risolta, il restante bersaglio legale prenderà comunque +X/+0 o -0/-X, a seconda dei casi.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Monoista Consuma Circuiti.

#### Monolito del Requiem

{2} {B}

Artefatto

{T}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha “Ogniquale volta viene inflitto danno a questa creatura, peschi altrettante carte e perdi altrettanti punti vita”. Il controllore di quella creatura può farle infliggere 1 danno da questo artefatto. Attiva solo come una stregoneria.

- Se viene inflitto danno letale a una creatura a cui è stata fornita l'abilità indicata dall'abilità del Monolito del Requiem, l'abilità fornita si innesca comunque.
- Se più fonti infliggono danno a una creatura a cui è stata fornita l'abilità indicata dall'abilità del Monolito del Requiem (probabilmente perché più creature hanno bloccato quella creatura), l'abilità fornita si innesca una sola volta. Quando si risolve, il controllore della creatura pesca carte e perde punti vita pari all'ammontare totale di danni inflitti a quella creatura da quelle fonti.

#### Nave Laboratorio Sintetizzatrice

{U}

Artefatto — Astronave

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 9+ è una creatura artefatto.*)

2+ | All'inizio del combattimento nel tuo turno, fino a un altro artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 2/2 e ha volare fino alla fine del turno.

9+ | Volare, cautela

4/4

- Se il bersaglio della seconda abilità della Nave Laboratorio Sintetizzatrice era già una creatura, la sua forza e la sua costituzione base diventano 2/2 fino alla fine del turno. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e/o la sua costituzione base. Eventuali effetti che impostano il valore della forza o della costituzione e che iniziano ad essere applicati dopo che la seconda abilità della Nave Laboratorio Sintetizzatrice si è risolta sostituiranno questo effetto. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione del bersaglio, inclusi i segnalini +1/+1, si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

- Se la seconda abilità della Nave Laboratorio Sintetizzatrice fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come “manovrare” quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
- Se la seconda abilità della Nave Laboratorio Sintetizzatrice fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, la sua forza e la sua costituzione base saranno 2/2. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e la sua costituzione. Allo stesso modo, se l’abilità fa sì che un permanente con stazionare diventi una creatura artefatto, mettere su di esso un ammontare di segnalini carica pari o superiore all’ammontare necessario per farlo diventare una creatura artefatto non sostituirà la forza e la costituzione base stabilite dalla seconda abilità della Nave Laboratorio Sintetizzatrice.

Onore

{W}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

Pesca una carta.

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

Paladina Lucente Fenditrice

{3}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Questa creatura entra con un segnalino +1/+1 per ogni altra creatura e/o artefatto che controlli.

- Nel raro caso in cui la Paladina Lucente Fenditrice entri contemporaneamente a una o più altre creature e/o artefatti che controlli, non considera quelle altre creature e/o artefatti. Considera solo le creature e/o gli artefatti che sono già sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

Pastore del Campo Stellare

{3}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/2

Volare

Quando questa creatura entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura base o una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 1, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

Curvatura {1}{W} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all’inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall’esilio in un turno successivo.)*

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

Pergamena dell'Omnifato

{3}

Artefatto

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

{7}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Pesca X carte, dove

X è il numero di terre con nomi diversi che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Pergamena dell'Omnifato.
  - Per determinare il numero di terre con nomi diversi che controlli, conta una volta ogni terra che controlli, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra terra che hai già contato in questo modo.
- 

Perso nello Spazio

{3}{U}

Istantaneo

Il proprietario di un artefatto o creatura bersaglio lo mette a sua scelta in cima o in fondo al suo grimorio.

Sorveglianza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio.*

*Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

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

Predatore Sferzafronde

{4}{G}{G}

Creatura — Bestia Pianta

5/7

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se i tuoi avversari controllano tre o più creature.

Raggiungere

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

Prelibatezza Preoccupante

{2}{B}

Artefatto — Cibo

Lampo

Quando questo artefatto entra, fino a una creatura bersaglio prende -3/-3 fino alla fine del turno.

{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita.

{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Un avversario bersaglio perde 3 punti vita.

- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina Cibo. Ad esempio, quando attivi la seconda abilità di Ragost, Gastronomo Abile (che dice "{1}, {T}, Sacrifica un

Cibo: Ragost infligge 3 danni a ogni avversario”), puoi sacrificare la Prelibatezza Preoccupante per pagarne il costo.

- Non puoi sacrificare un Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare la Prelibatezza Preoccupante per attivare una delle sue abilità e pagare anche il costo della seconda abilità di Ragost, Gastronauta Abile.

---

Prigionia in Luce Forzata

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto che controlli

Quando quest’Aura entra, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché quest’Aura non lascia il campo di battaglia.

Il permanente incantato ha egida {1}.

- Se la Prigionia in Luce Forzata lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. 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.

---

Rabbia Rovinosa

{1}{R}{R}

Stregoneria

Scegli uno —

- La Rabbia Rovinosa infligge 3 danni a ogni avversario.
- Esilia tutti gli artefatti con valore di mana pari o inferiore a 3.

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

---

Raccoglitore di Ruggine

{R}

Creatura Artefatto — Robot

1/1

Minacciare

{2}, {T}, Esilia una carta artefatto dal tuo cimitero:

Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- Se il Raccoglitore di Ruggine lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, non riceverà un segnalino +1/+1 quando l’abilità si risolve. Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

- Se il bersaglio è illegale mentre l'ultima abilità del Raccoglitore di Ruggine tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino +1/+1 sul Raccoglitore di Ruggine.
- 

Ragost, Gastronomo Abile

{R} {W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Aragosta

2/2

Gli artefatti che controlli sono Cibi in aggiunta ai loro altri tipi e hanno “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.

{1}, {T}, Sacrifica un Cibo: Ragost infligge 3 danni a ogni avversario.

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, STAPpa Ragost.

- Gli artefatti mantengono qualsiasi tipo, sottotipo, supertipo e abilità che hanno.
  - Se Ragost in qualche modo diventa un artefatto, sarà anche un Cibo.
  - L'ultima abilità di Ragost verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno mentre inizia la sottofase finale. Se non hai guadagnato punti vita, l'abilità non si innescherà. Non potrai guadagnare punti vita durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.
  - Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina Cibo. Ad esempio, quando attivi la seconda abilità di Ragost, puoi sacrificare qualsiasi Cibo che controlli per pagarne il costo.
  - Non puoi sacrificare un Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare un singolo Cibo per pagare il costo della sua abilità e pagare anche il costo della seconda abilità di Ragost.
- 

Razziatore di Kavaron

{R}

Creatura Artefatto — Soldato Robot

2/1

Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi pagare {2}.

Se lo fai, crea una pedina creatura artefatto Robot 2/2 incolore TAPPata e attaccante. Sacrifica quella pedina alla fine del combattimento.

- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla pedina. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato dal Razziatore di Kavaron o da qualsiasi altra creatura attaccante.
  - Sebbene la pedina che hai creato venga messa sul campo di battaglia come attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.
-

### Relazioni Diplomatiche

{2}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 e ha cautela fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- La carta Relazioni Diplomatiche ha ricevuto un aggiornamento al suo testo delle regole ufficiale. La parte “che controlli” è stata omessa per sbaglio dal primo bersaglio.
- 

### Resistenza Oscura

{1}{B}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura bloccante.

