Note di release di *Magic: The Gathering*—FINAL FANTASY

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 15 gennaio 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 *Magic: The Gathering*—FINAL FANTASY con il codice dell'espansione FIN sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Fondamenti di Magic: The Gathering*, *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori*, *Aetherdrift*, *Tarkir: La Dracotempesta*, e *Magic: The Gathering*—FINAL FANTASY. In particolare, tutte le carte del Kit Iniziale hanno il codice dell'espansione FIN.

Le nuove carte Commander di *Magic: The Gathering*—FINAL FANTASY con il codice dell'espansione FIC sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione FIC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

L'uscita di *Magic: The Gathering*—FINAL FANTASY comprende anche le carte FINAL FANTASY Through the Ages con il codice dell'espansione FCA. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. Ogni carta di FINAL FANTASY Through the Ages presenta un nome alternativo nella barra del titolo principale e una barra del titolo secondaria sotto la riga del nome che indica il nome della carta così com'è presente nel database Oracle di riferimento per le carte. Ai fini della legalità del formato, della costruzione del mazzo, delle regole del gioco e degli effetti, queste carte hanno solo il nome della carta specificato nella barra del titolo secondaria. Il nome alternativo non ha alcun effetto sul gioco.

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 per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Identificativi del gioco di FINAL FANTASY

In questa uscita, ogni carta rappresenta un personaggio, un oggetto o un momento specifico presente in uno dei sedici giochi principali di FINAL FANTASY. Dato che alcuni nomi, oggetti e creature appaiono in più giochi, ogni carta presenta una scritta di fianco al suo numero di collezione che indica a quale dei sedici giochi appartiene. Ad esempio, in molti giochi di FINAL FANTASY compare l'oggetto chiamato Etere, e quello mostrato in quest'uscita ha la scritta "FFVII" di fianco al suo numero di collezione per indicare che viene da FINAL FANTASY VII.

Nuova meccanica: Creature Saga

Le varie creature evocate nella serie FINAL FANTASY saranno rappresentate dalle nostre prime creature Saga! Queste creature incantesimo hanno il tipo di incantesimo Saga oltre ai tipi di creatura pertinenti. Per quanto riguarda la meccanica, funzionano proprio come le Saghe che conosci, ma con una differenza importante: sono anche delle creature con forza, costituzione e, qualche volta, con altre abilità che non vedresti in una Saga non creatura. Ciò significa che, a meno che non abbiano rapidità, saranno soggette alla "debolezza da evocazione" che impedisce loro di attaccare o usare le abilità {T} nel turno in cui entrano nel campo di battaglia o sotto il tuo controllo.

Invocazione: Brunilde

{1} {R}

Creatura Incantesimo — Saga Cavaliere

2/1

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — *Catena* — Esilia la prima carta del tuo grimorio.

Durante qualsiasi turno in cui hai messo un segnalino sapere su questa Saga, puoi giocare quella carta.

II, III — *Modalità Gestalt* — Quando lanci la tua prossima magia creatura in questo turno, ha rapidità fino alla fine del turno.

Invocazione: Anima

{4} {B} {B}

Creatura Incantesimo — Saga Orrore

4/4

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)

I, II, III — *Pain* — Peschi una carta e perdi 1 punto vita.

IV — *Caos* — Ogni avversario sacrifica una creatura a propria scelta e perde 3 punti vita.

//

Minacciare

- Le creature Saga hanno due sezioni nei loro riquadri di testo. La prima, sopra la riga del tipo, contiene le loro abilità capitolo, mentre la seconda, sotto la riga del tipo, contiene qualsiasi altra abilità (o il testo narrativo in corsivo). Qualsiasi abilità presente nella seconda sezione non è un'abilità capitolo e si applica indipendentemente da quanti segnalini sapere sono sulla creatura.
- A causa del cambiamento delle regole in vigore da questa uscita (per maggiori informazioni, vedi di seguito), una Saga che in qualche modo perde tutte le sue abilità capitolo, non verrà sacrificata con

un'azione di stato. Non otterrà neanche un segnalino sapere all'inizio di ognuna delle prime fasi principali del suo controllore.

- Mentre una Saga entra, il suo controllore mette un segnalino sapere su di essa. Mentre inizia la tua prima fase principale (subito dopo la tua sottofase di acquisizione), metti un altro segnalino sapere su ogni Saga che controlli. L'azione di mettere un segnalino sapere su una Saga in entrambi questi modi non usa la pila.
- Ognuno dei simboli sul lato sinistro del riquadro di testo di una Saga rappresenta un'abilità capitolo. Un'abilità capitolo è un'abilità innescata che si innesca quando un segnalino sapere che viene messo sulla Saga fa sì che il numero di segnalini sapere su quella Saga diventi pari o superiore al numero dell'abilità capitolo. Le abilità capitolo vengono messe in pila e ad esse è possibile rispondere.
- Un'abilità capitolo non si innesca se un segnalino sapere viene messo su una Saga che aveva già un numero di segnalini sapere pari o superiore al numero di quel capitolo. Ad esempio, il terzo segnalino sapere messo su una Saga fa sì che si inneschi l'abilità capitolo III, ma le abilità capitolo I e II non si innescheranno di nuovo.
- Una volta che un'abilità capitolo si è innescata, l'abilità in pila non sarà influenzata se la Saga ottiene o perde segnalini oppure se lascia il campo di battaglia.
- Se più abilità capitolo si innescano nello stesso momento, il loro controllore le mette in pila in qualsiasi ordine. Se una di esse richiede bersagli, sceglierai quei bersagli mentre metti le abilità in pila, prima che queste si risolvano.
- La rimozione di segnalini sapere non causerà l'innescamento di un'abilità capitolo precedente. Se vengono rimossi segnalini sapere da una Saga, le abilità capitolo corrispondenti si innescheranno di nuovo quando la Saga ottiene altri segnalini sapere.
- Quando il numero di segnalini sapere su una Saga è pari o superiore al numero maggiore tra le sue abilità capitolo, il controllore della Saga la sacrifica non appena la sua abilità capitolo ha lasciato la pila, probabilmente perché si è risolta o è stata neutralizzata. Questa azione di stato non usa la pila.

Aggiornamento delle regole: Saghe

A proposito di Saghe, con quest'uscita abbiamo un piccolo ma importante aggiornamento delle regole. Con l'arrivo delle creature Saga, è ancora più facile incorrere in una situazione in cui una Saga sul campo di battaglia perde tutte le sue abilità ma rimane un incantesimo Saga. Il risultato di questa interazione risultava spesso poco comprensibile ai giocatori: visto che quella Saga non aveva abilità capitolo, il gioco definiva il "numero maggiore tra le sue abilità capitolo" uguale a zero e, indipendentemente da quanti segnalini sapere avesse, veniva sacrificata come azione di stato dopo che smetteva di essere la fonte di un'abilità capitolo in pila (di solito subito).

Abbiamo aggiornato le regole a partire dall'uscita di *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*: se una Saga non ha abilità capitolo, non sarà soggetta all'azione di stato per cui verrebbe sacrificata a causa di quanti segnalini sapere ha su di essa. Analogamente, non sarà soggetta all'azione di turno che aggiunge un segnalino sapere a ogni Saga che controlli all'inizio della tua prima fase principale in ogni turno. Ad esempio, se l'Invocazione: Bahamut con un segnalino sapere perde tutte le abilità perché qualcuno le assegna la Stasi Osservata, non otterrà segnalini sapere attraverso l'azione di turno finché non avrà di nuovo delle abilità capitolo (probabilmente perché hai rimosso in qualche modo la Stasi Osservata).

Nuova abilità definita da parola chiave: Scelta del mestiere

In molti giochi *FINAL FANTASY* è possibile scegliere (e qualche volta cambiare) diversi mestieri che hanno forza e abilità uniche. L'abilità *scelta del mestiere*, che appare solo sulle carte Equipaggiamento, rappresenta la presenza di questo sistema nella serie.

Armi del Paladino

{2}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere (*Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Eroe 1/1 incolore, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata prende +2/+1, ha egida {1} ed è un Cavaliere in aggiunta ai suoi altri tipi.

Brando Lux e Scudo Eroico — Equipaggiare {4} ({4}):

Assegna a una creatura bersaglio che controlli.

Equipaggia solo come una stregoneria.)

Torquetum dell'Astrologo

{1}{U}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere (*Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Eroe 1/1 incolore, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata è un Mago in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura e ogniqualvolta peschi la tua terza carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura”.

Diana — Equipaggiare {2}

- La pedina Eroe entra come una creatura 1/1, poi le viene assegnato l'Equipaggiamento. Le abilità che si innescano quando una creatura entra nel campo di battaglia vedranno che una creatura 1/1 è entrata nel campo di battaglia.
- Se la pedina Eroe viene distrutta, l'Equipaggiamento resta sul campo di battaglia.
- Puoi pagare il suo costo di equipaggiare come di consueto per spostarlo dalla pedina Eroe a un'altra creatura che controlli.
- Se l'abilità scelta del mestiere crea due pedine Eroe (grazie a un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), l'Equipaggiamento viene assegnato soltanto a una delle due.

Nuova abilità definita da parola chiave: Livelli

Fin dall'uscita del *FINAL FANTASY* originale, i personaggi potevano imparare nuove magie e abilità che li aiutavano ad affrontare nuove sfide. Man mano che le sfide diventavano sempre più difficili, apparivano magie e abilità più potenti. Numerose magie e abilità potenti che presentano versioni alternative con effetti o potenza variabili vengono rappresentate qui con la meccanica *livelli*. Ogni magia con livelli ha un costo base e anche molteplici modi, ognuno con un proprio costo addizionale. Quando lanci una magia con livelli, sceglierai uno di quei modi e ne pagherai il costo addizionale oltre al solito costo di mana della magia.

Magia del Tuono

{R}

Istantaneo

Livelli (*Scegli un costo addizionale.*)

- *Fulgor* — {0} — La Magia del Tuono infligge 2 danni a una creatura bersaglio.
- *Fulgora* — {3} — La Magia del Tuono infligge 4 danni a una creatura bersaglio.
- *Fulgoga* — {5}{R} — La Magia del Tuono infligge 8 danni a una creatura bersaglio.

Abilità Limite di Tifa

{G}

Istantaneo

Livelli (*Scegli un costo addizionale.*)

- *Salto Mortale* — {0} — Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.
- *Pugno Meteoritico* — {2} — Raddoppia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.
- *Giudizio Finale* — {6}{G} — Triplica la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

- Devi scegliere esattamente uno dei modi elencati e pagare il costo addizionale associato per poter lanciare una magia con livelli.
- Scegli il modo mentre lanci la magia con livelli. Dopo aver scelto il modo, non puoi più cambiarlo.
- Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignori i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli.
- Il valore di mana di una magia con livelli è determinato solo dal suo costo di mana (nell'angolo in alto a destra della carta). Non ha importanza quale modo scegli o quali costi addizionali paghi, compresi eventuali costi addizionali imposti da altri effetti.
- Se una magia con livelli viene copiata, l'effetto che crea la copia può permetterti di scegliere nuovi bersagli. Non puoi scegliere un nuovo modo.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con livelli "senza pagare il suo costo di mana", devi comunque scegliere esattamente un modo e pagare il relativo costo addizionale.

Nuovo tipo di terra: Città

In ogni gioco della serie *FINAL FANTASY* sono presenti parecchie *Città* memorabili. In questa uscita, molte di quelle città vengono rappresentate come carte terra con il tipo di terra Città.

Città Iniziale

Terra — Città

Questa terra entra TAPPata a meno che non sia il tuo primo, secondo o terzo turno della partita.

{T}: Aggiungi {C}.

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

Baron, Regno delle Aeronavi
Terra — Città
Questa terra entra TAPpata.
{T}: Aggiungi {U} o {R}.

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

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 abilità relative agli spostamenti e qualche abilità di combattimento.

Circuito dei Chocobo
{3} {G} {G}
Artefatto
Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, crea una pedina creatura Uccello 2/2 verde con “Ogniqualvolta una terra che controlli entra, questa pedina prende +1/+0 fino alla fine del turno”.

Tifa Lockhart
{1} {G}
Creatura Leggendaria — Monaco Umano
1/2
Travolgere
Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, raddoppia la forza di Tifa Lockhart 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, ciascuna 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 abilità definita da parola chiave: flashback

Flashback è una meccanica riproposta che concede una seconda opportunità alle carte istantanee e stregoneria di avere un impatto.

Sogni di Laguna

{1}{U}

Istantaneo

Sorveglianza 1, poi pesca una carta. *(Per sorvegliare 1, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

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

Nibelheim in Fiamme

{2}{R}{R}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio che controlli. Infligge danno pari alla sua forza a ogni altra creatura. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, scarta la tua mano e pesca quattro carte.

Flashback {5}{R}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero se la magia risultante è un istantaneo o una stregoneria pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

Riproposizione di meccaniche: carte bifronte che si trasformano e carte con combinare

Nella serie di *FINAL FANTASY*, avvengono molte trasformazioni, sia metaforiche che letterali. Queste vengono rappresentate dalle carte bifronte. In questa uscita, abbiamo usato le carte bifronte anche per altre meccaniche, come le missioni secondarie e le ricompense per averle completate.

Cecil, Cavaliere delle Tenebre

{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/3

Tocco letale

Tenebre — Ogniqualvolta Cecil infligge danno, perdi altrettanti punti vita. Poi, se i tuoi punti vita sono pari o inferiori alla metà dei tuoi punti vita iniziali, STAPpa Cecil e trasformalo.

//

Cecil, Paladino Redento

(indicatore di colore bianco)

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/4

Legame vitale

Egida — Ogniqualvolta Cecil attacca, le altre creature attaccanti hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

Schegge di Cristallo

{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

{5}{W}{W}: Esilia questo Equipaggiamento, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

Equipaggiare {1}

//

Invocazione: Alexander

(indicatore di colore bianco)

Creatura Incantesimo — Saga Costrutto

4/3

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I, II — Previene tutto il danno che verrebbe inflitto alle creature che controlli in questo turno.

III — TAPpa tutte le creature controllate dai tuoi avversari.

//

Volare

- Ogni lato di una carta bifronte che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifronte che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Ogni carta bifronte che si trasforma in questa uscita viene lanciata a faccia in su. In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.
- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.
- Il lato posteriore di una carta bifronte che si trasforma di solito ha un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore.

- Una carta bifronte che si trasforma entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Nella variante Commander, l'identità di colore di una carta bifronte è determinata dai costi di mana e dai simboli di mana nel testo delle regole di entrambi i lati combinati. Se uno dei due lati ha un indicatore di colore o un tipo di terra base, questi ultimi vengono a loro volta considerati. Ad esempio, l'identità di colore di Cecil, Cavaliere delle Tenebre è nero e bianco, dato che il suo lato frontale è nero e quello posteriore ha un indicatore di colore bianco.
- Una carta bifronte che si trasforma entra con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richieda di metterla sul campo di battaglia trasformata o ti permetta di lanciarla trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifronte sul campo di battaglia trasformata, non entrerà affatto. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Ad esempio, se una carta con un unico lato è una copia delle Schegge di Cristallo, verrà esiliata durante la risoluzione della sua seconda abilità e rimarrà in esilio.
- Una pedina che viene creata come copia di un permanente che si trasforma o di una carta bifronte che si trasforma in un'altra zona è una pedina che si trasforma. Avrà sia il lato frontale, sia il lato posteriore di qualsiasi oggetto essa copi. Se copia un permanente che si trasforma il cui lato posteriore è a faccia in su, la pedina entrerà con il suo lato posteriore a faccia in su. Se indicato, può trasformarsi.

Questa uscita comprende anche la meccanica *combinare* su una sola “coppia combinata”: due carte che, nelle giuste circostanze, si combinano per formare una creatura estremamente potente. Ciascuna delle due carte che fanno parte della coppia combinata ha un'icona combinare nell'angolo in alto a sinistra del suo lato frontale e mostra metà della carta più grande sul lato posteriore.

Fang, l'Cie Intrepida

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/3

Ogniquale volta una o più carte lasciano il tuo cimitero, peschi una carta e perdi 1 punto vita. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

(Si combina con Vanille, l'Cie Allegra.)

////

Vanille, l'Cie Allegra

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

3/2

Quando Vanille entra, macina due carte, poi riprendi in mano una carta permanente dal tuo cimitero.

All'inizio della tua prima fase principale, se possiedi e controlli Vanille e una creatura chiamata Fang, l'Cie Intrepida, puoi pagare {3} {B} {G}. Se lo fai, le esili, poi le combini in Ragnarok, Salvezza Divina.

////

Ragnarok, Salvezza Divina

(indicatore di colore nero e verde)

Creatura Leggendaria — Avatar Bestia

7/6

Cautela, minacciare, travolgere, raggiungere, rapidità

Quando Ragnarok muore, distruggi un permanente bersaglio e rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non leggendaria bersaglio dal tuo cimitero.