Una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non la distruggono.)*

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

### Riduttore Atomico

{U}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, scegli fino a una creatura bersaglio. Quella creatura non può essere bloccata in questo turno e ha forza e costituzione base 1/1 fino alla fine del turno.

Equipaggiare {2}

- L'effetto della seconda abilità del Riduttore Atomico sostituirà eventuali 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.
- 

### Rivendicatrice Astelli

{3}{W}{W}

Creatura — Guerriero Angelo

5/4

Volare

Quando questa creatura entra, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non creatura non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X dal tuo cimitero, dove X è pari al mana speso per lanciare questa creatura.

Curvatura {2}{W}

- L'abilità "entra" della Rivendicatrice Astelli considera il mana che hai effettivamente pagato per lanciarla, non il suo costo di mana. Se lanci la Rivendicatrice Astelli pagando  $\{3\}\{W\}\{W\}$ , X è pari a 5. Se la lanci con curvatura pagando  $\{2\}\{W\}$ , X è pari a 3. Verranno presi in considerazione anche eventuali effetti che aumentano o diminuiscono il costo per lanciarlo.
- Se una copia della Rivendicatrice Astelli viene creata in pila, non è stato speso mana per lanciare la copia, quindi X sarà pari a 0. Non viene copiato l'ammontare di mana speso per lanciare la magia originale.
- Se un effetto ti permette di lanciare la Rivendicatrice Astelli senza pagarne il costo di mana, X sarà pari a 0.
- Se un effetto richiede il pagamento di un certo ammontare di mana per impedire che la Rivendicatrice Astelli venga neutralizzata, ad esempio l'effetto di Dirottare il Disastro, quel mana non è stato speso per lanciare la Rivendicatrice Astelli e non verrà preso in considerazione.
- Se una carta nel tuo cimitero ha  $\{X\}$  nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

#### Rottura della Singolarità

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

Stregoneria

Distruggi tutte le creature, poi un qualsiasi numero di giocatori bersaglio macinano metà del proprio grimorio, arrotondata per difetto.

- Non devi necessariamente scegliere dei bersagli per la Rottura della Singolarità. Tuttavia, se lo fai e quei bersagli sono tutti illegali mentre la Rottura della Singolarità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna creatura verrà distrutta e i giocatori non macineranno alcuna carta.

#### Sami, Capitano Spregiudicato

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

Creatura Legendaria — Farabutto Artefice Umano

4/4

Doppio attacco, cautela

Le magie che lanci hanno affinità con gli artefatti.

*(Costano  $\{1\}$  in meno per essere lanciate per ogni artefatto che controlli.)*

- Affinità con gli artefatti significa "Questa magia costa  $\{1\}$  in meno per essere lanciata per ogni artefatto che controlli".
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se una magia ha più istanze di affinità, si applicano tutte. Ad esempio, se controlli in qualche modo due Sami, Capitano Spregiudicato e controlli due artefatti, ogni magia che lanci costerà  $\{4\}$  in meno per essere lanciata.

Sami, Ingegnere della Nave  
{2}{R}{W}  
Creatura Legendaria — Artefice Umano  
2/4

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli due o più creature TAPpate, crea una pedina creatura artefatto Robot 2/2 incolore TAPpata.

- L'abilità di Sami, Ingegnere della Nave verifica se controlli due o più creature TAPpate, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non potrai TAPpare nulla durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se non controlli due o più creature TAPpate quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto.

---

Scioglitore Elogiatore  
{2}{G}  
Creatura — Soldato Insetto  
3/3  
Ogniqualvolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli muore, pesca una carta.

- Se lo Scioglitore Elogiatore muore contemporaneamente a una o più creature con dei segnalini +1/+1 che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di quelle creature. Ciò include lo Scioglitore Elogiatore stesso, se aveva un segnalino +1/+1 quando è morto.

---

Scorta dell'Emissario  
{1}{U}  
Creatura Artefatto — Soldato Robot  
0/4  
Questa creatura prende +X/+0, dove X è il valore di mana maggiore tra gli altri artefatti che controlli.

- L'abilità della Scorta dell'Emissario si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, la sua forza è 0.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Scucire  
{W}  
Incantesimo  
Quando questo incantesimo entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario con valore di mana pari o inferiore a 2 finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se Scucire lascia il campo di battaglia prima che la sua 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.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.

#### Segugio Spaccacodice

{2} {U}

Creatura — Canide

2/1

Quando questa creatura entra, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero.

Curvatura {2} {U} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.)*

- Se c'è una sola carta nel tuo grimorio mentre la prima abilità del Segugio Spaccacodice si risolve, la aggiungi alla tua mano.

#### Silenziatore Virulento

{3}

Creatura Artefatto — Assassino Robot

2/3

Ogniqualvolta una creatura artefatto non pedina che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore ottiene due segnalini veleno.

*(Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita.)*

- Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita. Questa è una azione di stato e non usa la pila. In altre parole, accade immediatamente e i giocatori non possono rispondere a essa, proprio come un giocatore che perde la partita perché ha 0 o meno punti vita.

#### Sofferenza Indiscriminata

{2} {R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando quest'Aura entra, la creatura incantata infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi altro bersaglio.

Ogniqualvolta viene inflitto danno alla creatura incantata, infligge altrettanti danni a ogni avversario.

- Se la creatura incantata lascia il campo di battaglia prima che la seconda abilità della Sofferenza Indiscriminata si sia risolta, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni ha inflitto.
- Se alla creatura incantata viene inflitto danno letale, l'ultima abilità della Sofferenza Indiscriminata si innesca comunque.
- Se alla creatura incantata viene inflitto danno da più fonti contemporaneamente, ad esempio da due creature che la bloccano, l'ultima abilità della Sofferenza Indiscriminata si innesca una sola volta. Quando quell'abilità innescata si risolve, la creatura incantata infligge a ogni avversario danno pari all'ammontare totale dei danni che le sono stati inflitti.

Soldato della Laserlama

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Quando questa creatura entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniquale volta una creatura non pedina con un segnalino +1/+1 che controlli muore, crea una pedina creatura

Soldato Umano 1/1 bianca.

Curvatura {1} {W} (*Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.*)

- Se il Soldato della Laserlama muore contemporaneamente a una o più creature con dei segnalini +1/+1 che controlli, la sua seconda abilità si innesca per ciascuna di quelle creature. Ciò include il Soldato della Laserlama stesso, se aveva un segnalino +1/+1 quando è morto.

Soldato Guardia del Caveau

{4} {R}

Creatura — Soldato Kavu

5/5

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli due o più creature TAPPate, puoi scartare la tua mano. Se lo fai, pesca due carte.

- L'abilità del Soldato Guardia del Caveau verifica se controlli due o più creature TAPPate, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non potrai TAPPare nulla durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se non controlli due o più creature TAPPate quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto.

Sorveglianidiata d'Élite

{X}{G}{G}

Creatura — Cavaliere Insetto

0/0

Questa creatura entra con X segnalini +1/+1.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

Curvatura {X}{G} (*Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.*)

- La seconda abilità del Sorveglianidiata d'Élite mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano su di esso, non solo i suoi segnalini +1/+1.
- La seconda abilità del Sorveglianidiata d'Élite non ti fa spostare i segnalini da esso alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che il Sorveglianidiata d'Élite aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Per esempio, se controlli L'Ozolito (una carta dell'espansione *Ikorja: Terra dei Behemoth*) quando il Sorveglianidiata d'Élite lascia il campo di battaglia, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
- Se il Sorveglianidiata d'Élite ha dei segnalini -1/-1 quando lascia il campo di battaglia, l'abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe causare la morte della creatura destinataria dei segnalini.
- Se sul Sorveglianidiata d'Élite vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 nello stesso momento da rendere la sua costituzione 0 o meno, la sua seconda abilità considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morto oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla creatura bersaglio.