- Quando due carte (per esempio, Fang, l’Cie Intrepida e Vanille, l’Cie Allegra) si combinano, il risultato è un singolo permanente (in questo caso, Ragnarok, Salvezza Divina) rappresentato da due carte. Se dal campo di battaglia il permanente combinato finisce nel tuo cimitero, entrambe le carte verranno messe nel tuo cimitero. Mentre il permanente combinato lascia il campo di battaglia, entrambe le carte vengono di nuovo girate a faccia in su. Se le carte vengono messe in cima o in fondo a un grimorio, il loro proprietario sceglie il loro ordine relativo.
- Una carta in ogni coppia di carte con combinare ha un’abilità che ti richiede di esiliare le due carte e combinarle. Se controlli più di un oggetto con il nome menzionato, ne selezioni uno con quel nome da esiliare.
- Quando due carte vengono esiliate e combinate, entrambe lasciano il campo di battaglia, poi tornano insieme come un nuovo oggetto STAPPato, senza alcuna relazione con gli oggetti che hanno lasciato il campo di battaglia. Segnalini, Aure, Equipaggiamenti e altri effetti che influenzavano quelle due carte non influenzano il permanente combinato.
- Solo due carte che appartengono alla stessa coppia combinata possono essere combinate. Non è possibile combinare pedine, carte che non hanno combinare o carte con combinare che insieme non formano una coppia combinata. Se un effetto richiede a un giocatore di combinare carte che non possono essere combinate, quelle carte rimangono in esilio.
- Mentre una carta con combinare è in qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia, ha solo le caratteristiche del suo lato frontale. Lo stesso vale mentre è sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.
- Mentre un permanente combinato è sul campo di battaglia, ha solo le caratteristiche del suo lato posteriore combinato. Qualsiasi effetto che modifichi il modo in cui il nuovo oggetto entra nel campo di battaglia considera solo il lato posteriore combinato.
- Da notare che il permanente rappresentato dai lati posteriori combinati è incolore, a meno che non abbia un indicatore di colore.
- Il valore di mana di un permanente combinato è la somma dei valori di mana dei suoi lati frontali. Un permanente che diventa una copia di un permanente combinato ha solo le caratteristiche di quel lato posteriore combinato e il suo valore di mana è pari a 0.
- Un giocatore che deve nominare una carta può scegliere di nominare il lato posteriore combinato e ogni giocatore ha il diritto di sapere le caratteristiche di quel lato posteriore combinato in ogni momento.
- Se un effetto sposta un permanente combinato in una nuova zona e poi influenza “quella carta”, influenza in realtà entrambe le carte.
- Nella variante Commander, l’identità di colore di una carta con combinare è determinata solo dai costi di mana e dai simboli del mana nel testo delle regole del suo lato frontale. Non viene preso in considerazione alcun simbolo né testo di regole del permanente che si forma quando si combina.

Riproposizione di una meccanica: carte avventuriero

In questa uscita, ritornano le carte avventuriero in una nuova veste: le prime carte terra mai esistite con Avventure. Queste carte rappresentano luoghi iconici della serie di FINAL FANTASY.

Jidoor, Capitale Aristocratica
Terra — Città
Questa terra entra TAPpata.
{T}: Aggiungi {U}.
//ADV//
Preludio
{4}{U}{U}
Stregoneria — Avventura
Un avversario bersaglio macina metà del suo grimorio,
arrotondata per difetto. *(Poi esilia questa carta. Puoi
giocare la terra in seguito dall'esilio.)*

- Una carta avventuriero è una carta permanente in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, Jidoor, Capitale Aristocratica è una carta terra Città incolore con valore di mana 0. Non può essere il bersaglio delle Trame della Strega, su cui si legge, tra le altre cose, “Riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero o una carta esiliata con flashback che possiedi”.
- Quando giochi una carta come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia risultante, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se controlli il Chocobo Viaggiatore (“Puoi giocare terre e lanciare magie Uccello dalla cima del tuo grimorio”) e Jidoor, Capitale Aristocratica è in cima al tuo grimorio, puoi giocare Jidoor, Capitale Aristocratica ma non puoi lanciare il Preludio.
- Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può giocarla usando le sue caratteristiche principali. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà giocarla dall'esilio in seguito.
- Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo tranne che esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di giocarla con le sue caratteristiche principali.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per la carta che giochi dall'esilio. Nel caso di una qualsiasi delle cinque carte terra di quest'uscita, potrai giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile giocare la copia come permanente.
- Un effetto può riferirsi a una carta, una magia o un permanente che “ha un'Avventura”. Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
- Se un effetto si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha un'Avventura, non troverà una magia istantaneo o stregoneria in pila che è stata lanciata come Avventura.
- Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un'Avventura, anche la copia ha un'Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.

- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell'Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
 - Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all'Avventura.
-

Riproposizione di una meccanica: potenziamento

Le magie con *potenziamento* ti consentono di pagare un costo aggiuntivo per ottenere un effetto addizionale o alternativo.

Calcio del Chocobo

{1}{G}

Stregoneria

Potenziamento—Fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario. *(Puoi far tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario in aggiunta a qualsiasi altro costo mentre lanci questa magia.)*

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Se questa magia è stata potenziata, la creatura che controlli infligge invece il doppio di quel danno.

- 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 hai messo un permanente con un'abilità potenziamento sul campo di battaglia senza lanciarlo, non puoi potenziarlo.
 - Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata. Se la magia copiata è una magia permanente, anche la pedina che la copia di quella magia diventa quando entra si considera potenziata.
 - Se una carta o una pedina entra come copia di un permanente, il nuovo permanente non è potenziato, neanche se l'originale lo era.
 - 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.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE

Abilità Limite di Tifa

{G}

Istantaneo

Livelli (*Scegli un costo addizionale.*)

- *Salto Mortale* — {0} — Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.
 - *Pugno Meteoritico* — {2} — Raddoppia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.
 - *Giudizio Finale* — {6}{G} — Triplica la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.
- Per raddoppiare la forza e la costituzione di una creatura, quella creatura prende +X/+Y, dove X è la forza di quella creatura e Y la sua costituzione quando l'Abilità Limite di Tifa si risolve. Per triplicare la forza e la costituzione di una creatura, quella creatura prende +X/+Y, dove X è il doppio della forza di quella creatura e Y il doppio della sua costituzione quando l'Abilità Limite di Tifa si risolve.
-

Abilità Limite di Vincent

{1}{B}

Istantaneo

Livelli (*Scegli un costo addizionale.*)

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli ha “Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPPATA sotto il controllo del suo proprietario” e ha la forza e la costituzione base scelte.

- *Bestia Galian* — {0} — 3/2.
 - *Death Gigas* — {1} — 5/2.
 - *Hellmasker* — {3} — 7/2.
- L'Abilità Limite di Vincent sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
 - Se la creatura bersaglio è una pedina, l'abilità si innesca comunque quando muore, ma non rimetterai la pedina sul campo di battaglia perché smetterà di esistere quando le azioni di stato vengono controllate.
-

Absolute Virtue

{6}{W}{U}

Creatura Legendaria — Guerriero Avatar

8/8

Questa magia non può essere neutralizzata.

Volare

Hai protezione da ciascuno dei tuoi avversari. (*Non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato o bersagliato da nulla che sia controllato dai tuoi avversari.*)

- Protezione da un giocatore significa che hai protezione da ogni oggetto controllato da quel giocatore. Se un oggetto non ha un controllore (ad esempio una carta in un cimitero), il suo proprietario è considerato il suo controllore a questo scopo.

Adamanthart Antico

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

Creatura — Tartaruga

8/20

Cautela, egida {3}

Il danno non viene rimosso da questa creatura durante le sottofasi di cancellazione.

Tutto il danno che verrebbe inflitto a te e agli altri permanenti che controlli viene invece inflitto a questa creatura.

Quando questa creatura muore, esilia e crea dieci pedine Tesoro TAPPate.

- Se controlli più di un Adamanthart Antico, scegli quale effetto di deviazione applicare. Non puoi dividere tra di loro il danno inflitto da una sola fonte. Ad esempio, se una creatura attaccante ti sta per infliggere 8 danni e tu controlli due Adamanthart Antichi, scegli quale tra questi subirà il danno. Non puoi fare in modo che vengano inflitti 4 danni a ciascun Adamanthart Antico e non puoi scegliere di subire tu stesso il danno.
- Gli effetti che rimuovono tutti i danni da un permanente (come rigenerazione) rimuoveranno comunque il danno dall'Adamanthart Antico.
- Nel rarissimo caso in cui l'Adamanthart Antico scompaia con del danno rimasto su di esso durante la tua sottofase di cancellazione, la sua seconda abilità non si applicherà e tutti i danni rimasti verranno rimossi da esso durante quella sottofase di cancellazione.

Aerith Gainsborough

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/2

Legame vitale

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 su Aerith Gainsborough.

Quando Aerith Gainsborough muore, metti X segnalini

+1/+1 su ogni creatura leggendaria che controlli, dove X

è il numero di segnalini +1/+1 su Aerith Gainsborough.

- La seconda abilità di Aerith Gainsborough si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con i Saccheggiatori Albhed o di 3 punti vita con l'Archeosaurus di Balamb.
- Se ad Aerith Gainsborough viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, morirà prima che la sua seconda abilità si risolva. La sua ultima abilità userà il numero di segnalini che si trovavano su di essa quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità di Aerith Gainsborough si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la seconda abilità di Aerith Gainsborough si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità di Aerith Gainsborough, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- Nel raro caso in cui su Aerith Gainsborough vengano messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione 0 o meno, per determinare il valore di X nella terza abilità di Aerith Gainsborough, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di essa prima che ricevesse i segnalini -1/-1. Ad esempio, se ci sono due segnalini +1/+1 su Aerith Gainsborough ed essa ottiene tre segnalini -1/-1, metterai due segnalini +1/+1 su ogni creatura leggendaria che controlli quando la terza abilità di Aerith Gainsborough si risolve.

Aettir e Priwen

{6}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha forza e costituzione base

X/X, dove X sono i tuoi punti vita.

Equipaggiare {5}

- Il valore di X cambia con il cambiare dei tuoi punti vita. Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla creatura equipaggiata potrebbe diventare letale se i tuoi punti vita diminuissero in quel turno.

Anziano di Mysidia

{2} {R}

Creatura — Mago Umano

1/3

Quando questa creatura entra, crea una pedina creatura Mago 0/1 nera con “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa pedina infligge 1 danno a ogni avversario”.

- L’abilità della pedina Mago 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.

Ardyn, l’Usurpatore

{5} {B} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano Antico

4/4

I Demoni che controlli hanno minacciare, legame vitale e rapidità.

Flagello — All’inizio del combattimento nel tuo turno, esilia fino a una carta creatura bersaglio da un cimitero.

Se hai esiliato una carta in questo modo, crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è un Demone 5/5 nero.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa in un cimitero.
- La pedina è una creatura Demone invece dei suoi altri tipi ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione base sono 5/5. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se una carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” copiata dalla pedina.

Arma di Diamante

{7}{G}{G}

Creatura Artefatto Leggendaria — Elementale

8/8

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

Raggiungere

Immunità — Previene tutto il danno da combattimento che sarebbe inflitto all'Arma di Diamante.

- L'effetto di prevenzione dell'Arma di Diamante non viene considerato mentre assegni il danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere che è bloccata dall'Arma di Diamante. Per esempio, se blocca una creatura 12/12 con travolgere, il controllore di quella creatura deve assegnare almeno 8 danni da combattimento di quella creatura all'Arma Diamante e può assegnare i rimanenti al giocatore, al planeswalker o alla battaglia in difesa.

Armaiolo

{3}{W}

Creatura — Artefice Umano

2/2

Quando questa creatura entra, pesca una carta.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli un Equipaggiamento, puoi pagare {1}. Quando lo fai, assegna un Equipaggiamento bersaglio che controlli a una creatura bersaglio che controlli.

- Non scegli i bersagli per l'ultima abilità dell'Armaiolo quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando paghi {1} in questo modo. Scegli i bersagli per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Atto Finale di Galuf

{1}{G}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha “Quando questa creatura muore, metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla sua forza su fino a una creatura bersaglio”.

- Per determinare quanti segnalini mettere sulla creatura bersaglio, usa la forza della creatura morente nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Auracite Bianca

{2}{W}{W}

Artefatto

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

{T}: Aggiungi {W}.

- Se l'Auracite Bianca 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 velo, 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.
-

Autodistruzione

{1}{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge X danni a un qualsiasi altro bersaglio e X danni a se stessa, dove X è la sua forza.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'Autodistruzione.
 - Se la creatura bersaglio che controlli è un bersaglio illegale mentre l'Autodistruzione tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale, ma l'altro bersaglio non lo è, la tua creatura infliggerà comunque danno a se stessa.
-

Balthier e Fran
{1}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Coniglio Umano
4/3

Raggiungere
I Veicoli che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela e raggiungere.
Ogniqualvolta un Veicolo manovrato da Balthier e Fran in questo turno attacca, se è la prima fase di combattimento del turno, puoi pagare {1}{R}{G}. Se lo fai, dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- L'ultima abilità di Balthier e Fran non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.
-

Barret Wallace
{3}{R}
Creatura Leggendaria — Ribelle Umano
4/4

Raggiungere
Ogniqualvolta Barret Wallace attacca, infligge al giocatore in difesa danno pari al numero di creature equipaggiate che controlli.

- Usa il numero di creature equipaggiate che controlli nel momento in cui l'ultima abilità di Barret Wallace si risolve per determinare quanti danni infligge.
-

Bartz e Boko
{3}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Uccello Umano
4/3
Affinità con gli Uccelli (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Uccello che controlli.*)
Quando Bartz e Boko entrano, ogni altro Uccello che controlli infligge danno pari alla propria forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- L'ultima abilità di Bartz e Boko bersaglia solo una creatura, indipendentemente da quanti Uccelli controlli.
-

Blitzball
{3}
Artefatto
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.
GOOOOAAAALLL! — {T}, Sacrifica questo artefatto:
Pesca due carte. Attiva solo se a un avversario è stato inflitto danno da combattimento da una creatura leggendaria in questo turno.

- L'ultima abilità della Blitzball non verifica chi controlla la creatura leggendaria che ha inflitto danno da combattimento a un avversario in questo turno.
-

Bloccati nella Sala degli Invocatori

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta artefatto o creatura

Quando quest'Aura entra, TAPpa il permanente incantato.

Il permanente incantato non STAPpa durante lo STAP del suo controllore e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
-

Calcio del Chocobo

{1}{G}

Stregoneria

Potenziamento—Fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario. *(Puoi far tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario in aggiunta a qualsiasi altro costo mentre lanci questa magia.)*

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Se questa magia è stata potenziata, la creatura che controlli infligge invece il doppio di quel danno.

- Se uno dei bersagli è illegale mentre si risolve il Calcio del Chocobo, non verrà inflitto danno. Se entrambi i bersagli sono illegali, la magia non si risolverà affatto.
-

Canzone Lirica d'Amore

{1}{R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte fino alla tua prossima sottofase finale.
- Una o due creature bersaglio prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
-

Cavalcare lo Shoopuf

{1}{G}

Incantesimo

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{5}{G}{G}: Questo incantesimo diventa una creatura Bestia 7/7 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- L'ultima abilità di Cavalcare lo Shoopuf non ha una durata. Una volta che si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, Cavalcare lo Shoopuf non lascia il campo di battaglia o un qualche effetto applicato successivamente non cambia le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
 - Se Cavalcare lo Shoopuf diventa una creatura ma non è rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di usarlo per attaccare in quel turno.
-

Cecil, Cavaliere delle Tenebre

{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/3

Tocco letale

Tenebre — Ogniqualvolta Cecil infligge danno, perdi altrettanti punti vita. Poi, se i tuoi punti vita sono pari o inferiori alla metà dei tuoi punti vita iniziali, STAPpa Cecil e trasformalo.

//

Cecil, Paladino Redento

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/4

Legame vitale

Egida — Ogniqualvolta Cecil attacca, le altre creature attaccanti hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

- Se a Cecil, Cavaliere delle Tenebre viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui infligge danno (probabilmente perché ha bloccato o è stato bloccato), la sua ultima abilità si innescherà comunque. Perderai comunque punti vita, ma non STAPperai o trasformerai Cecil, Cavaliere delle Tenebre perché non sarà più sul campo di battaglia.
-

Centocchi

{1}{B}

Creatura — Orrore Melma

1/1

Quando questa creatura entra, ogni avversario scarta una carta.

- Mentre l'abilità del Centocchi si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa la stessa cosa. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.
-

Cerchio di Potere

{3} {B}

Stregoneria

Peschi due carte e perdi 2 punti vita. Crea una pedina creatura Mago 0/1 nera con “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa pedina infligge 1 danno a ogni avversario”.

I Maghi che controlli prendono +1/+0 e hanno legame vitale fino alla fine del turno.

- L’abilità della pedina Mago 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.

Chocobo Viaggiatore

{2} {G}

Creatura — Uccello

3/2

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

Puoi giocare terre e lanciare magie Uccello dalla cima del tuo grimorio.

Se una terra o un Uccello sotto il tuo controllo che entra nel campo di battaglia fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.

- Il Chocobo Viaggiatore ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un’unica restrizione; vedi sotto), 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 la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie Uccello lanciate e le terre giocate usando la seconda abilità e devi pagare tutti i costi per le magie lanciate in questo modo. Per lanciare una magia in questo modo, puoi scegliere di pagare gli eventuali costi alternativi o costi addizionali facoltativi della magia (come un costo di potenziamento). Devi pagare gli eventuali costi addizionali obbligatori.
- La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità che potrebbero essere attivate dalla tua mano.
- L’ultima abilità del Chocobo Viaggiatore influenza le abilità innescate “entra” di un permanente (purché sia una terra o un Uccello che controlli) oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando una terra o un Uccello che controlli entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualvolta”. Alcune abilità definite da parola chiave includono anche un’abilità innescata che si verifica quando un permanente entra nel campo di battaglia.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall’abilità del Chocobo Viaggiatore. Ad esempio, un Uccello 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 scegliere un colore con il Villaggio al Bivio, non sono influenzate.
- L’abilità del Chocobo Viaggiatore 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 Chocobi Viaggiatori, una terra o un Uccello sotto il tuo controllo che entra fa sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Un terzo Chocobo Viaggiatore fa innescare le abilità quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
- Se una terra o un Uccello che controlli entra contemporaneamente al Chocobo Viaggiatore (incluso lo stesso Chocobo Viaggiatore) e 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 nascondiglio del Rifugio di Clive si innesca due volte, vengono esiliate due carte. L’ultima abilità del Rifugio di Clive ti permette di lanciare entrambe le carte esiliate senza pagare il loro costo di mana (supponendo che controlli quattro o più creature legendarie in quel momento).
- In una partita Two-Headed Giant, la seconda abilità del Chocobo Viaggiatore non influenza le abilità innescate dei permanenti controllati dal tuo compagno di squadra.