---

Sothera, il Supervuoto

{2}{B}{B}

Incantesimo Leggendaro

Ogniqualevolta una creatura che controlli muore, ogni avversario sceglie una creatura che controlla e la esilia.

All'inizio della tua sottofase finale, se un giocatore non controlla alcuna creatura, sacrifica Sothera, poi metti una carta creatura esiliata con esso sul campo di battaglia sotto il tuo controllo con due segnalini +1/+1 addizionali.

- Se Sothera lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui una o più creature che controlli muoiono, la sua prima abilità si innescherà per ciascuna di quelle creature.
  - L'ultima abilità di Sothera verifica se un qualsiasi giocatore non controlla alcuna creatura, mentre inizia la tua sottofase finale. Se tutti i giocatori ne controllano almeno una, l'abilità non si innescherà. Non potrai rimuovere creature dal campo di battaglia durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se ogni giocatore controlla una creatura quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto. (Il giocatore o i giocatori che non controllano alcuna creatura quando l'abilità si risolve non devono necessariamente essere gli stessi che non controllavano alcuna creatura quando si è innescata.)
-

Sottrarre per l'Eternità

{2} {B}

Stregoneria

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

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura o Astronave bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 5 dal tuo cimitero. Poi crea una pedina Lander. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola".*)

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

---

Supervisore della Stazione

{W} {U}

Creatura — Artefice Lucertola

2/2

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, crea una pedina creatura artefatto Parassita 1/1 incolore con volare e "Questa pedina può bloccare solo creature con volare".

- L'abilità del Supervisore della Stazione considera tutte le magie che hai lanciato in questo turno, che possono includere il Supervisore della Stazione stesso. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila. Se il Supervisore della Stazione 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 del Supervisore della Stazione si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Susur Secundi, Altare del Vuoto

Terra — Pianeta

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi {B}.

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questo Pianeta.*

*Staziona solo come una stregoneria.*)

12+ | {1} {B}, {T}, Paga 2 punti vita, Sacrifica una creatura: Pesca carte pari alla forza della creatura sacrificata. Attiva solo come una stregoneria.

- Usa la forza della creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte pescare con l'ultima abilità di Susur Secundi.
-

Syr Vondam, Esempio della Stella Madre

{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/2

Cautela, minacciare

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore o viene messa in esilio, metti un segnalino +1/+1 su Syr Vondam e guadagni 1 punto vita.

Quando Syr Vondam muore o viene messo in esilio mentre la sua forza è pari o superiore a 4, distruggi fino a un permanente non terra bersaglio.

- La prima abilità innescata di Syr Vondam, Esempio della Stella Madre fa riferimento alle creature che controlli che vengono messe in esilio dal campo di battaglia. Non si innescherà se una carta creatura viene messa in esilio da un'altra zona.
- Se Syr Vondam, Esempio della Stella Madre lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui una o più altre creature che controlli muoiono o vengono messe in esilio, la sua prima abilità innescata si innescherà per ciascuna di quelle altre creature.

---

Tecnico della Possibilità

{2}{R}

Creatura — Artefice Kavv

3/3

Ogniqualvolta questa creatura o un altro Kavv che controlli entra, esilia la prima carta del tuo grimorio.

Fintanto che quella carta rimane esiliata, puoi giocarla se controlli un Kavv.

Curvatura {1}{R} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall'esilio in un turno successivo.)*

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dalla prima abilità del Tecnico della Possibilità. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
  - Se il Tecnico della Possibilità lascia il campo di battaglia, l'effetto che ti permette di giocare le carte esiliate se controlli un Kavv continua ad applicarsi, anche durante i turni successivi.
-

Tezzeret, Capitano Crudele  
{3}  
Planeswalker Leggendaro — Tezzeret  
4

Ogniquale volta un artefatto che controlli entra, metti un segnalino fedeltà su Tezzeret.

0: STAPpa un artefatto o una creatura bersaglio. Se è una creatura artefatto, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

-3: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con valore di mana pari o inferiore a 1, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

-7: Ottieni un emblema con “All’inizio del combattimento nel tuo turno, metti tre segnalini +1/+1 su un artefatto bersaglio che controlli. Se non è una creatura, diventa una creatura artefatto Robot 0/0”.

- Se una carta nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- L’abilità innescata dell’emblema non rimuove alcuna abilità, tipo, sottotipo o supertipo dell’artefatto.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall’inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.
- Se l’abilità dell’emblema fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come “manovrare” quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
- Se l’abilità dell’emblema fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, la sua forza e la sua costituzione base saranno 0/0. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e costituzione. Allo stesso modo, se l’abilità fa sì che un permanente con stazionare diventi una creatura artefatto, mettere su di esso un ammontare di segnalini carica pari o superiore all’ammontare necessario per farlo diventare una creatura artefatto non sostituirà la forza e la costituzione base stabilite dall’abilità dell’emblema.

---

Titano dell’Ipertempesta  
{4}{U}  
Creatura — Elementale  
4/4

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se hai lanciato un’altra magia in questo turno.

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

Tramatrasporto

{4} {U} {U}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, se lo hai lanciato, rimescola la tua mano e il tuo cimitero nel tuo grimorio, poi pesca sette carte.

La prima magia che ogni giocatore lancia durante ogni suo turno può essere lanciata senza pagarne il costo di mana.

- 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, come quello di Abbracciare l’Oblio, devi pagarli per lanciarla.
- 

Uroboroide

{2} {G} {G}

Creatura — Wurm Pianta

1/3

All’inizio del combattimento nel tuo turno, metti X segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli, dove X è la forza di questa creatura.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l’abilità dell’Uroboroide.
  - Se l’Uroboroide lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si sia risolta, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- 

Vasca Operosa Sibilante

{6}

Artefatto

Affinità con i Tramutanti (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Tramutante che controlli.*)

I Tramutanti che controlli hanno doppio attacco e rapidità.

All’inizio del tuo mantenimento, crea due pedine creatura Tramutante 1/1 incolori.

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

Velocità Fatale

{4} {R} {R}

Stregoneria

Puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta artefatto o creatura. Quel permanente ha rapidità, “Quando questo permanente lascia il campo di battaglia, infligge danno pari al suo valore di mana a ogni creatura” e “All’inizio della tua sottofase finale, sacrifica questo permanente”.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
  - Per determinare quanti danni infligge l’abilità innescata, usa il valore di mana del permanente nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- 

Vestigio Anticausale

{6}

Creatura — Eldrazi

7/5

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta permanente dalla tua mano con valore di mana pari o inferiore al numero di terre che controlli. Curvatura {4} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all’inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall’esilio in un turno successivo.)*

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

Vuotogenito Susuriano

{2} {B}

Creatura — Soldato Vampiro

2/2

Ogniqualvolta questa creatura o un’altra creatura o artefatto che controlli muore, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita. Curvatura {B} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questa creatura all’inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarla dall’esilio in un turno successivo.)*

- Se il Vuotogenito Susuriano muore contemporaneamente a una o più creature o artefatti che controlli, la sua prima abilità si innescherà comunque per sé e per ciascuna di quelle creature e artefatti.
  - Se l’avversario bersaglio è un bersaglio illegale mentre la prima abilità del Vuotogenito Susuriano tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
-

Xu-Ifit, Osteoarmonista

{1}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/3

{T}: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. È uno Scheletro in aggiunta ai suoi altri tipi e non ha abilità. Attiva solo come una stregoneria.

- Se un permanente rimesso sul campo di battaglia grazie all'abilità di Xu-Ifit ha un'abilità che si innesca "quando" entra, perderà quell'abilità prima che possa innescarsi. Se ha un'abilità che lo fa entrare TAPPato, perderà quell'abilità prima che possa applicarsi. Lo stesso vale per qualsiasi altra abilità che modifichi il modo in cui entra nel campo di battaglia, come le abilità che lo fanno entrare con un certo numero di segnalini, o che si applicano "mentre" entra, come l'abilità divorare terre del Generamondi Affamato.
- Se un permanente rimesso sul campo di battaglia grazie all'abilità di Xu-Ifit guadagna un'abilità dopo essere stato rimesso sul campo di battaglia in questo modo, manterrà quell'abilità.

---

Zelota della Lumilancia

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/4

Cautela

Questa creatura prende +2/+0 se hai lanciato due o più magie in questo turno.

- L'ultima abilità della Zelota della Lumilancia considera tutte le magie che hai lanciato in questo turno, che possono includere la Zelota della Lumilancia stessa. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila.

---

Zona di Carico

{3}{G}

Incantesimo

Se uno o più segnalini stanno per essere messi su una creatura, Astronave o Pianeta che controlli, ne vengono invece messi il doppio di ognuno di quei tipi.

Curvatura {G} *(Puoi lanciare questa carta dalla tua mano pagando il suo costo di curvatura. Esilia questo incantesimo all'inizio della prossima sottofase finale, poi puoi lanciarlo dall'esilio in un turno successivo.)*

- Se una creatura, Astronave o Pianeta che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini, entrerà invece con il doppio di quei segnalini.
- Se controlli due Zone di Carico, il numero di segnalini messi su una creatura, Astronave o Pianeta che controlli è quattro volte il numero originale. Tre Zone di Carico moltiplicano il numero originale per otto 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.

- La Zona di Carico è riservata al carico e allo scarico immediato. La sosta nella Zona di Carico è vietata. (Soprattutto se è stata curvata.)

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL FOGLIO BONUS PANORAMI STELLARI DI *AI CONFINI DELL'ETERNITÀ*

Altire di Graffio di Lava

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{1}{B}{R}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 2/2 nera e rossa con “{X}:

Questa creatura prende +X/+0 fino alla fine del turno”. È ancora una terra.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.

---

Bosco Selvaggio in Agitazione

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{1}{G}{W}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 3/4 verde e bianca con raggiungere. È ancora una terra.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.

---

Campo di Loto

Terra

Anti-malocchio

Questa terra entra TAPpata.

Quando questa terra entra, sacrifica due terre.

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

- Se il Campo di Loto entra nel campo di battaglia mentre controlli meno di due altre terre, devi sacrificare ogni terra che controlli, incluso il Campo di Loto.

---

Campo Pietrificato

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}, Sacrifica questa terra: Riprendi in mano una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

- Dato che i bersagli vengono scelti prima che i costi siano pagati, il Campo Pietrificato non è un bersaglio legale per la sua ultima abilità perché non sarà nel cimitero in quel momento.
- 

#### Cascate Roboanti

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{2}{G}{U}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 3/3 verde e blu con anti-malocchio. È ancora una terra.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.
- 

#### Caverne di Gemme

Terra Legendaria

Se questa carta è nella tua mano iniziale e non sei il giocatore iniziale, puoi iniziare la partita con Caverne di Gemme sul campo di battaglia con un segnalino fortuna.

Se lo fai, esilia una carta dalla tua mano.

{T}: Aggiungi {C}. Se le Caverne di Gemme hanno un segnalino fortuna, aggiungi invece un mana di un qualsiasi colore.

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.
- 

#### Cittadella Sommersa

Terra — Caverna

Questa terra entra TAPpata. Mentre entra, scegli un colore.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

{T}: Aggiungi due mana del colore scelto. Spendi questo mana solo per attivare abilità di fonti terra.

- Le “fonti terra” comprendono qualunque oggetto con il tipo di carta terra. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di una terra che controlli o di una carta terra nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.
  - Puoi spendere i due mana aggiunti dall'ultima abilità per la stessa abilità o per due abilità diverse.
-

### Colonnato Celeste

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{3}{W}{U}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 4/4 bianca e blu con volare e cautela. È ancora una terra.

- Dopo che il Colonnato Celeste ha attaccato, TAPparlo per attingere mana non lo rimuoverà dal combattimento.
  - Se il Colonnato Celeste può attaccare solo se paghi un costo che include un pagamento di mana, puoi usarlo per attaccare e TAPparlo per pagare quel costo. In quel caso attaccherà comunque.
  - Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.
- 

### Cratere Meteorico

Terra

{T}: Scegli un colore di un permanente che controlli.

Aggiungi un mana di quel colore.

- I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde. L'abilità del Cratere Meteorico non può produrre mana incolore.
  - Quasi tutte le terre sono incolori.
- 

### Deposito Meccanico

Terra Artefatto

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi {C}.

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

Modulare 1 (*Questa terra entra con un segnalino +1/+1.*

*Quando muore, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.)*

- Il Deposito Meccanico è una terra, quindi può essere giocato solo come una terra. Non può essere lanciato come una magia.
  - Sì, questa terra entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1, che non fa nulla finché non è una creatura. Quando viene messa nel cimitero dal campo di battaglia, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio, indipendentemente da quali siano i tipi di carta del Deposito Meccanico in quel momento.
  - Il mana prodotto dall'ultima abilità attivata non può essere speso per attivare abilità di carte artefatto in altre zone, come i costi di ciclo o dissotterrare.
-

### Enclave dei Vincolatori

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{3}, {T}: Pesca una carta. Attiva solo se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

- Dopo aver dichiarato che attiverai l'ultima abilità dell'Enclave dei Vincolatori, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con forza pari o superiore a 4.
  - Dopo che l'hai attivata, l'ultima abilità dell'Enclave dei Vincolatori non verifica più se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.
- 

### Fossa di Catrame Strisciante

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{1}{U}{B}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 3/2 blu e nera. È ancora una terra. Non può essere bloccata in questo turno.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.
- 

### Fumarola Vagante

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{2}{U}{R}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 1/4 blu e rossa con "{0}:

Scambia la forza e la costituzione di questa creatura fino alla fine del turno". È ancora una terra.