Chocometa

{X}{R}{R}

Stregoneria

La Chocometa infligge X danni a un qualsiasi bersaglio.

Crea una pedina creatura Uccello 2/2 verde con

“Ogniqualvolta una terra che controlli entra, questa pedina prende +1/+0 fino alla fine del turno”.

- Se il bersaglio è illegale mentre la Chocometa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Uccello.

Cid, Artefice Senza Tempo

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

4/4

Le creature artefatto e gli Eroi che controlli prendono

+1/+1 per ogni Artefice che controlli e per ogni carta

Artefice nel tuo cimitero.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte

chiamate Cid, Artefice Senza Tempo.

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

- La seconda abilità di Cid, Artefice Senza Tempo ti permette di ignorare la regola delle “quattro copie” nelle partite Constructed. Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, non puoi aggiungere copie di Cid, Artefice Senza Tempo al mazzo dalla tua collezione personale.
- La seconda abilità di Cid, Artefice Senza Tempo ti permette anche di ignorare la regola della “singola copia” (singleton) in formati come Commander.

Cie'th Barcollante

{2} {B}

Creatura — Orrore Mutante

3/3

Questa creatura entra TAPpata.

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi pagare {B}. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.

- L'abilità del Cie'th Barcollante 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.

Circondati da Maghi Neri

{1} {B} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura a sua scelta.

Crea una pedina creatura Mago 0/1 nera con “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa pedina infligge 1 danno a ogni avversario”.

- L'abilità della pedina Mago 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.

Città Iniziale

Terra — Città

Questa terra entra TAPpata a meno che non sia il tuo primo, secondo o terzo turno della partita.

{T}: Aggiungi {C}.

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

- Se la Città Iniziale entra durante il turno di un altro giocatore, entrerà TAPpata indipendentemente da quanti turni abbia giocato.
- Per la prima abilità della Città Iniziale è rilevante il numero di turni che tu hai giocato, non necessariamente quanti turni ci sono stati nella partita, nel caso in cui giocassi un turno extra.
- Se un effetto fa ricominciare la partita, la Città Iniziale entrerà TAPpata nella nuova partita a meno che non sia il tuo primo, secondo o terzo turno in quella partita.

Clive, Dominante di Ifrit

{4} {R} {R}

Creatura Legendaria — Guerriero Nobile Umano

5/5

Quando Clive entra, puoi scartare la tua mano, poi pescare carte pari alla tua devozione al rosso. (*La tua devozione al rosso è la somma dei {R} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)

{4} {R} {R}, {T}: Esilia Clive, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

//

Ifrit, Guardiano dell'Inferno

Creatura Incantesimo Legendaria — Saga Demone

9/9

(*Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.*)

I — *Affondo* — Ifrit lotta con fino a un'altra creatura bersaglio.

II, III — *Zolfo* — Aggiungi {R} {R} {R} {R}. Se Ifrit ha tre o più segnalini sapere, esilialo, poi rimettilo sul campo di battaglia (*con il lato frontale a faccia in su*).

- Puoi scegliere di scartare la tua mano anche se non hai carte in mano.
- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocoloro e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Per determinare la tua devozione al rosso, conta il numero di simboli di mana rosso nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità innescata di Clive si risolve. Se Clive è ancora sul campo di battaglia in quel momento, verrà incluso in quel conteggio.
- Se metti un'Aura sul permanente di un avversario, quell'Aura è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione. Analogamente, se rendi un avversario il protettore di un Assedio che controlli, i simboli di mana nel costo di mana di quella battaglia contribuiscono alla tua devozione.

Cloud, Mercenario di Midgar

{W} {W}

Creatura Legendaria — Mercenario Soldato Umano

2/1

Quando Cloud entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Equipaggiamento, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

Fintanto che Cloud è equipaggiato, se un'abilità di Cloud o di un Equipaggiamento assegnato ad esso si innesca, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- L’ultima abilità di Cloud non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l’abilità imprimere della Falce delle Falde (“Quando questo Equipaggiamento entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra, esiliala, poi rimescola.”) si innesca due volte (probabilmente perché è entrata assegnata a Cloud in qualche modo), puoi esiliare fino a due carte terra. L’ultima abilità della Falce delle Falde fornirà alla creatura equipaggiata +1/+1 per ogni terra sul campo di battaglia con lo stesso nome della carta esiliata.

Coda di Fenice

{W}

Artefatto

{1}{W}, {T}, Esilia questo artefatto: Scegli uno —

- Rimetti sul campo di battaglia TAPPATA una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 4 dal tuo cimitero.
 - Esilia uno Scheletro, Spirito o Zombie bersaglio.
- 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.

Commerciante di Oggettistica

{1}{R}

Creatura — Cittadino Umano

2/2

Ogniquale volta attacchi, una creatura equipaggiata attaccante bersaglio ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

- Se la creatura bersaglio non è sia equipaggiata che attaccante mentre l’abilità della Commerciante di Oggettistica tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Tuttavia, nel caso in cui si risolva, non importa cosa accade agli Equipaggiamenti di quella creatura. Continuerà ad avere minacciare anche se smette di essere equipaggiata.

Confidente Oscuro

{1}{B}

Creatura — Mago Umano

2/1

All'inizio del tuo mantenimento, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Perdi punti vita pari al suo valore di mana.

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

Il Cristallo dell'Acqua

{2}{U}{U}

Artefatto Leggendaro

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

Se un avversario sta per macinare una o più carte, macina invece altrettante carte più quattro.

{4}{U}{U}, {T}: Ogni avversario macina carte pari al numero di carte nella tua mano.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie blu che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità de Il Cristallo dell'Acqua). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se a un avversario viene indicato di mettere una carta nel suo cimitero senza usare la parola "macinare", la seconda abilità de Il Cristallo dell'Acqua non si applica.
- Alcune carte precedenti hanno ricevuto degli errata-corrige per fare in modo che richiedano al giocatore di macinare carte anziché mettere nel cimitero le prime carte del proprio grimorio. Puoi fare riferimento alla sezione Oracle di Gatherer.Wizards.com per scoprire se una carta specifica ha ricevuto degli errata-corrige. Come regola generale, se un effetto richiede a un giocatore di guardare o rivelare una carta prima di metterla nel cimitero del suo proprietario, è improbabile che tale effetto abbia ricevuto un errata-corrige.
- Nel raro caso in cui controlli due Cristalli dell'Acqua, ogni avversario macina otto carte in più rispetto a quanto inizialmente indicato. Se ne controlli tre, i tuoi avversari ne macinano dodici in più e così via.

Il Cristallo dell'Aria

{2}{W}{W}

Artefatto Leggendaro

Le magie bianche che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece il doppio.

{4}{W}{W}, {T}: Le creature che controlli hanno volare e legame vitale fino alla fine del turno.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie bianche che lanci.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità de Il Cristallo dell'Aria). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Nel raro caso in cui controlli due Cristalli dell'Aria, i punti vita che guadagni vengono moltiplicati per quattro. Tre Cristalli dell'Aria significano che i punti vita vengono moltiplicati per otto e così via.
- Se un effetto sta per impostare i tuoi punti vita a un numero specifico che è maggiore dei tuoi punti vita attuali, quell'effetto ti fa guadagnare punti vita pari alla differenza. Il Cristallo dell'Aria quindi raddoppierà l'ammontare di punti vita che guadagneresti per quell'effetto. Ad esempio, se hai 3 punti vita e un effetto dice che i tuoi punti vita "diventano 10", guadagneresti 7 punti vita che Il Cristallo dell'Aria raddoppia a 14, quindi i tuoi punti vita diventano invece 17.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la seconda abilità de Il Cristallo dell'Aria, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.

Il Cristallo del Fuoco

{2} {R} {R}

Artefatto Leggendaro

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

Le creature che controlli hanno rapidità.

{4} {R} {R}, {T}: Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie rosse che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità de Il Cristallo del Fuoco). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
- Se la creatura copiata dalla pedina aveva abilità "quando [questo permanente] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" copiata dalla pedina.

Il Cristallo dell'Oscurità

{2}{B}{B}

Artefatto Leggendaro

Le magie nere che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Se una creatura non pedina controllata da un avversario sta per morire, invece esilia e guadagni 2 punti vita.

{4}{B}{B}, {T}: Metti una carta creatura bersaglio esiliata con Il Cristallo dell'Oscurità sul campo di battaglia TAPpata sotto il tuo controllo con due segnalini +1/+1 addizionali.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie nere che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità de Il Cristallo dell'Oscurità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Mentre controlli Il Cristallo dell'Oscurità, le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura non pedina controllata da un avversario muore non si innescheranno perché quella carta viene invece esiliata.
- Se una pedina creatura controllata da un avversario muore, viene messa nel cimitero di quel giocatore come di consueto prima di smettere di esistere.
- Se Il Cristallo dell'Oscurità lascia il campo di battaglia nel momento in cui una o più creature non pedina controllate da un avversario stanno per morire, quelle carte creatura verranno esiliate e tu guadagnerai 2 punti vita per ognuna di esse.

Il Cristallo della Terra

{2}{G}{G}

Artefatto Leggendaro

Le magie verdi che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, mettile invece il doppio su quella creatura.

{4}{G}{G}, {T}: Distribuisci due segnalini +1/+1 tra una o due creature bersaglio che controlli.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie verdi che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità de Il Cristallo della Terra). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entrerà invece con il doppio di quei segnalini.
- Nel raro caos in cui controlli due Cristalli della Terra, il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura è quattro volte il numero originale. Tre Cristalli della Terra 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 una creatura che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.
- Scegli il numero di bersagli dell'ultima abilità de Il Cristallo della Terra e come vengono distribuiti i segnalini mentre la attivi. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino. Questo significa, ad esempio, che non puoi bersagliare due creature e assegnare loro rispettivamente due e zero segnalini.
- Se una delle creature è un bersaglio illegale e l'altra no mentre l'ultima abilità de Il Cristallo della Terra tenta di risolversi, si applica la distribuzione originale dei segnalini e il segnalino che sarebbe stato messo sul bersaglio illegale va perso. Non può essere messo sul bersaglio legale rimanente.

Dion, Dominante di Bahamut

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Nobile Umano

3/3

Tuffo del Fuoco Draconico — Durante il tuo turno, Dion e gli altri Cavalieri che controlli hanno volare.

Quando Dion entra, crea una pedina creatura Cavaliere

2/2 bianca.

{4} {W} {W}, {T}: Esilia Dion, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

//

Bahamut, Guardiano della Luce

Creatura Incantesimo Leggendaria — Saga Drago

5/5

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)

I, II — *Ali di Luce* — Metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli. Quelle creature hanno volare fino alla fine del turno.

III — *Gigafusione* — Distruggi un permanente bersaglio.

Esilia Bahamut, poi rimettilo sul campo di battaglia *(con il lato frontale a faccia in su)*.

//

Volare

- La prima abilità di Dion gli fornirà comunque volare durante il tuo turno anche se non è in qualche modo un Cavaliere.
- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale quando la terza abilità capitolo di Bahamut tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non esilierai Bahamut, né lo rimetterai sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su. Invece, quando l'abilità lascia la pila senza risolversi e vengono controllate le azioni di stato, Bahamut viene sacrificato poiché ha un numero di segnalini sapere pari o superiore al suo numero del capitolo finale.

Eden, Sede del Sanctum

Terra — Città

{T}: Aggiungi {C}.

{5}, {T}: Macina due carte. Poi puoi sacrificare questa terra. Quando lo fai, riprendi in mano un'altra carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Eden, Sede del Sanctum mentre la attivi. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi Eden, Sede del Sanctum 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.

Edgar, Re di Figaro

{4}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Nobile Artefice Umano

4/5

Quando Edgar entra, pesca una carta per ogni artefatto che controlli.

Moneta a Due Teste — La prima volta che lanci una o più monete in ogni turno, ottieni testa con quelle monete e vinci quei lanci.

- Ignora i risultati della moneta o monete lanciate quando applichi l'ultima abilità di Edgar.
- Se un effetto ti dice di lanciare più monete insieme e non hai ancora lanciato una o più monete durante il turno, l'ultima abilità di Edgar modifica quel lancio. Per esempio, supponiamo che controlli Edgar, Re di Figaro e Ral Zarek e attivi l'ultima abilità di Ral Zarek ("–7: Lancia una moneta cinque volte. Gioca un altro turno dopo questo per ogni volta che ottieni testa.") in un turno in cui non hai ancora lanciato alcuna moneta. L'ultima abilità di Edgar si applicherà a ognuno di quei cinque lanci, quindi finiranno tutti sul lato testa e, come risultato, tu giocherai cinque turni in più.
- Alcuni effetti richiedono di lanciare una moneta e considerare solo se ottieni testa o croce. Questi effetti non determinano una vittoria o una sconfitta nel lancio della moneta per nessun giocatore. Tuttavia, l'ultima abilità di Edgar può far sì che tu vinca dei lanci che normalmente non avrebbero un vincitore. Ad esempio, supponiamo che controlli Edgar, Re di Figaro, Ral Zarek e Incontro Fortuito (che dice "Ogniquale volta vinci il lancio di una moneta, metti un segnalino fortuna su questo incantesimo.") e attivi l'ultima abilità di Ral Zarek ("–7: Lancia una moneta cinque volte. Gioca un altro turno dopo questo per ogni volta che ottieni testa.") in un turno in cui non hai ancora lanciato alcuna moneta. Con ognuno di quei lanci ottieni testa, ma vinci anche ognuno di quei lanci. Ciò significa che la prima abilità dell'Incontro Fortuito si innescherà cinque volte.

Emet-Selch, Indiviso

{1}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Antico

2/4

Cautela

Ogniquale volta Emet-Selch entra o attacca, pesca una carta, poi scarta una carta.

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono quattordici o più carte nel tuo cimitero, puoi trasformare Emet-Selch.

//

Hades, Stregone di Eld

Creatura Leggendaria — Avatar

6/6

Cautela

Eco dei Perduti — Durante il tuo turno, puoi giocare carte dal tuo cimitero.

Se una carta o pedina sta per essere messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona, invece esiliarla.

- L'ultima abilità di Emet-Selch verifica se ci sono quattordici o più carte nel tuo cimitero nel momento in cui sta per innescarsi. Se non ci sono, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono quattordici o più carte nel tuo cimitero, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Paghì tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dalla seconda abilità di Hades, Stregone di Eld.
- Se scarti una carta mentre controlli Hades, Stregone di Eld, le abilità che funzionano quando una carta viene scartata (ad esempio, follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai il tuo cimitero. Inoltre, le magie o le abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata (ad esempio, complottare) possono trovare quella carta in esilio.
- Mentre controlli Hades, Stregone di Eld, le abilità che si innescano ogniqualvolta un permanente che possiedi viene messo nel tuo cimitero dal campo di battaglia (per esempio, "Quando questa creatura muore...") non si innescheranno.
- Se un Hades, Stregone di Eld che controlli viene distrutto da una magia che possiedi, Hades verrà esiliato e poi la magia verrà messa nel tuo cimitero. Al contrario, se a un Hades che controlli viene inflitto danno letale da una magia che possiedi, la magia e Hades verranno entrambi esiliati.

Espulsione

{3}{U}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Espulsione tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Etere

{3}{U}

Artefatto

{T}, Esilia questo artefatto: Aggiungi {U}. Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'abilità dell'Etere è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Dopo che l'abilità dell'Etere si risolve, la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in quel turno verrà copiata, sia che abbia bersagli o meno, sia che tu abbia speso il mana aggiunto dall'abilità dell'Etere su quella magia o meno.
- Se la magia ha dei bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.

- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Excalibur II

{1}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino carica su Excalibur II.

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni segnalino carica su Excalibur II.

Equipaggiare {3}

- La prima abilità di Excalibur II si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con i Saccheggiatori Albhed o di 3 punti vita con l’Archeosaurus di Balamb.
- Se alla creatura equipaggiata viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, morirà prima che la prima abilità di Excalibur II si risolva.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l’abilità di Excalibur II si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l’abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la prima abilità di Excalibur II si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la prima abilità di Excalibur II, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Exdeath, Stregone del Vuoto

{1} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Warlock Spirito

3/3

Quando Exdeath entra, guadagni 3 punti vita.

All’inizio della tua sottofase finale, se ci sono sei o più carte permanente nel tuo cimitero, trasforma Exdeath.

//

Neo Exdeath, la Fine della Dimensione

Creatura Leggendaria — Avatar Spirito

*/3

Travolgere

La forza di Neo Exdeath è pari al numero di carte permanente nel tuo cimitero.