- Gli effetti che scambiano la forza e la costituzione di una creatura si applicano dopo tutti gli altri effetti, indipendentemente dal momento in cui hanno iniziato ad applicarsi. Ad esempio, se scambi la forza e la costituzione della Fumarola Vagante e poi le fornisci +2/+0 più avanti nel turno, sarà una creatura 4/3, non 6/1.
  - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se scambi la sua forza e la sua costituzione durante quel turno.
  - Scambiare forza e costituzione di una creatura due volte (o un qualsiasi numero pari di volte) riporta la forza e la costituzione della creatura ai valori che avevano prima degli scambi.
  - Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.
-

Gola Furente

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{2} {R} {G}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 3/3 rossa e verde con "Ogniqualevolta questa creatura attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa". È ancora una terra.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.
  - Eventuali segnalini +1/+1 messi sulla Gola Furente rimangono su di essa anche dopo che ha smesso di essere una creatura. Non avranno effetto finché non tornerà a essere una creatura. (In altre parole, la terra continua a subire la furia, ma senza alcun effetto.)
  - Se l'ultima abilità della Gola Furente viene attivata più volte in un turno, otterrà altrettante istanze dell'abilità innescata fornita. Per esempio, se attivi l'ultima abilità della Gola Furente due volte e poi la usi per attaccare, metterai un segnalino +1/+1 su di essa due volte.
- 

Grotta Mutevole

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}: Questa terra diventa una creatura 2/2 con tutti i tipi di creatura fino alla fine del turno. È ancora una terra.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.
- 

Guglie a Spillo

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{2} {R} {W}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 2/1 rossa e bianca con doppio attacco. È ancora una terra.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.
-

### Nexus degli Atrodotteri

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}: Questa terra diventa una creatura artefatto

Lampidottero Phyrexiano 1/1 con volare e infettare fino alla fine del turno. È ancora una terra. (*Infligge danno alle creature sotto forma di segnalini -1/-1 e ai giocatori sotto forma di segnalini veleno.*)

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.

---

### Nexus dei Lampidotteri

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}: Questa terra diventa una creatura artefatto

Lampidottero 1/1 con volare fino alla fine del turno. È ancora una terra.

{1}, {T}: Una creatura Lampidottero bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se questa terra 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 le sue abilità {T} né di usarla per attaccare in quel turno.
- Il Nexus dei Lampidotteri può essere il bersaglio della sua ultima abilità dopo aver attivato la sua seconda abilità. Attivarla dopo che ha bloccato una creatura non lo rimuove dal combattimento né gli impedisce di infliggere e subire danno da combattimento.

---

### Palcoscenico

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}: Questa terra diventa una copia di una terra bersaglio, tranne che ha questa abilità.

- L'effetto di copia creato dall'ultima abilità attivata non ha una durata. Continua finché il Palcoscenico non lascia il campo di battaglia o un altro effetto di copia non lo sostituisce. Il permanente non avrà più la prima abilità del Palcoscenico.
  - Le caratteristiche copiabili di una terra sono quelle stampate su di essa, come modificate da altri effetti di copia. Segnalini e altri effetti non vengono copiati. In particolare, se copi una terra che è anche una creatura per via di un effetto temporaneo (come il Colonnato Celeste), il Palcoscenico diventerà soltanto la terra "inanimata".
  - Il Palcoscenico non viene STAPPato quando diventa una copia, anche se la terra bersaglio è STAPPata.
  - Nessuna abilità "entra" della terra copiata dal Palcoscenico si innescherà. Il Palcoscenico era già sul campo di battaglia. Analogamente, non si applicheranno gli effetti "mentre questa terra entra" o "questa terra entra con", come quelli delle Profondità Oscure.
-

Pantano Sibilante

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{1}{B}{G}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 2/2 nera e verde con tocco letale. È ancora una terra.

- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.

---

Pozza a Specchio

Terra

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi {C}.

{2}{C}, {T}, Sacrifica questa terra: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

{4}{C}, {T}, Sacrifica questa terra: Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.

- La terza abilità della Pozza a Specchio può bersagliare (e copiare) qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene lanciata. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi la copia si risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno –" o simile), la copia avrà 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. Tuttavia, 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. Per esempio, se un giocatore sacrifica una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e tu lo copi, anche la copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.
- Per quanto riguarda l'ultima abilità della Pozza a Specchio, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; 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 sta copiando qualcos'altro quando l'abilità si risolve, allora la pedina entra nel campo di battaglia come una copia di ciò che la creatura sta copiando.

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

#### Pozza Riflettente

Terra

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

- 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.
- L’abilità della Pozza Riflettente 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 la Pozza Riflettente, puoi TAPpare la Pozza Riflettente 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.
- L’abilità della Pozza Riflettente non si preoccupa delle restrizioni o condizioni che le tue terre pongono sul mana che producono, come quelle della Piazza degli Eroi o del Deposito Meccanico. Produce semplicemente un mana del tipo appropriato, senza restrizioni o condizioni.
- Più Pozze Riflettenti senza altre terre non producono mana. Se controlli una Pozza Riflettente e tutte le altre terre che controlli non hanno abilità di mana o sono altre Pozze Riflettenti, puoi comunque attivare l’abilità della Pozza Riflettente, ma non produrrai mana.

#### Profondità Riecheggianti

Terra — Caverna

Puoi far entrare questa terra TAPpata come una copia di qualsiasi carta terra in un cimitero, tranne che è una Caverna in aggiunta ai suoi altri tipi.

{T}: Aggiungi {C}.

- Se scegli che le Profondità Riecheggianti non copino nulla, entrano nel campo di battaglia STAppate.
- Le Profondità Riecheggianti copiano esattamente ciò che è stampato sulla carta terra originale, con l’eccezione indicata.
- Eventuali abilità “entra” della carta terra copiata si innescano quando le Profondità Riecheggianti entrano nel campo di battaglia. Funziona anche ogni abilità “mentre [questa terra] entra” o “[questa terra] entra con” della carta terra scelta.

#### Sabbie Sconfinate

Terra — Deserto

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}: Esilia una creatura bersaglio che controlli.

{4}, {T}, Sacrifica questa terra: Rimetti sul campo di battaglia ogni carta creatura esiliata con questa terra sotto il controllo del suo proprietario.

- Se le Sabbie Sconfinate lasciano il campo di battaglia prima che tu attivi la loro ultima abilità, le carte creatura esiliate saranno esiliate per l'eternità (forse perse nelle dune). Se la stessa carta Sabbie Sconfinate torna sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza accesso alle carte esiliate dal vecchio oggetto.
- Se esili una creatura che non è una carta creatura con la seconda abilità delle Sabbie Sconfinate (ad esempio, una pedina creatura o una terra che è diventata una creatura), la terza abilità non rimetterà sul campo di battaglia quella pedina o carta dall'esilio.

#### Sfiatatoio Barcollante

Terra

Questa terra entra TAPpata.

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

{1}{W}{B}: Fino alla fine del turno, questa terra diventa una creatura Elementale 2/3 bianca e nera con legame vitale. È ancora una terra.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti. Attivare l'ultima abilità più di una volta non ti farà guadagnare punti vita addizionali se lo Sfiatatoio Barcollante infligge danno.
- Se questa terra 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 di usarla per attaccare in quel turno.

#### Tempio Eldrazi

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

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

- Il mana generato dall'ultima abilità non può essere speso per attivare abilità di fonti Eldrazi che non sono sul campo di battaglia.

#### Territorio degli Sciacalli

Terra — Deserto

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}, Sacrifica un Deserto: Esilia tutti i cimiteri.

- Puoi sacrificare il Territorio degli Sciacalli per pagare il costo della sua ultima abilità.

#### Territorio di Nidificazione

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Sposta un segnalino da un permanente bersaglio che controlli a un altro permanente bersaglio.

Attiva solo come una stregoneria.

- Scegli i due permanenti bersaglio mentre la seconda abilità del Territorio di Nidificazione viene messa in pila. Scegli quale tipo di segnalino spostare mentre l'abilità si risolve.
- Per spostare un segnalino da una creatura all'altra, il segnalino viene rimosso dal primo permanente e messo sul secondo. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su un permanente.
- Se uno dei due permanenti diventa un bersaglio illegale, nessun segnalino viene rimosso o messo.
- I due permanenti bersaglio non devono necessariamente condividere un tipo e questo può far sì che alcuni permanenti abbiano segnalini che di solito non avrebbero, ad esempio creature con segnalini fedeltà o terre con segnalini +1/+1. I segnalini con parola chiave forniranno al permanente quella parola chiave anche se non ha rilevanza (ad esempio, travolgere su un incantesimo non creatura); i segnalini +1/+1 non influenzeranno il permanente a meno che non sia una creatura; molti segnalini con un nome (ad esempio i segnalini anima) non avranno alcun effetto a meno che il permanente di destinazione non vi faccia riferimento in qualche modo.

#### Zona dell'Esplosione

##### Terra

Questa terra entra con un segnalino carica.

{T}: Aggiungi {C}.

{X}{X}, {T}: Metti X segnalini carica su questa terra.

{3}, {T}, Sacrifica questa terra: Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari al numero di segnalini carica su questa terra.

- Un costo di attivazione di {X}{X} significa che paghi due volte X. Se vuoi che X sia pari a 3, pagherai {6} per attivare l'abilità della Zona dell'Esplosione.
- Ogni pedina ha valore di mana 0, a meno che non stia copiando qualcosa o sia stata creata con un costo di mana specifico.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

#### Zona di Guerra Contesa

##### Terra

Ogniquale volta una creatura ti infligge danno da combattimento, il controllore di quella creatura prende il controllo di questa terra.

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Le creature attaccanti prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità attivata influenza tutte le creature attaccanti, non solo su quelle che controlli.
- Il "tu" nella condizione di attivazione di un permanente si riferisce sempre al controllore attuale del permanente.
- Prendere il controllo della Zona di Guerra Contesa non la fa TAPpare o STAPpare.
- In alcuni formati multiplayer, le creature controllate da giocatori diversi ti possono infliggere danni da combattimento contemporaneamente. In questo caso, controlla ogni abilità innescata e puoi metterle in pila

in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che si risolve determinerà chi finirà per controllare la Zona di Guerra Contesa.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI *AI CONFINI DELL'ETERNITÀ***

Foschia Paradossale

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta giocatore

All'inizio del primo mantenimento del giocatore incantato in ogni turno, quel giocatore gioca un mantenimento addizionale dopo questa sottofase.

- Se due Foschie Paradossali incantano lo stesso giocatore, si innescano entrambe quando inizia il primo mantenimento del turno di quel giocatore. Il giocatore otterrà due sottofasi di mantenimento addizionali.
  - Le abilità che si innescano “all'inizio del [tuo] mantenimento” si innescheranno anche all'inizio di ogni mantenimento addizionale.
  - Se un effetto fa sì che il giocatore incantato salti la propria sottofase di mantenimento, questa abilità non si innesca.
- 

Fulcro del Destino

{5} {U} {U}

Istantaneo

Gioca un turno extra dopo questo.

Se il Fulcro del Destino sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, rivela invece il Fulcro del Destino e rimescolalo nel grimorio del suo proprietario.

- L'ultima abilità del Fulcro del Destino si applica se sta per essere messo in un cimitero in qualsiasi modo, anche mentre si sta risolvendo.
- 

Germogliare

{G}

Incantesimo

Ogniqualvolta un avversario gioca una terra, puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- Gli effetti che mettono terre sul campo di battaglia invece di giocarle non fanno innescare l'abilità di Germogliare.
-

Magus della Luna  
{2}{R}  
Creatura — Mago Umano  
2/2

Le terre non base sono Montagne.

- Se una terra non base ha un'abilità che si innesca “quando” entra, perderà quell'abilità prima che possa innescarsi.
  - Se una terra non base ha un'abilità che la fa entrare TAPPata, perderà quell'abilità prima che possa applicarsi. Lo stesso vale per tutte le altre abilità che modificano il modo in cui una terra entra nel campo di battaglia o che si applicano “mentre” entra, come quella di Vesuva o della Grotta delle Anime.
  - Le terre non base perdono qualsiasi altro tipo di terra e abilità che avevano. Guadagnano il tipo di terra Montagna e l'abilità “{T}: Aggiungi {R}.”
  - Il Magus della Luna non influenza nomi o supertipi. Non trasformerà una terra in una terra base né rimuoverà il supertipo leggendario da una terra leggendaria e le terre non si chiameranno “Montagna”.
  - Se il Magus della Luna perde le sue abilità, continuerà a trasformare le terre non base in Montagne. Questo perché gli effetti che cambiano i sottotipi vengono applicati prima di considerare gli effetti che rimuovono abilità, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti hanno avuto inizio.
- 

Silenzio Assordante  
{W}  
Incantesimo  
Ogni giocatore non può lanciare più di una magia non creatura per turno.

- I giocatori possono lanciare un qualsiasi numero di magie creatura più una magia non creatura in ogni turno.
  - Il Silenzio Assordante controllerà tutto il turno per vedere se un giocatore ha già lanciato una magia non creatura in quel turno, anche se il Silenzio Assordante non era sul campo di battaglia quando è stata lanciata quella magia. In particolare, non puoi lanciare il Silenzio Assordante e poi un'altra magia non creatura in quel turno.
  - Se hai lanciato una magia non creatura che è stata neutralizzata, non puoi lanciare un'altra magia non creatura in quel turno.
- 

Tunica delle Stelle  
{1}{W}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +0/+3.  
*Proiezione Astrale* — {1}{W}: La creatura equipaggiata scompare.  
Equipaggiare {1}

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.

- Mentre una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati (inclusa la Tunica delle Stelle) scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno assegnati alla creatura a cui erano assegnati quando sono scomparsi.
- In particolare, ciò significa che non puoi equipaggiare la Tunica delle Stelle a un'altra creatura mentre è scomparsa. Se attivi l'abilità Proiezione Astrale di una Tunica delle Stelle assegnata in risposta all'abilità equipaggiare, la Tunica delle Stelle scomparirà prima che l'abilità equipaggiare si risolva e non verrà spostata.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità "lascia-il-campo". Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità "entra".
- Eventuali effetti continui con una durata "fintanto che", ad esempio quello della Macchina della Possessione (una carta dell'espansione *Aetherdrift*), ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se un avversario prende il controllo di una delle tue creature, quella creatura scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quella creatura appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell'avversario. Se l'avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell'avversario sarebbe dovuto iniziare.

---

#### Zenit del Sole Verde

{X}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura verde con valore di mana pari o inferiore a X, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola. Rimescola lo Zenit del Sole Verde nel grimorio del suo proprietario.