- L'ultima abilità di Exdeath, Stregone del Vuoto verifica se ci sono sei o più carte permanente nel tuo cimitero nel momento in cui sta per innescarsi. Se non ci sono, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono sei o più carte permanente nel tuo cimitero, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
-

Fang, l'Cie Intrepida

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/3

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, peschi una carta e perdi 1 punto vita. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

(Si combina con Vanille, l'Cie Allegra.)

////

Vanille, l'Cie Allegra

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

3/2

Quando Vanille entra, macina due carte, poi riprendi in mano una carta permanente dal tuo cimitero.

All'inizio della tua prima fase principale, se possiedi e controlli Vanille e una creatura chiamata Fang, l'Cie Intrepida, puoi pagare {3} {B} {G}. Se lo fai, le esili, poi le combini in Ragnarok, Salvezza Divina.

////

Ragnarok, Salvezza Divina

Creatura Leggendaria — Avatar Bestia

7/6

Cautela, minacciare, travolgere, raggiungere, rapidità

Quando Ragnarok muore, distruggi un permanente bersaglio e rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non leggendaria bersaglio dal tuo cimitero.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità di Fang, si innescherà una sola volta.
 - La seconda abilità di Vanille verifica se possiedi e controlli Vanille e una creatura di nome Fang, l'Cie Intrepida sul campo di battaglia nel momento in cui sta per innescarsi. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli sia Fang che Vanille in quel momento, l'abilità non si risolverà, non avrai l'opportunità di pagare {3} {B} {G} e non avverrà alcuno degli altri effetti dell'abilità.
-

Fendente di Luce

{1} {W}

Istantaneo

Il Fendente di Luce infligge a una creatura bersaglio danno pari al numero di creature che controlli più il numero di Equipaggiamenti che controlli.

- Usa il numero di creature che controlli e il numero di Equipaggiamenti che controlli quando il Fendente di Luce si risolve per determinare quanti danni vengono inflitti.
-

Firion, Guerriero della Rosa Selvatica

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Ribelle Umano

3/3

Le creature equipaggiate che controlli hanno rapidità. Ogniqualvolta un Equipaggiamento non pedina che controlli entra, crea una pedina che è una sua copia, tranne che ha “Le abilità equipaggiare di questo Equipaggiamento costano {2} in meno per essere attivate”. Sacrifica quella pedina all’inizio del prossimo mantenimento.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull’Equipaggiamento originale, con l’eccezione indicata (a meno che quell’Equipaggiamento non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia se quell’Equipaggiamento è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se l’Equipaggiamento copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l’Equipaggiamento copiato sta copiando qualcos’altro, allora la pedina entra come ciò che quell’Equipaggiamento ha copiato, con l’eccezione indicata.
- Se l’Equipaggiamento copiato dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” copiata dalla pedina.

Garnet, Principessa di Alexandria

{G} {W}

Creatura Leggendaria — Chierico Nobile Umano

2/2

Legame vitale

Ogniqualvolta Garnet attacca, scegli un qualsiasi numero di Saghe che controlli. Puoi rimuovere un segnalino sapere da ciascuna di esse. Metti un segnalino +1/+1 su Garnet per ogni segnalino sapere rimosso in questo modo.

- La rimozione di segnalini sapere non causerà l’innescò di un’abilità capitolo precedente. Se vengono rimossi segnalini sapere da una Saga, le abilità capitolo corrispondenti si innescheranno di nuovo quando la Saga ottiene altri segnalini sapere.

Gidan, Ladro dei Tantarù

{3} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Esploratore Mutante Umano

3/3

Quando Gidan entra, prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da un avversario fino alla fine del turno. STAPpala. Ha legame vitale e rapidità fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta un avversario prende il controllo di un permanente da te, crei una pedina Tesoro.

- Se un avversario prende il controllo di Gidan da te, l'ultima abilità di Gidan si innescherà e creerai una pedina Tesoro. Se un avversario prende da te il controllo di Gidan e di uno o più altri permanenti nello stesso momento, l'ultima abilità di Gidan si innescherà per ognuno di quei permanenti, incluso se stesso. Ciò significa che creerai una pedina Tesoro per ognuno di quei permanenti, incluso Gidan.

Gilgamesh, Maestro d'Armi

{4} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Samurai Umano

6/6

Ogniqualevolta Gilgamesh entra o attacca, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte

Equipaggiamento scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Quando metti uno o più Equipaggiamenti sul campo di battaglia in questo modo, puoi assegnare uno di essi a un Samurai che controlli.

- Non puoi usare l'abilità innescata riflessiva per tentare di assegnare un Equipaggiamento a una creatura se quell'Equipaggiamento non può legalmente esserle assegnato.
- Se usi l'abilità di Gilgamesh per mettere un Equipaggiamento con scelta del mestiere sul campo di battaglia, si innescheranno sia l'abilità scelta del mestiere che l'abilità innescata riflessiva, e sceglierai l'ordine in cui vengono messe in pila. Ad esempio, se metti l'abilità innescata riflessiva in cima alla pila e subito dopo l'abilità scelta del mestiere, l'abilità innescata riflessiva si risolverà per prima consentendoti di assegnare l'Equipaggiamento a un Samurai che controlli. Dopodiché, indipendentemente se hai scelto o meno di assegnare l'Equipaggiamento a un Samurai che controlli, l'abilità scelta del mestiere creerà una pedina Eroe e le assegnerà l'Equipaggiamento.

I Giorni Finali

{2} {B} {B}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Orrore 2/2 nere TAPPate. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, invece crea X di quelle pedine, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

Flashback {4} {B} {B} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliata.)*

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolvono I Giorni Finali.

Gogo, Maestro di Mimesi

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Mago

2/4

{X} {X}, {T}: Copia X volte un'abilità attivata o innescata bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie. Questa abilità non può essere copiata e X non può essere 0. *(Le abilità di mana non possono essere bersagliate.)*

- La fonte della copia dell'abilità di Gogo è la stessa dell'abilità originale.
 - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
 - Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune parole chiave (ad esempio prodezza) sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
 - L'abilità di Gogo bersaglia un'abilità attivata o innescata che si trova in pila e crea una o più istanze addizionali di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare nessuna abilità ad alcun oggetto.
 - Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quella prima abilità sono collegate alla seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalla prima abilità e dalla copia. Ad esempio, se l'abilità nascondiglio del Rifugio di Clive viene copiata e vengono esiliate due carte, puoi lanciare entrambe le carte esiliate senza pagare il loro costo di mana (supponendo che controlli quattro o più creature leggendarie in quel momento).
 - L'abilità di Gogo può copiare qualsiasi abilità innescata o attivata in pila, non soltanto una con dei bersagli.
 - La copia viene creata in pila, quindi non viene “attivata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore attiva un'abilità non si innescano alla creazione della copia. Le abilità che fanno sì che un'abilità innescata si inneschi delle volte in più non si applicano alla copia di un'abilità innescata.
 - La copia si risolverà prima dell'abilità originale.
 - La copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. 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 l'abilità copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia ha lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
 - Se l'abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva attivata, la copia ha lo stesso valore di X.
 - Se l'abilità infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le abilità che distribuiscono segnalini.
 - Non puoi scegliere di pagare alcun costo di attivazione per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi pagati per l'abilità originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
 - Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. In particolare, se un'abilità innescata chiede a chi la controlla di pagare un costo, paghi quel costo per la copia se vuoi pagarla.
-

Golbez, Collezionista di Cristalli

{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/4

Ogniqualevolta un artefatto che controlli entra, sorveglia

1.

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli quattro o più artefatti, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Poi, se controlli otto o più artefatti, ogni avversario perde punti vita pari alla forza di quella carta.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità di Golbez, Collezionista di Cristalli verifica se controlli quattro o più artefatti. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli quattro o più artefatti in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Se la carta creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Golbez, Collezionista di Cristalli tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Gli avversari non perderanno punti vita anche se controlli otto o più artefatti.

Gradodo

{3}{G}

Creatura — Rana

4/4

Fintanto che controlli sette o più terre, questa creatura prende +2/+2.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Gradodo potrebbe diventare letale se il numero di terre che controlli scendesse al di sotto di sette durante quel turno.

G'raha Tia

{4}{W}

Creatura Leggendaria — Arciere Felino

3/5

Raggiungere

L'Occhio di Allag — Ogniqualevolta una o più altre creature e/o artefatti che controlli muoiono, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se G'raha Tia e una o più altre creature e/o artefatti che controlli muoiono contemporaneamente, la sua ultima abilità si innescherà una volta (purché non si sia ancora innescata in questo turno).
-

Hope Estheim
{W}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
2/2
Legame vitale
All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario macina X carte, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Hope.

Idrovolante da Trasporto
{1}{U}
Artefatto — Veicolo
2/3
Volare, cautela
{T}: Aggiungi {C}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia artefatto o attivare un'abilità di una fonte artefatto.
Manovrare 1 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

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

Ignis Scientia
{1}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
2/2
Quando Ignis Scientia entra, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi mettere una carta terra scelta tra esse sul campo di battaglia TAPPata. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
Ho Ideato una Nuova Ricetta! — {1}{G}{U}, {T}:
Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se una carta creatura è stata esiliata in questo modo, crea una pedina Cibo.

- Una pedina Cibo è una pedina artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.
 - Se la carta bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Ignis Scientia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai alcuna pedina Cibo anche se la carta bersaglio era una carta creatura.
-

L'Imperatore di Palamesia
 {U} {R}
 Creatura Leggendaria — Mago Nobile Umano
 2/2
 {T}: Aggiungi {U} o {R}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia non creatura.
 Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, se sono stati spesi almeno quattro mana per lanciarla, metti un segnalino +1/+1 su L'Imperatore di Palamesia. Poi, se ha tre o più segnalini +1/+1, trasformalo.
 //
 Il Signore e Padrone degli Inferi
 Creatura Leggendaria — Mago Nobile Demone
 3/3
Stella Cadente — Ogniqualvolta Il Signore e Padrone degli Inferi attacca, infligge X danni a ogni avversario, dove X è il numero di carte non creatura, non terra nel tuo cimitero.

- L'ultima abilità dell'Imperatore di Palamesia 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.
- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità de Il Signore e Padrone degli Inferi.

Intervento di Sephiroth
 {3} {B}
 Istantaneo
 Distruggi una creatura bersaglio. Guadagni 2 punti vita.

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

Invocazione: Bahamut
 {9}
 Creatura Incantesimo — Saga Drago
 9/9
(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)
 I, II — Distruggi fino a un permanente non terra bersaglio.
 III — Pesca due carte.
 IV — *Megaflare* — Questa creatura infligge a ogni avversario danno pari al valore di mana totale degli altri permanenti che controlli.
 //
 Volare

- Se un permanente che controlli ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Il valore di mana di un permanente bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.

- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa il valore di mana totale degli altri permanenti che controlli mentre la quarta abilità capitolo dell'Invocazione: Bahamut si risolve.
-

Invocazione: Brunilde

{1} {R}

Creatura Incantesimo — Saga Cavaliere

2/1

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — *Catena* — Esilia la prima carta del tuo grimorio.

Durante qualsiasi turno in cui hai messo un segnalino sapere su questa Saga, puoi giocare quella carta.

II, III — *Modalità Gestalt* — Quando lanci la tua prossima magia creatura in questo turno, ha rapidità fino alla fine del turno.

- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
-

Invocazione: Esper Ramuh

{2} {R} {R}

Creatura Incantesimo — Saga Mago

3/3

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — *Spirale di Saette* — Questa creatura infligge danno pari al numero di carte non creatura, non terra nel tuo cimitero a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

II, III — I Maghi che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa il numero di carte non creatura, non terra nel tuo cimitero mentre la prima abilità capitolo dell'Invocazione: Esper Ramuh si risolve.
-

Invocazione: G. F. Cerberus

{2} {R} {R}

Creatura Incantesimo — Saga Canide

3/3

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — *Sorveglianza 1*. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

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

III — *Triple* — Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- Dopo che la seconda o terza abilità capitolo dell'Invocazione: G.F. Cerberus si risolve, la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in quel turno verrà copiata che abbia o meno dei bersagli.
- Se la magia ha dei bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Invocazione: G. F. Ifrit

{2} {R}

Creatura Incantesimo — Saga Demone

3/2

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)

I, II — Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

III, IV — Aggiungi {R}.

- La terza e quarta abilità capitolo dell'Invocazione: G.F. Ifrit non sono abilità di mana. Usano la pila e ad esse è possibile rispondere.

Invocazione: Primal Odino

{4} {B} {B}

Creatura Incantesimo — Saga Cavaliere

5/3

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — *Gungnir* — Distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario.

II — *Zantetsuken* — Questa creatura ha "Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde la partita".

III — *Sala del Rimpianto* — Pesca due carte. Ogni giocatore perde 2 punti vita.

- Dopo che l'Invocazione: Primal Odino infligge danni da combattimento a un giocatore e l'abilità fornita dalla seconda abilità capitolo dell'Invocazione: Primal Odino si innesca, non importa cosa accade all'Invocazione: Primal Odino. Quando l'abilità si risolve, il giocatore a cui è stato inflitto danno da

combattimento in questo modo perde la partita anche se l'Invocazione: Primal Odino non è più sul campo di battaglia o è controllata da un altro giocatore.

Invocazione: Titano

{3}{G}{G}

Creatura Incantesimo — Saga Gigante

7/7

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Macina cinque carte.

II — Rimetti sul campo di battaglia TAPpate tutte le carte terra dal tuo cimitero.

III — Fino alla fine del turno, un'altra creatura bersaglio che controlli ha travolgere e prende +X/+X, dove X è il numero di terre che controlli.

//

Raggiungere, travolgere

- Il valore di X della terza abilità capitolo dell'Invocazione: Titano viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità.
-

Jecht, Guardiano Riluttante

{3}{B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

4/3

Minacciare

Ogniqualevolta Jecht infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi esiliarlo, poi rimetterlo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

//

Eone di Braska

Creatura Incantesimo Leggendaria — Saga Incubo

7/7

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I, II — *Saetta Jecht* — Ogni avversario scarta una carta e tu peschi una carta.

III — *Tiro Jecht Originale* — Ogni avversario sacrifica due creature a propria scelta.

//

Minacciare

- Mentre la prima o la seconda abilità capitolo dell'Eone di Braska si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa la stessa cosa. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente. Infine, peschi una carta.
-

Jenova, Calamità Antica
{2}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Alieno
1/5

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli fino a un'altra creatura bersaglio. Metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di Jenova su quella creatura. Quella creatura diventa un Mutante in aggiunta ai suoi altri tipi. Ogniqualevolta un Mutante che controlli muore durante il tuo turno, peschi carte pari alla sua forza.

- Se Jenova non è più sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti segnalini mettere sulla creatura bersaglio.
- Se Jenova muore contemporaneamente a uno o più Mutanti che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ognuno di quei Mutanti (inclusa se stessa se in qualche modo è diventata una mutante).
- Per determinare quante carte pescare con l'ultima abilità di Jenova, usa la forza del Mutante che è morto nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Joshua, Dominante di Fenice
{1}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Mago Nobile Umano
3/4

Quando Joshua entra, scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte.

{3}{R}{W}, {T}: Esilia Joshua, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

//

Fenice, Guardiana del Fuoco
Creatura Incantesimo Leggendaria — Saga Fenice
4/4

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)

I, II — *Fiamme Ascendenti* — Fenice infligge 2 danni a ogni avversario.

III — *Fiamme della Rinascita* — Rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura bersaglio con valore di mana totale pari o inferiore a 6 dal tuo cimitero. Esilia Fenice, poi rimettila sul campo di battaglia *(con il lato frontale a faccia in su)*.

//

Volare, legame vitale

- Puoi scegliere di scartare zero carte quando si risolve la prima abilità di Joshua. Se lo fai, non pescherai alcuna carta.
 - 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.
-

Kefka, Mago di Corte
{2}{U}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
4/5

Ogniqualevolta Kefka entra o attacca, ogni giocatore scarta una carta. Poi peschi una carta per ogni tipo di carta tra le carte scartate in questo modo.

{8}: Ogni avversario sacrifica un permanente a sua scelta. Trasforma Kefka. Attiva solo come una stregoneria.

//

Kefka, Signore della Rovina
Creatura Leggendaria — Mago Avatar
5/7

Volare

Ogniqualevolta un avversario perde punti vita durante il tuo turno, peschi altrettante carte.

- I tipi di carta di Magic includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaria, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Eroe e Saga sono sottotipi, non tipi di carta.
- Mentre l'ultima abilità di Kefka, Mago di Corte si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie un permanente che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa la stessa cosa. Infine tutti i permanenti scelti vengono sacrificati contemporaneamente.

Kuja, Stregone Jenoma
{2}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Mutante Umano
3/4

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Mago 0/1 nera TAPpata con "Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa pedina infligge 1 danno a ogni avversario". Poi, se controlli quattro o più Maghi, trasforma Kuja.

//

Trance Kuja, Sottratto al Fato
Creatura Leggendaria — Mago Avatar
4/6

Folgore Astrale — Se un Mago che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno.

- L'abilità della pedina Mago 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.
- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto da Trance Kuja a meno che non sia la fonte del danno originale.
- Se uno o più effetti modificano la quantità di danno che un Mago che controlli infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello di Trance Kuja). Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto di Trance Kuja non si applica più.

- Se il danno inflitto da un Mago che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Per esempio, se attacchi con un Mago 4/6 con travolgere e questo viene bloccato da una creatura 1/1, puoi assegnare 1 danno alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 2 e 6 rispettivamente.

Lame del Ninja

{2} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere

La creatura equipaggiata prende +1/+1, è un Ninja in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta, poi scarti una carta. Quel giocatore perde punti vita pari al valore di mana della carta scartata”.

Mutsunokami — Equipaggiare {2}

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

Lightning, Giostra Furiosa

{1} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/2

Attacco improvviso, travolgere, legame vitale

Crisi — Ogniqualevolta Lightning infligge danno da combattimento a un giocatore, fino al tuo prossimo turno, se una fonte sta per infliggere danno a quel giocatore o a un permanente che quel giocatore controlla, infligge invece il doppio di quel danno.

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto da Lightning a meno che non sia la fonte del danno originale.
- Se uno o più effetti modificano la quantità di danno che una fonte che controlli infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello di Lightning). Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto di Lightning non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e questa viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.

Lindblum, Dominio Industriale
Terra — Città
Questa terra entra TAPpata.
{T}: Aggiungi {R}.
//ADV//
Assedio Magico
{2} {R}
Istantaneo — Avventura
Crea una pedina creatura Mago 0/1 nera con
“Ogniquale volta lanci una magia non creatura, questa
pedina infligge 1 danno a ogni avversario”.

- L'abilità della pedina Mago 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.

Luce del Giudizio
{4} {R}
Istantaneo
La Luce del Giudizio infligge 6 danni a una creatura bersaglio. Distruggi fino a un Equipaggiamento assegnato a quella creatura.

- La Luce del Giudizio può bersagliare una creatura senza alcun Equipaggiamento assegnato.
- Non scegli l'Equipaggiamento da distruggere finché la Luce del Giudizio non si risolve.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la Luce del Giudizio tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non distruggerai alcun Equipaggiamento.

Magia Rigenerativa
{W}
Istantaneo
Livelli (*Scegli un costo addizionale.*)
• *Energia* — {0} — Un permanente bersaglio ha anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.
• *Energira* — {1} — Un permanente bersaglio ha anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.
Guadagni 3 punti vita.
• *Energiga* — {3} {W} — I permanenti che controllano hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno. Guadagni 6 punti vita.

- Se hai scelto il modo *Energira* e il permanente bersaglio è un bersaglio illegale quando la Magia Ristorativa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 3 punti vita.
-

Magia di Sprint

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+1 e ha rapidità fino alla fine del turno. Esilia la prima carta del tuo grimorio.

Puoi giocarla fino alla tua prossima sottofase finale.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

La Masamune

{3}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Fintanto che la creatura equipaggiata sta attaccando, ha attacco improvviso e deve essere bloccata, se possibile.

La creatura equipaggiata ha “Se una creatura che muore fa innescare un’abilità innescata di questa creatura o di un emblema che possiedi, quell’abilità si innesca una volta in più”.

Equipaggiare {2}

- L’abilità fornita influenza le abilità innescate “quando questa creatura muore” della creatura equipaggiata e anche le altre abilità innescate di quella creatura o degli emblemi da te posseduti che si innescano quando una creatura muore. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”.
- L’effetto dell’abilità fornita non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se pagare un costo per quell’abilità innescata) vengono effettuate separatamente.
- L’evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “creature” in modo specifico. In questi casi, l’evento di innesco potrebbe anche riferirsi a un permanente “messo in un cimitero dal campo di battaglia”. Ad esempio, se la creatura equipaggiata o un emblema che possiedi ha un’abilità che si innesca “ogniqualevolta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia”, quell’abilità si innescherà due volte se muore una creatura artefatto.
- Un’abilità della creatura equipaggiata o di un emblema che possiedi che si innesca quando una creatura “lascia il campo di battaglia” si innescherà due volte se quella creatura lo lascia morendo.
- Un’abilità che si innesca a causa di un evento che causa la morte di una creatura non si innesca due volte. Ad esempio, un’abilità che si innesca “ogniqualevolta sacrifichi una creatura” si innesca solo una volta.
- Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni creatura così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se una terra che è diventata una creatura muore, le abilità che si innescano quando muore si innescano due volte.
- Se una creatura che muore contemporaneamente alla creatura equipaggiata (inclusa la stessa creatura equipaggiata quando muore) fa innescare un’abilità innescata della creatura equipaggiata o di un emblema che possiedi, quell’abilità si innesca una volta in più.
- Se in qualche modo controlli due Masamune equipaggiate a delle creature che controlli, una creatura che muore fa innescare le abilità degli emblemi che possiedi tre volte, non quattro. (Se sono equipaggiate alla stessa creatura, anche le abilità della creatura equipaggiata si innescheranno tre volte.)

- Un'abilità della creatura equipaggiata che si innesca quando una carta viene messa in un cimitero "da qualsiasi zona" si innesca due volte solo se (a) una carta creatura è stata messa in un cimitero dal campo di battaglia e (b) La Masamune è ancora sul campo di battaglia e assegnata alla creatura con la relativa abilità. (Lo stesso vale per le abilità degli emblemi che possiedi, tranne che La Masamune dev'essere semplicemente assegnata a una creatura che controlli.)

Il Menestrello Errante

{G}{U}

Creatura Legendaria — Bardo Umano

1/3

Le terre che controlli entrano STAPPate.

La Ballata del Menestrello — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli cinque o più Città, crea una pedina creatura Elementale 2/2 che è di tutti i colori.

{3}{W}{U}{B}{R}{G}: Le altre creature che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Città che controlli.

- Se una terra ha un'abilità che dice che entra nel campo di battaglia TAPPata, scegli l'ordine in cui si applicano l'effetto di quell'abilità e l'effetto de Il Menestrello Errante. 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 Il Menestrello Errante.
- Se Il Menestrello Errante sta per entrare nel campo di battaglia nello stesso momento in cui una terra che controlli sta per entrare nel campo di battaglia TAPPata, quella terra entra comunque nel campo di battaglia TAPPata.
- Nel momento in cui sta per innescarsi, la seconda abilità de Il Menestrello Errante verifica se controlli cinque o più Città. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli cinque o più Città in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità de Il Menestrello Errante.

Minwu, Mago Bianco

{3}{W}{W}

Creatura Legendaria — Chierico Umano

3/3

Cautela, legame vitale

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 su ogni Chierico che controlli.

- L'ultima abilità di Minwu si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con i Saccheggiatori Albhed o di 3 punti vita con l'Archeosaurus di Balamb.
- Se a Minwu o a un altro Chierico che controlli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, morirà prima che l'ultima abilità di Minwu si risolva.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità di Minwu si innescherà due volte. Tuttavia, se una

singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'ultima abilità di Minwu si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'ultima abilità di Minwu, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Missione Secondaria: Allevare un Chocobo

{1}{G}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, crea una pedina creatura Uccello 2/2 verde con “Ogniquale volta una terra che controlli entra, questa pedina prende +1/+0 fino alla fine del turno”.

All'inizio della tua prima fase principale, se controlli quattro o più Uccelli, trasforma questo incantesimo.

//

Chocobo Nero

Creatura — Uccello

2/2

Quando questo permanente si trasforma in Chocobo Nero, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.

Terraferma — Ogniquale volta una terra che controlli entra, gli Uccelli che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità della Missione Secondaria: Allevare un Chocobo verifica se controlli quattro o più Uccelli. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli quattro o più Uccelli in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
 - Se questa carta in qualche modo entra nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su, non si è trasformata, quindi non passerai in rassegna il grimorio.
-

Missione Secondaria: Caccia al Ricercato

{3} {B} {B}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, distruggi fino a una creatura bersaglio.

All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura sotto il controllo di un avversario in questo turno, crei una pedina Tesoro. Poi, se controlli tre o più Tesori, trasforma questo incantesimo.

//

Yiazmat, Ultimo Ricercato

Creatura Leggendaria — Drago

5/6

{1} {B}, Sacrifica un'altra creatura o artefatto: Yiazmat ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAppalo.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità della Missione Secondaria: Caccia al Ricercato verifica se è morta una creatura sotto il controllo di un avversario in questo turno. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Dopo che è iniziata la tua sottofase finale, è troppo tardi per far morire le creature controllate dai tuoi avversari allo scopo di far innescare questa abilità.

Missione Secondaria: Catturare un Pesce

{2} {W}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta artefatto o creatura, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se hai aggiunto una carta alla tua mano in questo modo, crea una pedina Cibo e trasforma questo incantesimo.

//

Accampamento Culinario

Terra

{T}: Aggiungi {W}.

{3}, {T}, Sacrifica un artefatto: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Non devi necessariamente rivelare la carta anche se è una carta artefatto o creatura. Puoi scegliere di non rivelarla e lasciarla invece in cima al tuo grimorio.
-

Missione Secondaria: Collezionare le Carte

{3}{U}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, pesca tre carte, poi scarta due carte.

All'inizio della tua sottofase finale, se ci sono otto o più carte nel tuo cimitero, trasforma questo incantesimo.

//

Carta Incantata

Artefatto — Veicolo

4/4

Volare

Manovrare 1 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1:*

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

- L'ultima abilità della Missione Secondaria: Collezionare le Carte verifica se ci sono otto o più carte nel tuo cimitero nel momento in cui sta per innescarsi. Se non ci sono, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono otto o più carte nel tuo cimitero, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Missione di Soccorso di Aerith

{3}{W}

Stregoneria

Scegli uno —

- *Prendi l'Ascensore* — Crea tre pedine creatura Eroe 1/1 incolori.

- *Sali 59 Rampe di Scale* — TAPpa fino a tre creature bersaglio. Metti un segnalino stordimento su una di esse.

(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)

- Se scegli il secondo modo, non devi scegliere su quale creatura bersaglio metterai un segnalino stordimento finché la Missione di Soccorso di Aerith non si risolve.

Molboro

{4}{B}{B}

Creatura — Orrore Pianta

4/4

Alito Fetido — Quando questa creatura entra, ogni avversario scarta una carta, perde 2 punti vita ed esilia le prime tre carte del proprio grimorio.

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

- Mentre la prima abilità di Molboro si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa la stessa cosa. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate

contemporaneamente. Poi, ogni avversario perde 2 punti vita contemporaneamente. Infine, ogni avversario esilia le prime tre carte del suo grimorio contemporaneamente.

Nibelheim in Fiamme

{2}{R}{R}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio che controlli. Infligge danno pari alla sua forza a ogni altra creatura. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, scarta la tua mano e pesca quattro carte.

Flashback {5}{R}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- La creatura è la fonte del danno, non Nibelheim in Fiamme. Ad esempio, Nibelheim in Fiamme può far sì che una creatura bianca infligga danno a una creatura con protezione dal rosso.
 - Usa la forza della creatura bersaglio mentre Nibelheim in Fiamme si risolve per determinare quanti danni infligge a ogni altra creatura.
 - Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Nibelheim in Fiamme tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verranno inflitti danni e non scarterai né pescherai anche se lanci Nibelheim in Fiamme da un cimitero.
-

Noctis, Principe di Lucis

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

Creatura Legendaria — Nobile Umano

4/3

Legame vitale

Puoi lanciare magie artefatto dal tuo cimitero pagando 3 punti vita oltre a pagare i loro altri costi. Se lanci una magia in questo modo, quell'artefatto entra con un segnalino finale.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le magie artefatto lanciate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Noctis.
 - I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliarlo.
 - I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
 - I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
 - Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.
-

Nube Oscura
{2}{B}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Avatar
3/3
Volare

Cannone Sonico — Quando la Nube Oscura entra, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte permanente nel tuo cimitero.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Nube Oscura.
-

Ochu di Gran Pulse
{G}
Creatura — Bestia Pianta
1/1

Tocco letale
{8}: Fino alla fine del turno, questa creatura prende +1/+1 per ogni carta permanente nel tuo cimitero.

- Il bonus dell'ultima abilità di Ochu di Gran Pulse viene determinato nel momento in cui si risolve. Una volta che l'abilità si è risolta, il bonus applicato da quell'istanza dell'abilità non cambia, anche se cambia il numero di carte permanente nel tuo cimitero.
-

Omega, Evoluzione Senza Cuore
{5}{G}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Robot
8/8

Cannone a Onde — Quando Omega entra, per ogni avversario, TAPpa fino a un permanente non terra bersaglio controllato da quell'avversario. Metti X segnalini stordimento su ciascuno di quei permanenti e guadagni X punti vita, dove X è il numero di terre non base che controlli. (*Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.*)

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità di Omega.
-

Origine dell'Esper

{1}{G}

Stregoneria

Sorveglianza 2. Guadagni 2 punti vita. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, esiliala, poi mettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.)*
Flashback {3}{G} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

//

Invocazione: Esper Maduin

Creatura Incantesimo — Saga Elementale

4/4

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta permanente, aggiungila alla tua mano.

II — Aggiungi {G}{G}.

III — Le altre creature che controlli prendono +2/+2 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esilialo.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.
- La seconda abilità capitolo dell'Invocazione: Esper Maduin non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Una stregoneria non può essere messa sul campo di battaglia e un permanente non può trasformarsi in una stregoneria. Se un effetto esilia l'Invocazione: Esper Maduin e poi ti richiede di rimetterla sul campo di battaglia, resta a faccia in su in esilio (a meno che quell'effetto non ti richieda di rimetterla sul campo di battaglia trasformata, nel qual caso torna come Invocazione: Esper Maduin). Se un effetto ti richiede di trasformare l'Invocazione: Esper Maduin, l'istruzione viene ignorata.

Piros Fiammante

{R}

Creatura — Elementale

1/1

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, se sono stati spesi almeno quattro mana per lanciarla, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Kamikaze — {T}, Sacrifica questa creatura: Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità del Piros Fiammante 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.
 - Per determinare quanti danni vengono inflitti dalla sua ultima abilità, usa la forza del Piros Fiammante nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Pittura di Relm

{2}{U}{U}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di un artefatto, creatura o terra bersaglio.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale (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 i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
 - Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se il permanente copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
 - Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
 - Se il permanente copiato dalla pedina aveva abilità "quando [questo permanente] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" copiata dalla pedina.
-

La Primavista

{4}{U}

Artefatto Leggendaro — Veicolo

5/3

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, se sono stati spesi almeno quattro mana per lanciarla, La Primavista diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.

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

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

- La seconda abilità de La Primavista 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.
-

Prompto Argentum

{1} {R}

Creatura Leggendaria — Esploratore Umano

2/2

Rapidità

Selfie Estremo — Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, se sono stati spesi almeno quattro mana per lanciarla, crea una pedina Tesoro.

- L'ultima abilità di Prompto 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.

Pugno Meteorico

{1} {R}

Stregoneria

Scegli uno —

- Il Pugno Meteorico infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.
 - Esilia un artefatto bersaglio.
- L'effetto di sostituzione del primo modo del Pugno Meteorico esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.

Quina, Buongustaia Qu

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Qu

2/3

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece vengono create quelle pedine più una pedina creatura Rana 1/1 verde.

{2}, Sacrifica una Rana: Metti un segnalino +1/+1 su Quina.

- La pedina Rana addizionale non avrà alcuna delle abilità con cui le altre pedine sono state create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea la pedina (ad esempio, il fatto che sia TAPPata o la dicitura "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica sia alle pedine originali che alla Rana.
- Non è necessario controllare la magia o abilità che crea le pedine, ma devi essere tu a creare le pedine affinché la prima abilità di Quina si applichi.

Quistis Trepe

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Magia Blu — Quando Quistis Trepe entra, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio da un cimitero e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esilia.

- Decidi se lanciare la carta istantaneo o stregoneria bersaglio mentre l'abilità innescata di Quistis Treppe si risolve. Se la lanci, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.

Raubahn, Toro di Ala Mhigo

{1} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/2

Egida—Paga punti vita pari alla forza di Raubahn.

Ogniqualevolta Raubahn attacca, assegna fino a un

Equipaggiamento bersaglio che controlli a una creatura attaccante bersaglio.

- Per determinare quanti punti vita devono essere pagati, usa la forza di Raubahn nel momento in cui l'abilità egida si risolve. Se Raubahn non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. (Se è importante, devi avere un'ottima ragione per voler pagare punti vita.)
- Se l'Equipaggiamento bersaglio non può essere legalmente assegnato alla creatura attaccante bersaglio quando l'ultima abilità di Raubahn si risolve, l'Equipaggiamento non si sposterà.

Regina Brahne

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

2/1

Prodezza (*Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

Ogniqualevolta Regina Brahne attacca, crea una pedina

creatura Mago 0/1 nera con "Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa pedina infligge 1 danno a ogni avversario".

- L'abilità della pedina Mago 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.

Reno e Rude

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

2/1

Minacciare

Ogniqualevolta Reno e Rude infliggono danno da combattimento a un giocatore, esili la prima carta del grimorio di quel giocatore. Poi puoi sacrificare un'altra creatura o artefatto. Se lo fai, puoi giocare la carta esiliata in questo turno e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

Rifugio di Clive
Terra — Città
Nascondiglio 4 (*Quando questa terra entra, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo in ordine casuale.*)
{T}: Aggiungi {C}.
{2}, {T}: Puoi giocare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana se controlli quattro o più creature leggendarie.

- “Nascondiglio N” significa “Quando questo permanente entra, guarda le prime N carte del tuo grimorio. Esiliane una a faccia in giù e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. La carta esiliata ha ‘Il giocatore che controlla il permanente che ha esiliato questa carta può guardare questa carta nella zona di esilio’.”
- Qualsiasi giocatore che ha controllato un permanente con un’abilità nascondiglio da quando una carta è stata esiliata con essa può guardare quella carta.
- Giochi la carta mentre l’ultima abilità del Rifugio di Clive si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di giocarla più tardi nel turno.
- Se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la giochi 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 addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- L’ultima abilità del Rifugio di Clive verifica soltanto se controlli quattro o più creature leggendarie nel momento in cui si risolve. Non devi necessariamente controllare quattro o più creature leggendarie quando lo attivi.