- Se lo Zenith del Sole Verde viene neutralizzato, non avverrà alcuno dei suoi effetti. In particolare, verrà messo nel cimitero del suo proprietario anziché rimescolato nel suo grimorio.
- Nella maggior parte dei casi, se possiedi lo Zenit del Sole Verde e lo lanci, rimescolerai il tuo grimorio due volte. In pratica, rimescolare una volta è sufficiente, ma gli effetti che verificano se si rimescola il grimorio (come la Sonda Psicogena, ad esempio) terranno conto del fatto che hai rimescolato due volte.
- Se possiedi lo Zenit del Sole Verde, ma un avversario lo controlla quando si risolve (probabilmente perché l'ha lanciato), quell'avversario passa in rassegna il suo grimorio per una carta creatura appropriata, quindi rimescola quel grimorio. Quell'avversario, poi, rimescola lo Zenith del Sole Verde nel suo grimorio. In questo caso tu non rimescoli alcun grimorio.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI AI CONFINI DELL'ETERNITÀ**

Baloth Primus

{3} {G}

Creatura — Bestia

10/10

Questa creatura entra TAPPata con sei segnalini stordimento. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

Ogniqualevolta sacrifichi una terra, crea una pedina creatura Bestia 4/4 verde TAPPata e STAPPa questa creatura.

{4}, Sacrifica una terra: Guadagni 2 punti vita.

- Se il Baloth Primus lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui sacrifichi una o più terre (probabilmente perché hai sacrificato anche il Baloth Primus), la sua seconda abilità si innesca per ciascuna di quelle terre.

---

Chilo, Mente Suprema

{U} {R} {W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Artefice Robot

3/3

Rapidità

Ogniqualevolta Chilo viene TAPPata, prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Se Chilo viene TAPPata per stazionare un permanente, la sua ultima abilità si risolve prima che si risolva l'abilità stazionare.
  - Quando proliferi, 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 sei obbligato a 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 permanente o un giocatore ha più di un tipo di segnalino e scegli che quel permanente o quel giocatore ottenga segnalini addizionali, quel permanente o quel giocatore 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.
  - 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.
-

Direttore delle Scariche

{3}

Creatura Artefatto — Robot

3/2

Ogniqualevolta un altro artefatto non pedina che controlli entra, prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Se il Direttore delle Scariche e uno o più altri artefatti non pedina che controlli entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, l'abilità del Direttore delle Scariche si innesca per ognuno di quegli artefatti non pedina.
- Quando proliferi, 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 sei obbligato a 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 permanente o un giocatore ha più di un tipo di segnalino e scegli che quel permanente o quel giocatore ottenga segnalini addizionali, quel permanente o quel giocatore 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.
- 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.

---

Esploratore dell'Orizzonte

{2} {G}

Creatura — Esploratore Insetto

2/4

Le terre che controlli entrano STAppate.

Ogniqualevolta attacchi un giocatore, crea una pedina Lander. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAppata, poi rimescola".)*

- Se una terra ha un'abilità che dice che entra TAppata, scegli l'ordine in cui si applicano l'effetto di quell'abilità e l'effetto della prima abilità dell'Esploratore dell'Orizzonte. Questo significa che puoi scegliere se far entrare la terra TAppata o STAppata. Se una terra che controlli viene semplicemente messa sul campo di battaglia TAppata senza che venga applicato un effetto di sostituzione, entra sempre STAppata se controlli l'Esploratore dell'Orizzonte.
  - L'ultima abilità dell'Esploratore dell'Orizzonte si innescherà una volta per ogni giocatore che attacchi.
-

Massiccio Scintillante  
Terra — Montagna Pianura  
{T}: Aggiungi {R} o {W}.)  
Questa terra entra TAPPata.  
Ciclo {2} {2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)

- A differenza di altre terre doppie, il Massiccio Scintillante ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base (come l'abilità di una pedina Lander) non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Confine della Solarena (dall'espansione *Aetherdrift*).
- 

Matrice Solare  
{3}  
Artefatto  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Quando lanci la tua prossima magia artefatto in questo turno, quella magia ha solarizzazione. *(Se è una creatura, entra con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarla. Altrimenti, entra con altrettanti segnalini carica.)*

- Se una magia ha più istanze di solarizzazione, si applicano tutte. Ad esempio, se attivi le abilità di due Matrici Solari e poi lanci il Meccano Autoplasmanete (una creatura artefatto), avrà due istanze di solarizzazione e quindi entrerà con due segnalini +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarlo.
  - Solarizzazione verifica quale mana è stato effettivamente speso per lanciare la magia. Se un effetto ti consente di spendere mana “come se fosse” mana di qualsiasi colore o tipo, ciò ti permette di spendere mana che altrimenti non potresti spendere, ma non cambia quale mana hai speso per lanciare la magia.
  - I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Incolore non è un colore.
- 

Motore di Conoscenza  
{2} {U}  
Artefatto  
{2}, {T}: Metti un segnalino carica su questo artefatto, poi pesca una carta per ogni segnalino carica su di esso.

- Se il Motore di Conoscenza lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si sia risolta, non riceverà un segnalino carica quando l'abilità si risolve. Per determinare quante carte pescare, usa il numero dei segnalini carica nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Nave da Ricerca di Uthros

{2} {U}

Artefatto — Astronave

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave.*

*Staziona solo come una stregoneria. Con 12+ è una creatura artefatto.*)

3+ | Ogniqualvolta lanci una magia artefatto, pesca una carta. Metti un segnalino carica su questa Astronave.

12+ | Volare

Questa Astronave prende +1/+0 per ogni artefatto che controlli.

0/8

- L'abilità innescata fornita dalla seconda abilità della Nave da Ricerca di Uthros si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Nave Madre, la Popolamondi

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

Artefatto Leggendaro — Astronave

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave.*

*Staziona solo come una stregoneria. Con 8+ è una creatura artefatto.*)

2+ | {1}, {T}, Sacrifica una terra: Pesca due carte. Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.

8+ | Volare, cautela, rapidità

Ogniqualvolta sacrifichi una terra, ogni avversario perde 2 punti vita.

6/7

- L'effetto della seconda abilità della Nave Madre è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli l'Esploratore Scioglihiaccio e attivi l'abilità della Nave Madre, potrai giocare tre terre durante quel turno.
- La seconda abilità della Nave Madre non permette di giocare terre nel turno degli altri giocatori.

---

Nave Nidiata da Esplorazione

{G}

Artefatto — Astronave

Stazionare (*TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave.*

*Staziona solo come una stregoneria. Con 8+ è una creatura artefatto.*)

3+ | Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

8+ | Volare

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia permanente dal tuo cimitero sacrificando una terra oltre a pagare i suoi altri costi.

4/4

- Paghj tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte lanciate con il permesso fornito dall'ultima abilità della Nave Nidiata da Esplorazione. Ad esempio, puoi lanciare una magia creatura dal tuo cimitero solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Pacificatore di Pattuglia

{2}{W}

Creatura Artefatto — Soldato Robot

0/0

Questa creatura entra con due segnalini +1/+1.

Ogniqualevolta un avversario commette un crimine, prolifera. *(Commette un crimine se bersaglia un avversario, qualsiasi cosa un avversario controlli e/o le carte nel cimitero di un avversario. Per proliferare, scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- 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.
  - Quando proliferi, 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 sei obbligato a 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 permanente o un giocatore ha più di un tipo di segnalino e scegli che quel permanente o quel giocatore ottenga segnalini addizionali, quel permanente o quel giocatore 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.
  - 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.
-

Palude Primaveraile  
Terra — Palude Foresta  
(*{T}*: *Aggiungi {B} o {G}*.)  
Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli  
due o più terre base.

- A differenza di altre terre doppie, la Palude Primaveraile ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base (come l'abilità di una pedina Lander) non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Confine del Selvascolo (dall'espansione *Aetherdrift*).

---

Redimirottami Eumidiano  
{2} {B} {B}  
Creatura — Chierico Insetto  
4/4

Ogniqualevolta questa creatura attacca, tu e il giocatore in difesa scartate una carta o sacrificate un permanente.

Peschi una carta per ogni carta terra messa in un cimitero in questo modo.

Bis {6} {B} {B} (*{6}{B}{B}*, *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.*)

- Quando la prima abilità del Redimirottami Eumidiano si risolve, scegli se scartare una carta o sacrificare un permanente, e poi il giocatore in difesa sceglie se scartare una carta o sacrificare un permanente. Se uno di quei giocatori non può scartare una carta (ad esempio, perché non ha carte in mano), quel giocatore *deve* sacrificare un permanente.
- Pescherai carte pari al numero di carte terra messe nei cimiteri dagli scarti e dai sacrifici. Conta solo le carte terra nel cimitero. Se un giocatore sacrifica una pedina terra, non pescherai una carta per essa. Allo stesso modo, se un giocatore sacrifica Ashaya, Anima delle Terre Selvagge (che ha un'abilità che la rende una terra sul campo di battaglia), è una carta creatura nel cimitero, non una carta terra, quindi non pescherai una carta per essa.
- Bis è un'abilità attivata che funziona dal cimitero. “Bis [costo]” significa “[Costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una copia di questa carta e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Le pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria”.
- Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità bis. 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.

#### Sciame in Perlustrazione

{1} {B} {G}

Creatura — Insetto

1/1

Volare

Ogniquale volta sacrifici una terra, crea una pedina TAPPata che è una copia di questa creatura se ci sono sette o più carte terra nel tuo cimitero. Altrimenti, crea una pedina creatura Insetto 1/1 nera con volare TAPPata.

- L'ultima abilità dello Sciame in Perlustrazione conta il numero di carte terra nel tuo cimitero mentre si risolve. Di solito include la terra che hai sacrificato.
- La pedina che è una copia avrà le abilità dello Sciame in Perlustrazione e potrà creare altre copie di se stessa.
- La pedina non copia se lo Sciame in Perlustrazione è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se lo Sciame in Perlustrazione lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta e sette o più carte terra sono nel tuo cimitero quando l'abilità si risolve, la pedina entrerà comunque come una copia dello Sciame in Perlustrazione, utilizzando i valori copiabili dello Sciame in Perlustrazione quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui lo Sciame in Perlustrazione diventi una copia di qualcos'altro mentre la sua abilità innescata è in pila, ma prima che si risolva e sette o più carte terra siano nel tuo cimitero quando l'abilità si risolve, la pedina entrerà come una copia di qualsiasi cosa lo Sciame in Perlustrazione stia copiando. (Gli sciami si presentano in varie forme.)

#### Selva Marcescente

Terra — Palude Foresta

{T}: *Aggiungi {B} o {G}.*

Questa terra entra TAPPata.

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

- A differenza di altre terre doppie, la Selva Marcescente ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base (come l'abilità di una pedina Lander) non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Confine del Selvascolo (dall'espansione *Aetherdrift*).

---

Sensore a Lungo Raggio

{2} {R}

Artefatto

Ogniqualevolta attacchi un giocatore, metti un segnalino carica su questo artefatto.

{1}, Rimuovi due segnalini carica da questo artefatto:

Scopri 4. Attiva solo come una stregoneria. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 4.*

*Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- La prima abilità del Sensore a Lungo Raggio si innesca una volta per ogni giocatore che attacchi.
- Quando scopri, devi esiliare delle carte. L'unica parte facoltativa di questa abilità è se lanciare la carta esiliata o aggiungerla alla tua mano.
- 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 lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta scoperta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se non puoi lanciare la carta scoperta (magari perché non ci sono bersagli legali per la magia), la aggiungi alla tua mano.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se scoprire ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà (purché il suo valore di mana sia inferiore o pari al valore di scoprire dell'effetto) ma non entrambe le metà.
- Se scopri una carta avventuriero, una carta split o una carta bifronte modale, puoi lanciarla con uno dei suoi insiemi di caratteristiche, a seconda del valore di scoprire dell'effetto. Ad esempio, se scopri 4 e riveli la Gigante Galvanica (una carta avventuriero di *Terre Selvagge di Eldraine* con un valore di mana di 4), puoi lanciare la Gigante Galvanica, ma non Leggere la Tempesta (la sua Avventura, che ha un valore di mana di 7). Se scopri 7 e riveli la Gigante Galvanica, puoi lanciare la Gigante Galvanica o Leggere la Tempesta.

---

Sradicasiepi di Evendo

{2} {R}

Creatura — Guerriero Insetto

2/2

Ogniqualevolta sacrifici un permanente non pedina, esilia la prima carta del tuo grimorio.

Durante il tuo turno, se hai sacrificato un permanente non pedina in questo turno, puoi giocare carte esiliate con questa creatura.

{T}, Sacrifica una terra: Aggiungi {R} {R}.

- Pagh tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dalla seconda abilità dello Sradicasiepi di Evendo. Ad esempio, se una carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Szarek, Pastore della Genesi

{2} {B} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Druido Insetto

2/5

Volare

Puoi giocare terre dal tuo cimitero.

Ogniqualevolta sacrifici un altro permanente non pedina

durante il tuo turno, scegli fino a un'altra creatura

bersaglio e metti su di essa un numero di segnalini +1/+1

pari alla forza di Szarek.

- La seconda abilità di Szarek non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare terre solo durante la tua fase principale, quando hai la priorità e la pila è vuota.
- La seconda abilità di Szarek non ti permette di attivare le abilità (come ciclo) delle carte terra nel tuo cimitero.
- Se Szarek lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui sacrifici uno o più altri permanenti non pedina durante il tuo turno (probabilmente perché hai sacrificato anche Szarek), la sua ultima abilità si innesca per ciascuno di quei permanenti non pedina.
- Se Szarek lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti segnalini +1/+1 mettere sulla creatura bersaglio.

---

Titano Batosisma

{5} {R} {R}

Creatura Artefatto — Robot

5/5

Quando questa creatura entra, un qualsiasi numero di artefatti non creatura bersaglio che controlli diventano creature artefatto 3/3. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale.

Ogni creatura artefatto che controlli ha mischia, travolgere e rapidità. *(Ogniqualevolta una creatura con mischia attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni avversario che hai attaccato in questo combattimento.)*

- Se la prima abilità del Titano Batosisma fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come "manovrare" quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
  - Se la prima abilità del Titano Batosisma fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, la sua forza e la sua costituzione base saranno 3/3. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e costituzione. Allo stesso modo, se l'abilità fa sì che un permanente con stazionare diventi una creatura artefatto, mettere su di esso un ammontare di segnalini carica pari o superiore a quello necessario per farlo diventare una creatura artefatto non sostituirà la forza e la costituzione base stabilite dalla prima abilità del Titano Batosisma.
-

Vetta Radiosa

Terra — Montagna Pianura

(*{T}*: *Aggiungi {R} o {W}.*)

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli  
due o più terre base.

- A differenza di altre terre doppie, la Vetta Radiosa ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base (come l'abilità di una pedina Lander) non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Confine della Solarena (dall'espansione *Aetherdrift*).

---

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir e Ravnica sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri Paesi. © 2025 Wizards.