Rydia, Invocatrice delle Nebbie
{R}{G}
Creatura Leggendaria — Sciamano Umano
1/2
Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.
Invocazione — {X}, {T}: Rimetti sul campo di battaglia con un segnalino finale una carta Saga bersaglio con valore di mana pari a X dal tuo cimitero. Ha rapidità fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria.

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esilialo.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.

- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

Saccheggiatori Albhed

{2} {B}

Creatura — Guerriero Artefice Umano

2/3

Ogniqualevolta questa creatura o un'altra creatura o artefatto che controlli muore, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se i Saccheggiatori Albhed muoiono contemporaneamente a una o più altre creature e/o artefatti che controlli, la loro abilità si innesca una volta per ciascuno di quei permanenti, inclusi loro stessi.
- Il termine “muore” non si applica esclusivamente alle creature. L'abilità dei Saccheggiatori Albhed si innescherà quando un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, anche se l'artefatto non era una creatura.

Sacrificio di Louisoix

{U}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura leggendaria o paga {2}.

Neutralizza un'abilità attivata, un'abilità innescata o una magia non creatura bersaglio.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune parole chiave (ad esempio prodezza) sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.

Sahagin

{1} {U}

Creatura — Guerriero Tritone

1/3

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, se sono stati spesi almeno quattro mana per lanciarla, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura e non può essere bloccata in questo turno.

- L'abilità dello Sahagin 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.
- Dopo che lo Sahagin è stato bloccato, lanciare una magia non creatura per far innescare l'abilità dello Sahagin non lo renderà non bloccato.

Sazh Katzroy

{3} {G}

Creatura Legendaria — Pilota Umano

3/3

Quando Sazh Katzroy entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Uccello o terra base, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

Ogniqualvolta Sazh Katzroy attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio, poi raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su quella creatura.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altri effetti che interagiscono con il mettere segnalini su di esso potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

Scettro del Mago Nero

{1} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere (*Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Eroe 1/1 incolore, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata prende +1/+0, ha “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario” ed è un Mago in aggiunta ai suoi altri tipi.

Equipaggiare {3}

- L’abilità fornita 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.

Scontro degli Eikon

{G}

Stregoneria

Scegli uno o più —

- Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario.
- Rimuovi un segnalino sapere da una Saga bersaglio che controlli. (*La rimozione di segnalini sapere non causerà l’innescò di abilità capitolo precedenti.*)
- Metti un segnalino sapere su una Saga bersaglio che controlli.

- La rimozione di segnalini sapere non causerà l’innescò di un’abilità capitolo precedente. Se vengono rimossi segnalini sapere da una Saga, le abilità capitolo corrispondenti si innescheranno di nuovo quando la Saga ottiene altri segnalini sapere.
- Mettere un segnalino sapere su una Saga di solito fa innescare la sua abilità capitolo successiva. Tuttavia, se ha già un numero di segnalini sapere maggiore o pari al numero del suo capitolo finale, non si innescherà alcuna abilità.

Seifer Almasy

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

3/4

Ogniqualvolta una creatura che controlli attacca da sola, ha doppio attacco fino alla fine del turno.

Shimatsuken — Ogniqualvolta Seifer Almasy infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, la prima abilità di Seifer Almasy non si innesca se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.
 - Lanci l'istantaneo o la stregoneria mentre l'ultima abilità di Seifer Almasy si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
 - Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
 - 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 e dovrai scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Sephiroth, SOLDIER Leggendaro

{2}{B}

Creatura Leggendaria — Soldato Avatar Umano

3/3

Ogniqualevolta Sephiroth entra o attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, pesca una carta.

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

Se è la quarta volta che questa abilità si è risolta in questo turno, trasforma Sephiroth.

//

Sephiroth, Angelo con un'Ala Sola

Creatura Leggendaria — Avatar Incubo Angelo

5/5

Volare

Super Nova — Mentre questa creatura si trasforma in Sephiroth, Angelo con un'Ala Sola, ottieni un emblema con "Ogniqualevolta una creatura muore, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita".

Ogniqualevolta Sephiroth attacca, puoi sacrificare un qualsiasi numero di altre creature. Se lo fai, pesca altrettante carte.

- Se Sephiroth, SOLDIER Leggendaro e una o più altre creature muoiono contemporaneamente, la sua ultima abilità si innescherà per ognuna di quelle altre creature. (Ma non si trasformerà.)
- Se questa carta in qualche modo entra nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su, non si è trasformata, quindi non otterrai alcun emblema.

Serah Farron

{1}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Umano

2/2

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

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli altre due o più creature leggendarie, puoi trasformare Serah Farron.

//

Serah Cristallizzata

Artefatto Leggendaro

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

Le creature leggendarie che controlli prendono +2/+2.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie creatura leggendaria che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quelle delle prime abilità di Serah Farron o di Serah Cristallizzata). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità di Serah Farron verifica se controlli altre due o più creature leggendarie. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli altre due o più creature leggendarie in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
-

Shantotto, Maga Tattica

{1} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Nano

0/4

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, Shantotto prende $+X/+0$ fino alla fine del turno, dove X è pari al mana speso per lanciare quella magia. Se X è pari o superiore a 4, pesca una carta.

- L'abilità di Shantotto 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.
-

Sin, Punizione di Spira

{4} {B} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Avatar Leviatano

7/7

Volare

Ogniqualevolta Sin entra o attacca, esilia una carta permanente dal tuo cimitero a caso, poi crea una pedina TAPPata che è una copia di quella carta. Se la carta esiliata è una carta terra, ripeti questo procedimento.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel tuo cimitero.
 - Se la carta copiata ha $\{X\}$ nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se una carta copiata dalla pedina aveva abilità "quando [questo permanente] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" copiata dalla pedina.
-

Snow Villiers

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Monaco Ribelle Umano

*/3

Cautela

La forza di Snow Villiers è pari al numero di creature che controlli.

- L'abilità che definisce la forza di Snow Villiers si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che Snow Villiers è sul campo di battaglia (ed è ancora una creatura), quell'abilità considera Snow Villiers stesso.
-

Spada Potens

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+2.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta, poi puoi lanciare una magia dalla tua mano con valore di mana pari o inferiore a quel danno senza pagare il suo costo di mana.

Equipaggiare {2}

- Scegli se lanciare una magia scelta tra le carte nella tua mano mentre si risolve la seconda abilità della Spada Potens. Non puoi aspettare di lanciarla successivamente nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Squall, Mercenario SeeD

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Mercenario Cavaliere Umano

3/4

Colpo Imperiale — Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca da sola, ha doppio attacco fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta Squall infligge danno da combattimento a un giocatore, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- Una creatura attacca da sola se è l’unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, la prima abilità di Squall non si innesca se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.
 - 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.
-

Stocco del Mago Rosso

{1}{R}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere (*Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Eroe 1/1 incolore, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata ha “Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +2/+0 fino alla fine del turno” ed è un Mago in aggiunta ai suoi altri tipi.

Equipaggiare {3}

- L’abilità fornita dallo Stocco del Mago Rosso 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.

Tellah, Grande Saggio

{3}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura Eroe 1/1 incolore. Se sono stati spesi quattro o più mana per lanciare quella magia, pesca due carte. Se sono stati spesi otto o più mana per lanciare quella magia, sacrifica Tellah e infligge altrettanti danni a ogni avversario.

- L’abilità di Tellah 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.
 - Se Tellah non è più sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve e sono stati spesi otto o più mana per lanciare la magia che ha fatto innescare la sua abilità, l’abilità infliggerà comunque danni a ogni avversario.
-

Terra, Esperta di Magia

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Mago Umano

4/2

Quando Terra entra, macina cinque carte. Aggiungi alla tua mano fino a una carta incantesimo macinata in questo modo.

Trance — {4}{R}{G}, {T}: Esilia Terra, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

//

Esper Terra

Creatura Incantesimo Leggendaria — Saga Mago

6/6

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)

I, II, III — Crea una pedina che è una copia di un incantesimo non leggendario bersaglio che controlli. Ha rapidità. Se è una Saga, metti fino a tre segnalini sapere su di essa. Sacrificala all'inizio della tua prossima sottofase finale.

IV — Aggiungi {W}{W}, {U}{U}, {B}{B}, {R}{R} e {G}{G}. Esilia Esper Terra, poi rimettila sul campo di battaglia *(con il lato frontale a faccia in su)*.

//

Volare

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'incantesimo originale (a meno che quell'incantesimo non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'incantesimo è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se l'incantesimo copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'incantesimo copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'incantesimo copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che l'incantesimo ha copiato.
- Se l'incantesimo copiato dalla pedina aveva abilità "quando [questo permanente] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" copiata dalla pedina.
- La quarta abilità capitolo di Esper Terra non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Tifa Lockhart

{1}{G}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

1/2

Travolgere

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, raddoppia la forza di Tifa Lockhart fino alla fine del turno.

- Per raddoppiare la forza di Tifa Lockhart, prende +X/+0, dove X è la sua forza quando l'abilità terraferma si risolve.
-

Torquetum dell'Astrologo

{1}{U}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere (*Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Ero e 1/1 incolore, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata è un Mago in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura e ogniqualvolta peschi la tua terza carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura”.

Diana — Equipaggiare {2}

- Il Torquetum dell'Astrologo non deve necessariamente essere assegnato a una creatura che controlli quando viene pescata la prima o la seconda carta perché la sua abilità fornita si inneschi. Fintanto che una creatura che controlli ha l'abilità fornita quando peschi la tua terza carta in un turno, quell'abilità si innescherà.
-

Il Traghetto Lunare

{3}{U}

Artefatto Leggendaro — Veicolo

3/5

Volare

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

Se Il Traghetto Lunare ha attaccato in questo turno, puoi giocare la prima carta del tuo grimorio.

Manovrare 1

- Il Traghetto Lunare ti permette di 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 la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
 - Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie lanciate e le terre giocate usando la terza abilità e devi pagare tutti i costi per le magie lanciate in questo modo. Per lanciare una magia in questo modo, puoi scegliere di pagare gli eventuali costi alternativi o costi aggiuntivi facoltativi della magia (come un costo di potenziamento). Devi pagare gli eventuali costi aggiuntivi obbligatori.
 - La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità che potrebbero essere attivate dalla tua mano.
-

Triple Triad
{3}{R}{R}{R}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore esilia la prima carta del proprio grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare la carta che possiedi esiliata in questo modo e ogni altra carta esiliata in questo modo con valore di mana inferiore ad essa senza pagarne il costo di mana.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

UFO Koyokoyo
{2}
Creatura Artefatto — Alieno Costrutto
0/4

Volare

{T}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

{3}: Fino alla fine del turno, la forza base di questa creatura diventa pari al numero di Città che controlli.

- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con la prima abilità attivata dell'UFO Koyokoyo non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia in questo modo anche se hai già giocato una terra in quel turno.
- Per determinare il valore della nuova forza base dell'UFO Koyokoyo, usa il numero di Città che controlli mentre l'ultima abilità dell'UFO si risolve.

Ultima
{3}{W}{W}
Stregoneria

Distruggi tutti gli artefatti e le creature. Fine del turno.
(Esilia tutte le magie e le abilità dalla pila, compresa questa carta. Il giocatore di turno scarta carte fino ad avere in mano il suo limite massimo di carte. Il danno viene rimosso e terminano gli effetti "in questo turno" e "fino alla fine del turno".)

- Terminare il turno in questo modo significa che si verificano le seguenti azioni in questo ordine: 1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Inclusa Ultima, sebbene essa continui a risolversi e incluse anche le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. 2) Tutte le creature attaccanti e bloccanti vengono rimosse dal combattimento. 3) Vengono verificate le azioni di stato. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. 4) La fase e/o sottofase in corso termina. La partita passa direttamente alla sottofase di cancellazione. La sottofase di cancellazione si svolge nella sua interezza.

- Se un'abilità innescata si innesca durante questo procedimento, viene messa in pila durante la sottofase di cancellazione. Se ciò accade, i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità, poi ci sarà un'altra sottofase di cancellazione prima che il turno finalmente termini.

Ultima, Origine del Caos

{5}

Creatura Leggendaria — Dio

4/4

Volare

Ogniqualvolta Ultima attacca, metti un segnalino piaga su una terra bersaglio. Fintanto che quella terra ha un segnalino piaga, perde tutti i tipi di terra e le abilità e ha “{T}: Aggiungi {C}”.

Ogniqualvolta TAPpi una terra per attingere {C}, aggiungi {C} addizionale.

- La terra influenzata mantiene eventuali altri tipi di carta (come artefatto) e supertipi (come base o leggendario) quando perde i suoi tipi di terra.
- L'ultima abilità di Ultima è un'abilità di mana innescata. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Ultros, Piovra Riprovevole

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Piovra

2/1

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, se sono stati spesi almeno quattro mana per lanciarla, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, se sono stati spesi almeno otto mana per lanciarla, metti otto segnalini +1/+1 su Ultros.

- Ogni abilità di Ultros 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.

Uniforme Rubata

{U}

Istantaneo

Scegli una creatura bersaglio che controlli e un Equipaggiamento bersaglio. Prendi il controllo di quell'Equipaggiamento fino alla fine del turno. Assegnalo alla creatura scelta. Quando perdi il controllo di quell'Equipaggiamento in questo turno, se è assegnato a una creatura che controlli, togliilo.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale, prenderai comunque il controllo dell'Equipaggiamento bersaglio fino alla fine del turno, ma non lo assegnerai alla creatura scelta.
 - L'abilità innescata riflessiva si innescherà ogni volta che perderai il controllo di quell'Equipaggiamento in questo turno, perché è finita la durata di "fino alla fine del turno" o perché qualcun altro ha preso il controllo di quell'Equipaggiamento tramite un altro effetto.
-

Vaan, Ladro di Strada

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Esploratore Umano

2/2

Ogniquale volta uno o più Esploratori, Pirati e/o Farabutti che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, esili la prima carta del grimorio di quel giocatore. Puoi lanciarla. Se non lo fai, crei una pedina Tesoro.

Ogniquale volta lanci una magia che non possiedi, metti un segnalino +1/+1 su ogni Esploratore, Pirata e Farabutto che controlli.

- Lanci la carta esiliata mentre la prima abilità di Vaan è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
 - L'ultima abilità di Vaan 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.
-

Venat, Cuore di Hydaelyn

{1} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Mago Antico

3/3

Ogniquale volta lanci una magia leggendaria, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

Separazione degli Eroi — {7}, {T}: Esilia un permanente non terra bersaglio. Trasforma Venat. Attiva solo come una stregoneria.

//

Hydaelyn, Cristallo Madre

Creatura Leggendaria — Dio

4/4

Indistruttibile

Benedizione della Luce — All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli. Fino al tuo prossimo turno, ha indistruttibile. Se quella creatura è leggendaria, pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Hydaelyn, Cristallo Madre tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta anche se quella creatura è leggendaria.
-

Verme di Sabbia

{4} {R}

Creatura — Verme

5/4

Rapidità

Quando questa creatura entra, distruggi una terra bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale quando l'ultima abilità del Verme di Sabbia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore della terra bersaglio non passerà in rassegna il suo grimorio per una carta terra base.
- Se l'ultima abilità del Verme di Sabbia si risolve ma non distrugge la terra bersaglio (forse perché la terra aveva indistruttibile), il suo controllore potrà comunque passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base.

Viaggi di Prishe

{2} {G}

Istantaneo

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base o carta Città, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola. Quando passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Non scegli un bersaglio per i Viaggi di Prishe quando li lanci. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando passi in rassegna il tuo grimorio 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.

Vincent Valentine

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino

2/2

Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario muore, metti su Vincent Valentine un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di quella creatura. Ogniqualvolta Vincent Valentine attacca, puoi trasformarlo.

//

Bestia Galian

Creatura Leggendaria — Bestia Mannaro

3/2

Travolgere, legame vitale

Quando la Bestia Galian muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata (*con il lato frontale a faccia in su*).

- Per determinare quanti segnalini +1/+1 mettere su Vincent Valentine, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Vivi Orunitia
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Mago
0/3
{0}: Aggiungi X mana in qualsiasi combinazione di {U}
e/o {R}, dove X è la forza di Vivi Orunitia. Attiva solo
durante il tuo turno e solo una volta per turno.
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un
segnalino +1/+1 su Vivi Orunitia e infligge 1 danno a
ogni avversario.

- La prima abilità di Vivi Orunitia è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- L'ultima abilità di Vivi Orunitia 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.

Walzer n°3
{2}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Mago
2/2
Volare, tocco letale
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, Walzer n°3
infligge 2 danni a ogni avversario.

- L'ultima abilità del Walzer n°3 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.

X-ATM092 Inesorabile
{6}
Creatura Artefatto — Ragno Robot
6/5
Questa creatura non può essere bloccata tranne che da tre
o più creature.
{8}: Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo
cimitero TAPPata e con un segnalino finale. *(Se una
creatura con un segnalino finale sta per morire, invece
esiliata.)*

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

Y'shtola Rhul

{4}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Druido Felino

3/5

All'inizio della tua sottofase finale, esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Poi, se è la prima sottofase finale del turno, c'è una sottofase finale addizionale dopo questa sottofase.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità di Y'shtola Rhul tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non ci sarà una sottofase finale addizionale.
- Le abilità che si innescano "all'inizio della [tua] sottofase finale" si innescheranno anche all'inizio di ogni sottofase finale addizionale.
- Le sottofasi finali addizionali non includono altre fasi addizionali (come quella di cancellazione). Il danno sui permanenti non verrà rimosso fino a quando non raggiungi la sottofase di cancellazione (che avverrà dopo la tua seconda sottofase finale) e gli effetti "fino alla fine del turno" e "in questo turno" non finiranno finché non lo sarà anche la sottofase di cancellazione.
- Se un permanente con un'abilità che si innesca "all'inizio della sottofase finale" entra durante la tua prima sottofase finale, quell'abilità non si innescherà in quella sottofase finale, ma nella seconda. Allo stesso modo, se un'abilità innescata ritardata che si innesca "all'inizio della prossima sottofase finale" viene creata durante la tua prima sottofase finale, quell'abilità si innescherà nella seconda.

Yuna, Speranza di Spira

{3}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

3/5

Durante il tuo turno, Yuna e le creature incantesimo che controlli hanno travolgere, legame vitale ed egida {2}.

All'inizio della tua sottofase finale, rimetti sul campo di battaglia fino a una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero con un segnalino finale. *(Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esilialo.)*

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

Zack Fair

{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

0/1

Zack Fair entra con un segnalino +1/+1.

{1}, Sacrifica Zack Fair: Una creatura bersaglio che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno. Metti i segnalini di Zack Fair su quella creatura e assegna un Equipaggiamento che era assegnato a Zack Fair.

- L'ultima abilità di Zack Fair mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano su di esso, non solo i suoi segnalini +1/+1.
- L'ultima abilità di Zack Fair non ti fa spostare segnalini da esso alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che Zack Fair aveva quando è stato sacrificato.
- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L'Ozolito ("Ogniqualvolta una creatura che controlli lascia il campo di battaglia, se aveva segnalini, metti quei segnalini su L'Ozolito.") quando l'ultima abilità di Zack Fair si risolve, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.

Zell Dincht

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

0/3

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Zell Dincht prende +1/+0 per ogni terra che controlli.

All'inizio della tua sottofase finale, fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario.

- L'effetto della prima abilità di Zell Dincht è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli Zell Dincht e l'Esplorazione (un incantesimo con "Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni"), potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.
-

Zenos yae Galvus

{3}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Nobile Umano

4/4

La Prima Amicizia — Quando Zenos yae Galvus entra, scegli una creatura controllata da un avversario. Fino alla fine del turno, le creature diverse da Zenos yae Galvus e dalla creatura scelta prendono -2/-2.

Quando la creatura scelta lascia il campo di battaglia, trasforma Zenos yae Galvus.

//

Shinryu, Rivale Trascendente

Creatura Leggendaria — Drago

8/8

Volare

Mentre questa creatura si trasforma in Shinryu, scegli un avversario.

Catene Brucianti — Quando il giocatore scelto perde la partita, tu vinci la partita.

- Se questa carta in qualche modo entra nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su, non si è trasformata, quindi non sceglierai un avversario.

Zodiark, Dio delle Ombre

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

Creatura Leggendaria — Dio

5/5

Indistruttibile

Quando Zodiark entra, ogni giocatore sacrifica metà delle creature non Dio che controlla a propria scelta, arrotondata per difetto.

Ogniqualvolta un giocatore sacrifica un'altra creatura, metti un segnalino +1/+1 su Zodiark.

- Mentre la seconda abilità di Zodiark si risolve, scegli metà delle creature non Dio che controlli (arrotondata per difetto), poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa la stessa cosa. Infine tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI FINAL FANTASY THROUGH THE AGES

Adeline, Resplendent Cathar

(Nome alternativo: *Hero of Light*)

{1}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

*/4

Cautela

La forza di Hero of Light è pari al numero di creature che controlli.

Ogniqualvolta attacchi, per ogni avversario, crei una pedina creatura Umano 1/1 bianca TAPPATA e che attacca quel giocatore o un planeswalker che controlla.

- L'abilità che definisce la forza di Adeline funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che Adeline è sul campo di battaglia (ed è ancora una creatura), quell'abilità considera Adeline stessa.
- Attaccare con qualsiasi creatura farà innescare l'ultima abilità di Adeline. Adeline non dev'essere necessariamente una di esse.
- Verranno create pedine per ognuno dei tuoi avversari, non solo per gli avversari che hai attaccato.
- Scegli se ogni pedina attacca quell'avversario o un planeswalker che controlla mentre quelle pedine entrano nel campo di battaglia.
- Sebbene le pedine Umano create dall'abilità innescata stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Akroma's Will

(Nome alternativo: *Blessing of the Oracle*)

{3}{W}

Istantaneo

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Le creature che controlli hanno volare, cautela e doppio attacco fino alla fine del turno.
 - Le creature che controlli hanno legame vitale, indistruttibile e protezione da tutti i colori fino alla fine del turno.
- Non ci sono bonus extra se controlli più di un comandante.
 - Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
 - Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
 - Dopo che avrai scelto entrambi i modi per la magia, non importa se continui a controllare un comandante. Questo vale anche se per qualsiasi motivo non controlli più un comandante mentre termini di lanciare la magia.

Atraxa, Grand Unifier

(Nome alternativo: *Sephiroth, the Savior*)

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

Creatura Leggendaria — Angelo Phyrexiano

7/7

Volare, cautela, tocco letale, legame vitale

Quando Sephiroth entra, rivela le prime dieci carte del tuo grimorio. Per ogni tipo di carta, puoi aggiungere alla tua mano una carta di quel tipo scelta tra le carte rivelate.

Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- I tipi di carta di Magic includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaria, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Eroe e Saga sono sottotipi, non tipi di carta.

- Se una carta rivelata ha più di un tipo di carta, puoi scegliere di aggiungerla alla tua mano per uno qualsiasi dei suoi tipi. Ad esempio, potresti aggiungere alla tua mano una carta creatura artefatto come carta artefatto o come carta creatura scelta tra quelle rivelate. Se la scegli come carta artefatto, potresti anche aggiungere alla tua mano una carta creatura e viceversa.

Azusa, Lost but Seeking
(Nome alternativo: *Princess Sarah*)
{2} {G}
Creatura Leggendaria — Monaco Umano
1/2
Puoi giocare due terre addizionali in ciascuno dei tuoi turni.

- L'effetto della prima abilità di Azusa è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli Azusa e l'Esplorazione (un incantesimo con "Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni"), potrai giocare quattro terre durante ogni tuo turno.

Bolas's Citadel
(Nome alternativo: *Kefka's Tower*)
{3} {B} {B} {B}
Artefatto Leggendario
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Puoi giocare terre e lanciare magie dalla cima del tuo grimorio. Se lanci una magia in questo modo, paghi punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.
{T}, Sacrifica dieci permanenti non terra: Ogni avversario perde 10 punti vita.

- Bolas's Citadel ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), 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 la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo grimorio.
- Puoi giocare una carta terra dalla cima del tuo grimorio solo se potresti giocarne una normalmente.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia per un altro costo "invece di 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, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Bolas's Citadel può essere uno dei permanenti che sacrifichi per attivare la sua ultima abilità.

- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità di Bolas's Citadel fa perdere 20 punti vita alla squadra avversaria.
-

Brainstorm

(Nome alternativo: *Endwalker*)

{U}

Istantaneo

Pesca tre carte, poi metti due carte dalla tua mano in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Peschi tre carte e ne rimetti due in cima al tuo grimorio mentre Brainstorm si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
-

Bruse Tarl, Boorish Herder

(Nome alternativo: *Hugo Kupka*)

{2} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Alleato Umano

3/3

Ogniquale volta Hugo Kupka entra o attacca, una creatura bersaglio che controlli ha doppio attacco e legame vitale fino alla fine del turno.

Partner

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Bruse Tarl e Ishai sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con rosso, bianco e/o blu nella loro identità di colore, ma non carte con verde o nero.
 - Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
 - Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
 - Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
 - Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
 - Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
 - Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".
-

Captain Lannery Storm

(Nome alternativo: *Vaan, Aspiring Sky Pirate*)

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

2/2

Rapidità

Ogniqualevolta Vaan attacca, crea una pedina Tesoro.

Ogniqualevolta sacrifichi un Tesoro, Vaan prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- Puoi attivare l'abilità di mana di un Tesoro anche se non hai nulla per cui spendere quel mana.
 - L'ultima abilità di Captain Lannery Storm si innesca ogniqualevolta sacrifichi un Tesoro per qualsiasi motivo, non solo per attivare l'abilità di mana di un Tesoro.
 - Se sacrifichi dei Tesori per lanciare Captain Lannery Storm, la sua ultima abilità non si innesca per quei Tesori.
-

Carpet of Flowers

(Nome alternativo: *Fal'Cie Paradise*)

{G}

Incantesimo

All'inizio di ogni tua fase principale, se non hai aggiunto mana con questa abilità in questo turno, puoi aggiungere X mana di un qualsiasi colore, dove X è il numero di Isole controllate da un avversario bersaglio.

- L'abilità non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
 - Il valore di X viene determinato solo una volta, quando si risolve l'abilità.
-

Chromatic Lantern

(Nome alternativo: *Crystal of Altar Cave*)

{3}

Artefatto

Le terre che controlli hanno "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

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

- Le terre che controlli non perderanno alcuna delle abilità che possiedono. Allo stesso modo, non guadagneranno né perderanno alcun tipo di terra.
-

Command Beacon

(Nome alternativo: *Balamb Garden*)

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}, Sacrifica questa terra: Aggiungi il tuo comandante alla tua mano dalla zona di comando.

- Se lanci un comandante dalla tua mano, la tassa del comandante non si applica. Inoltre, quel lancio non farà aumentare la tassa del comandante se più avanti lanci il comandante dalla zona di comando.
- Se il tuo comandante non è nella zona di comando (o non hai un comandante) mentre l'ultima abilità si risolve, non accade nulla.
- Se hai due comandanti con l'abilità partner nella zona di comando, l'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno a tua scelta alla tua mano, non entrambi.

Cryptic Command

(Nome alternativo: *To the Crystal Tower*)

{1}{U}{U}{U}

Istantaneo

Scegli due —

- Neutralizza una magia bersaglio.
 - Fai tornare un permanente bersaglio in mano al suo proprietario.
 - TAPpa tutte le creature controllate dai tuoi avversari.
 - Pesca una carta.
- Scegli entrambi i modi mentre lanci Cryptic Command. Devi scegliere due modi differenti.
 - Guarda entrambi i modi scelti per determinare quanti bersagli ha Cryptic Command, se ne ha. Se ha almeno un bersaglio e tutti i suoi bersagli sono illegali quando tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Ad esempio, se scegli il secondo e quarto modo e il permanente è un bersaglio illegale mentre Cryptic Command tenta di risolversi, non pescherai una carta.

Danitha Capashen, Paragon

(Nome alternativo: *Squall Leonhart*)

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso, cautela, legame vitale

Le magie Aura ed Equipaggiamento che lanci costano

{1} in meno per essere lanciate.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie Aura ed Equipaggiamento che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come l'ultima abilità di Danitha Capashen). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Diabolic Intent

(Nome alternativo: *Shantotto's Coercion*)

{1} {B}

Stregoneria

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

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare più di una creatura.
 - I giocatori possono rispondere solo dopo che questa magia è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.
-

Dovin's Veto

(Nome alternativo: *Shadowbringers*)

{W} {U}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Neutralizza una magia non creatura bersaglio.

- Una magia o abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Dovin's Veto. Quando quella magia o abilità si risolve, Dovin's Veto non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
-

Farseek

(Nome alternativo: *Newfound Adventure*)

{1} {G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, Isola, Palude o Montagna, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.

- Farseek può trovare qualsiasi terra con uno qualsiasi dei tipi di terra elencati, inclusi i tipi non base, anche se quella terra è una Foresta in aggiunta a uno o più di quei tipi.
-

Fatal Push

(Nome alternativo: *Battle at the Big Bridge*)

{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio se ha valore di mana pari o inferiore a 2.

Rivolta — Se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno, distruggi invece quella creatura se ha valore di mana pari o inferiore a 4.

- Fatal Push può bersagliare qualsiasi creatura, anche una con valore di mana pari o superiore a 5. Il valore di mana della creatura viene verificato solo mentre Fatal Push si risolve.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Le abilità rivolta non prendono in considerazione la ragione per cui il permanente ha lasciato il campo di battaglia, chi ne ha causato lo spostamento o la zona in cui è stato spostato. Le loro condizioni sono soddisfatte sia da un artefatto che hai sacrificato per pagare un costo, sia da una creatura che controllavi che è stata distrutta dall'Intervento di Sephiroth, sia da un incantesimo che hai fatto tornare in mano a un giocatore con Cryptic Command.
- Le pedine che lasciano il campo di battaglia soddisferanno la condizione di un'abilità rivolta.

Fynn, the Fangbearer

(Nome alternativo: *Vayne Carudas Solidor*)

{1}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

1/3

Tocco letale

Ogniqualevolta una creatura che controlli con tocco letale infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore ottiene due segnalini veleno.

- Perdere la partita perché un giocatore (un avversario, si spera!) ha dieci o più segnalini veleno è una regola del gioco. Fynn non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia quando qualcuno (un avversario, si spera di nuovo!) riceve il suo decimo segnalino veleno.

Gix, Yawgmoth Praetor

(Nome alternativo: *The Shadow Lord*)

{1}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

3/3

Ogniqualevolta una creatura infligge danno da combattimento a uno dei tuoi avversari, il suo controllore può pagare 1 punto vita. Se lo fa, quel giocatore pesca una carta.

{4}{B}{B}{B}, Scarta X carte: Esilia le prime X carte del grimorio di un avversario bersaglio. Puoi giocare terre e lanciare magie scelte tra le carte esiliate in questo modo senza pagare i loro costi di mana.

- Devi giocare le carte mentre risolvi l'ultima abilità. Non puoi aspettare e giocare in un secondo momento.
- Puoi giocare una terra in questo modo solo durante il tuo turno e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.
- Se una magia che lanci in questo modo ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

Godo, Bandit Warlord
(Nome alternativo: *Gilgamesh, Weapon Collector*)
{5} {R}

Creatura Leggendaria — Barbaro Umano
3/3

Quando Gilgamesh entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Equipaggiamento, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

Ogniqualevolta Gilgamesh attacca per la prima volta in ogni turno, STAPpa Gilgamesh e tutti i Samurai che controlli. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- A differenza di molti altri effetti che forniscono fasi di combattimento addizionali, non ottieni una fase principale addizionale con l'abilità di Godo, Bandit Warlord. La fase di combattimento addizionale avviene immediatamente dopo la prima fase di combattimento.

Inalla, Archmage Ritualist
(Nome alternativo: *Kuja, Mage Manufacturer*)
{2} {U} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano
4/5

Preminenza — Ogniqualevolta un altro Mago non pedina che controlli entra, se Kuja è nella zona di comando o sul campo di battaglia, puoi pagare {1}. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quel Mago. La pedina ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

TAPpa cinque Maghi STAPpati che controlli: Un giocatore bersaglio perde 7 punti vita.

- Inalla deve essere sul campo di battaglia o nella zona di comando mentre si verifica l'evento di innesco per la sua abilità preminenza e anche mentre si risolve l'abilità innescata. Se Inalla si trova in una delle zone appropriate mentre l'evento di innesco si verifica ma lascia quella zona, l'abilità non avrà alcun effetto mentre si risolve.
- In particolare, se Inalla si trova sul campo di battaglia e la sua abilità preminenza si innesca, ma viene messa nella zona di comando prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non avrà alcun effetto mentre si risolve. Questo perché un oggetto che cambia zona viene considerato un nuovo oggetto.

Ishai, Ojutai Dragonspeaker
(Nome alternativo: *Benedikta Harman*)
{2} {W} {U}

Creatura Leggendaria — Monaco Uccello
1/1

Volare

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, metti un segnalino +1/+1 su Benedikta Harman.

Partner

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Bruse Tarl e Ishai sono i tuoi

comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con rosso, bianco e/o blu nella loro identità di colore, ma non carte con verde o nero.

- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Isshin, Two Heavens as One

(Nome alternativo: *Lightning, Lone Commando*)

{R}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Samurai Umano

3/4

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

- L'abilità di Isshin, Two Heavens as One influenza solo le abilità innescate con condizioni direttamente correlate all'attacco, come "ogniqualevolta [questa creatura] attacca" o "ogniqualevolta attacchi con una o più creature". Non influenza le abilità innescate con altre condizioni di innesco, come "ogniqualevolta [questa creatura] viene TAPPata".
 - L'effetto di Isshin non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione vengono effettuate separatamente.
-

Jodah, the Unifier

(Nome alternativo: *Warrior of Light*)

{W}{U}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

5/5

Le creature leggendarie che controlli prendono $+X/+X$, dove X è il numero di creature leggendarie che controlli. Ogniqualevolta lanci una magia leggendaria dalla tua mano, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra leggendaria con valore di mana inferiore. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Sia l'abilità innescata di Jodah, the Unifier che la magia lanciata con quell'abilità si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità, anche se la magia originale è stata neutralizzata in risposta.
 - Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
 - La carta non terra leggendaria esiliata può essere lanciata immediatamente. Se non la lanci immediatamente, non potrai farlo in un secondo momento.
 - I tipi e il valore di mana di una carta bifronte in esilio sono determinati dalle caratteristiche del suo lato frontale. Il valore di mana di una carta split è il valore di mana totale di entrambe le metà della carta split sommate.
 - Se la carta non terra leggendaria esiliata in questo modo è una carta bifronte modale e anche il lato posteriore è una carta non terra, puoi lanciare uno qualsiasi dei lati, anche se il lato posteriore non è leggendario.
 - Se scegli di non lanciare la carta, rimarrà in esilio. Le altre carte verranno messe in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
 - 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 carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
 - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
 - Il valore di mana della magia che ha fatto innescare l'abilità è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla. Se quella magia aveva una {X} nel costo, includi il valore scelto per X al momento di determinare il suo valore di mana.
 - Se esili il tuo intero grimorio senza esiliare una carta non terra leggendaria con valore di mana inferiore, metterai le carte esiliate in un ordine casuale e diventeranno di nuovo il tuo grimorio, ponendo fine all'effetto. Non continuerai a esiliare e rimescolare il tuo grimorio per sempre.
-

K'rrik, Son of Yawgmoth
(Nome alternativo: *Emet-Selch, Ascian*)
{4} {B/P} {B/P} {B/P}
Creatura Leggendaria — Servitore Orrore Phyrexiano
2/2
Legame vitale
Per ogni {B} in un costo, puoi pagare 2 punti vita invece di pagare quel mana.
Ogniqualvolta lanci una magia nera, metti un segnalino +1/+1 su Emet-Selch.

- Un simbolo di mana di Phyrexia contribuisce con 1 al valore di mana di una carta, anche se sono stati pagati punti vita. Nello specifico, il valore di mana di K'rrik è sempre 7.
- L'abilità di K'rrik ti permette di pagare 2 punti vita al posto di {B} in qualsiasi costo che paghi, inclusi i costi di mana delle magie, i costi di attivazione e anche i costi per azioni speciali (ad esempio metamorfosi). Ogni volta che paghi mana, quello è un costo.

Kenrith, the Returned King
(Nome alternativo: *Noctis Lucis Caelum*)
{4} {W}
Creatura Leggendaria — Nobile Umano
5/5
{R}: Tutte le creature hanno travolgere e rapidità fino alla fine del turno.
{1} {G}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
{2} {W}: Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita.
{3} {U}: Un giocatore bersaglio pesca una carta.
{4} {B}: Metti sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario una carta creatura bersaglio da un cimitero.

- L'ultima abilità di Kenrith può bersagliare una carta creatura nel cimitero di un qualsiasi giocatore. Il suo proprietario controllerà la creatura ed essa rimarrà sul campo di battaglia anche se lasci la partita (se non ne sei il proprietario).

Kinnan, Bonder Prodigy
(Nome alternativo: *Seymour Guado*)
{G} {U}
Creatura Leggendaria — Druido Umano
2/2
Ogniqualvolta TAPpi un permanente non terra per attingere mana, aggiungi un mana di qualsiasi tipo prodotto da quel permanente.
{5} {G} {U}: Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura non Umano scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- La prima abilità di Kinnan è un'abilità di mana innescata. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

- Stai “TAPpando un permanente per attingere mana” solo se stai attivando un’abilità di mana di quel permanente che include il simbolo {T} nel suo costo. Un’abilità di mana produce mana come parte del suo effetto.
- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Il mana addizionale è prodotto da Kinnan, non dal permanente non terra che hai TAPpato per attingere mana.
- Kinnan non verifica le restrizioni o gli effetti addizionali che il permanente non terra pone sul mana che ha prodotto. Il mana addizionale che Kinnan produce non avrà restrizioni o effetti addizionali.

Kraum, Ludevic’s Opus

(Nome alternativo: *Barnabas Tharmr*)

{3}{U}{R}

Creatura Legendaria — Orrore Zombie

4/4

Volare, rapidità

Ogniquilvolta un avversario lancia la sua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.

Partner

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Bruse Tarl e Kraum sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con rosso, bianco e/o blu nella loro identità di colore, ma non carte con verde o nero.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l’abilità partner all’inizio della partita. Se perdono l’abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l’altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un’azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l’effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della “tassa del comandante”.

Laboratory Maniac

(Nome alternativo: *Vana'diel Adventurers*)

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, vinci invece la partita.

- Se per qualche motivo non puoi vincere la partita (perché l'avversario ha lanciato la Grazia dell'Angelo in questo turno, ad esempio), non perderai per aver tentato di pescare una carta da un grimorio che non contiene carte. La pescata è stata comunque sostituita.
- Se due o più giocatori controllano ognuno un Laboratory Maniac e a ogni giocatore viene indicato di pescare un numero di carte, il giocatore di turno è il primo a pescare altrettante carte. Se questo fa invece vincere la partita a quel giocatore, la partita termina immediatamente. Se la partita non è ancora terminata, ripeti questo procedimento per ogni altro giocatore in ordine di turno.

Light Up the Stage

(Nome alternativo: *A Promise Fulfilled*)

{2} {R}

Stregoneria

Spettacolo {R}

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

- “Spettacolo [costo]” significa “Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia se un avversario ha perso punti vita in questo turno”.
 - Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
 - Spettacolo verifica solo che un avversario abbia perso punti vita durante il turno, non che il totale dei punti vita dell'avversario sia attualmente inferiore a quello che aveva. Ad esempio, se un avversario perde 1 punto vita e poi ne guadagna 2 nello stesso turno, puoi lanciare una magia per il suo costo di spettacolo in quel turno.
 - Spettacolo non cambia le tempistiche di lancio della magia. Ad esempio, non puoi lanciare una stregoneria con spettacolo durante il turno di un avversario a meno che un altro effetto non te lo permetta, anche se quel giocatore ha perso punti vita in questo turno.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di spettacolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Il costo di spettacolo resta lo stesso a prescindere dalla quantità di punti vita persi dagli avversari o dal numero di avversari che li hanno persi.
 - In una partita multiplayer, se un avversario perde punti vita e poi lascia la partita in quel turno, puoi lanciare una magia per il suo costo di spettacolo. (Se un giocatore lascia la partita durante il proprio turno, quel turno continua senza un giocatore attivo.)
-

Mangara, the Diplomat

(Nome alternativo: *Minwu, Rebellion Strategist*)

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/4

Legame vitale

Ogniqualevolta un avversario attacca con creature, se due o più di quelle creature stanno attaccando te e/o i planeswalker che controlli, pesca una carta.

Ogniqualevolta un avversario lancia la sua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.

- Se alcune delle creature attaccanti lasciano il campo di battaglia mentre l'abilità innescata di Mangara è in pila, usa il giocatore o il planeswalker che stavano attaccando prima che lasciassero il campo di battaglia per determinare se peschi una carta. D'altra parte, se sono state rimosse dal combattimento senza lasciare il campo di battaglia, usa l'informazione attuale per determinare che non stanno più attaccando te o un planeswalker che controlli.
- Se il tuo avversario attacca te con una creatura e attacca un tuo planeswalker con un'altra creatura, peschi una carta.
- Peschi solo una carta, a prescindere da quante creature oltre alla seconda stanno attaccando te e i tuoi planeswalker.
- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l'abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l'ha fatta innescare faccia altrettanto.

Mizzix's Mastery

(Nome alternativo: *Dawn Warriors' Legacy*)

{3}{R}

Stregoneria

Esilia una carta bersaglio che è un istantaneo o una stregoneria dal tuo cimitero. Per ogni carta esiliata in questo modo, copiala e puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana. Esilia Dawn Warriors' Legacy.

Sovraccarico {5}{R}{R}{R}

- Ogni copia può essere lanciata immediatamente, durante la risoluzione di *Mizzix's Mastery*. Se non lanci una o più copie immediatamente, non potrai farlo in un secondo momento.
- 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 carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la copia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- "Sovraccarico [costo]" significa "Puoi scegliere di pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia" e "Se scegli di pagare il costo di sovraccarico di questa magia, cambiane il testo sostituendo tutte le istanze di '[x] bersaglio' con 'ogni [x]'".

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia con sovraccarico, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di sovraccarico), 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 ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.

Muldrotha, the Gravetide

(Nome alternativo: *Orphan, Cocoon fal'Cie*)

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

Creatura Leggendaria — Avatar Elementale

6/6

Durante ogni tuo turno, puoi giocare una terra e lanciare una magia permanente di ogni tipo di permanente dal tuo cimitero.

- Ad esempio, puoi lanciare una magia creatura artefatto come magia artefatto e lanciare un'altra magia creatura artefatto come magia creatura.
 - Usa il tipo della carta mentre viene giocata o lanciata per determinare per quale tipo di permanente considerarla. Ad esempio, se lanci una magia creatura dal tuo cimitero, puoi lanciare una carta con conferire come magia incantesimo.
 - Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo cimitero. Ad esempio, non puoi usare Muldrotha per giocare una terra se non hai più la possibilità di giocare terre o per lanciare una magia planeswalker durante la tua sottofase finale.
 - Devi pagare i costi per lanciare una magia in questo modo. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
 - Dopo che hai iniziato a lanciare una magia, perdere il controllo di Muldrotha non influenza la magia.
 - Se giochi una carta dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Muldrotha nello stesso turno, puoi giocare un'altra terra o magia di quel tipo dal tuo cimitero in quel turno.
 - Se una carta permanente viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.
 - Se più effetti ti permettono di giocare una carta dal tuo cimitero, devi dichiarare quale effetto stai utilizzando quando inizi a giocare la carta.
-

Najeela, the Blade-Blossom
(Nome alternativo: *Cloud Strife*)
{2} {R}
Creatura Legendaria — Guerriero Umano
3/2

Ogniqualvolta un Guerriero attacca, puoi far creare al suo controllore una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca TAPPata e attaccante.
{W} {U} {B} {R} {G}: STAPpa tutte le creature attaccanti. Hanno travolgere, legame vitale e rapidità fino alla fine del turno. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale. Attiva solo durante il combattimento.

- Il controllore di ogni pedina Guerriero creata da Najeela sceglie quale giocatore o planeswalker viene attaccato. Le pedine non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura che ha fatto innescare l'abilità. Possono anche attaccare giocatori o planeswalker che non erano stati attaccati.
- Sebbene le pedine create dalla prima abilità di Najeela stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
- Prima della fase di combattimento addizionale non ci sarà una fase principale. Questo significa che, ad esempio, non puoi attivare un'abilità equipaggiare tra un combattimento e l'altro.

Nature's Claim
(Nome alternativo: *Search for the Frozen Esper*)
{G}
Istantaneo
Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Il suo controllore guadagna 4 punti vita.

- Se l'artefatto o l'incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nature's Claim tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore guadagna 4 punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore guadagna 4 punti vita.

Nyxbloom Ancient
(Nome alternativo: *The Cloudsea Djinn*)
{4} {G} {G} {G}
Creatura Incantesimo — Elementale
5/5
Travolgere
Se TAPpi un permanente per attingere mana, produce invece il triplo di quel mana.

- Stai "TAPPando un permanente per attingere mana" solo se stai attivando un'abilità di mana di quel permanente che include il simbolo {T} nel suo costo. Un'abilità di mana produce mana come parte del suo effetto.
- Se un'abilità si innesca "ogniqualvolta TAPpi" qualcosa per attingere mana e produce mana, quell'abilità di mana innescata non sarà influenzata da Nyxbloom Ancient.

- Nyxbloom Ancient non produce alcun mana. Piuttosto, consente ai permanenti che TAPpi per attingere mana di produrne di più. Se l'abilità di mana di quel permanente pone restrizioni o effetti addizionali sul mana che produce, questi si applicheranno a tutto il mana che produce in questo modo.
- Gli effetti di più carte Nyxbloom Ancient sono cumulativi. Ad esempio, se hai due carte Nyxbloom Ancient sul campo di battaglia, otterrai nove volte il tipo e l'ammontare di mana originali.

Purphoros, God of the Forge

(Nome alternativo: Kefka Palazzo)

{3} {R}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al rosso è inferiore a cinque, Kefka Palazzo non è una creatura.

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli entra, Kefka Palazzo infligge 2 danni a ogni avversario.

{2} {R}: Le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- La devozione a un colore di un giocatore è pari al numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti controllati da quel giocatore.
- L'abilità di modifica del tipo che rende Purphoros una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente dalla tua devozione al suo colore. È sempre una magia creatura mentre è in pila.
- Mentre Purphoros entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore determinerà se eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia vengono applicati a Purphoros. Poiché gli effetti di sostituzione vengono considerati prima che Purphoros si trovi sul campo di battaglia, i simboli di mana nel suo costo di mana non contribuiranno a determinare la devozione.
- Quando Purphoros entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore (inclusi i simboli di mana nel costo di mana di Purphoros stesso) determinerà se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia.
- Se Purphoros smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un incantesimo leggendario.
- Le abilità di Purphoros funzionano mentre è sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che sia una creatura o meno.
- Se Purphoros sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura (probabilmente perché la tua devozione al rosso è stata ridotta), verrà rimosso dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
- I segnalini che vengono messi su Purphoros vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
- Se un effetto fa sì che Purphoros perda tutte le abilità, la sua abilità che gli fa smettere di essere una creatura verrà comunque applicata, se rilevante.

Ragavan, Nimble Pilferer
(Nome alternativo: Zidane Tribal)
{R}

Creatura Leggendaria — Pirata Scimmia
2/1

Ogniqualevolta Zidane Tribal infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Tesoro ed esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore. Fino alla fine del turno, puoi lanciare quella carta.
Accelerare {1} {R}

- Creerai una pedina Tesoro anche se quel giocatore non ha più carte da esiliare nel suo grimorio.
- Devi comunque seguire tutte le restrizioni temporali e pagare tutti i costi quando lanci la carta esiliata. Se esili una carta terra, non puoi giocare quella carta.
- “Accelerare [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta pagando [costo] invece del suo costo di mana”, “Se il costo di accelerare di questa magia è stato pagato, fai tornare il permanente che questa magia diventa in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale” e “Fintanto che il costo di accelerare di questo permanente è stato pagato, il permanente ha rapidità”.
- Se scegli di pagare il costo di accelerare invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia creatura per il suo costo di accelerare solo quando potresti lanciare normalmente quella magia creatura e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
- Se paghi il costo di accelerare per lanciare una magia creatura, quella carta tornerà in mano al suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia quando la sua abilità innescata si risolve. Se muore o viene messa in un’altra zona prima di quel momento, rimarrà dov’è.
- Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con accelerare a meno che un’altra abilità non ti imponga di farlo.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia o diventa una copia di una creatura per la quale è stato pagato il costo di accelerare, la copia non avrà rapidità e non tornerà in mano al suo proprietario.

Ranger-Captain of Eos
(Nome alternativo: Knights of San d’Oria)
{1}{W}{W}

Creatura — Ranger Soldato Umano
3/3

Quando questa creatura entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 1, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

Sacrifica questa creatura: I tuoi avversari non possono lanciare magie non creatura in questo turno.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- I tuoi avversari possono lanciare magie in risposta all’ultima abilità di Ranger-Captain of Eos. L’abilità non influenzerà quelle magie né quelle che quei giocatori hanno lanciato prima che tu attivassi l’abilità. (In altre parole, non può essere utilizzata per neutralizzare una magia.)

Rhystic Study

(Nome alternativo: *Stay with Me*)

{2} {U}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, puoi pescare una carta a meno che quel giocatore non paghi {1}.

- L'abilità innescata di Rhystic Study 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. Il giocatore può decidere di pagare quando quest'abilità innescata si risolve.
- Decidi se pescare o no una carta solo dopo che il giocatore ha deciso se pagare o meno.

Sram, Senior Edificer

(Nome alternativo: *Firion, Swordmaster*)

{1} {W}

Creatura Legendaria — Consigliere Nano

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia Aura, Equipaggiamento o Veicolo, pesca una carta.

- L'abilità di Sram 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.

Strixhaven Stadium

(Nome alternativo: *Luka Stadium*)

{3}

Artefatto

{T}: Aggiungi {C}. Metti un segnalino punto su questo artefatto.

Ogniqualevolta una creatura ti infligge danno da combattimento, rimuovi un segnalino punto da questo artefatto.

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un avversario, metti un segnalino punto sull'artefatto. Poi, se ha dieci o più segnalini punto, rimuovili tutti e quel giocatore perde la partita.

- “Quel giocatore” si riferisce all'avversario a cui è stato inflitto danno.
- Se più creature infliggono danno da combattimento a te o a un avversario contemporaneamente, l'abilità appropriata di Strixhaven Stadium si innescherà altrettante volte. Potrai mettere queste abilità in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi.
- In una partita multiplayer, se le creature che controlli infliggono danno da combattimento a più avversari contemporaneamente, l'ultima abilità si innescherà più volte. Tuttavia, poiché i segnalini vengono rimossi, è difficile (ma non impossibile) far perdere la partita a più giocatori a causa di questa abilità nella stessa fase di combattimento.

- La verifica di dieci o più segnalini punto avviene solo mentre l'ultima abilità si risolve. In particolare, se aggiungi il decimo segnalino punto in qualche altro modo, nessuno perderà la partita... per ora.
-

Stroke of Midnight

(Nome alternativo: *Memories of Nibelheim*)

{2} {W}

Istantaneo

Distruggi un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Stroke of Midnight tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore crea una pedina Umano. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Umano.
-

Syr Konrad, the Grim

(Nome alternativo: *Golbez, Clad in Darkness*)

{3} {B} {B}

Creatura Legendaria — Cavaliere Umano

5/4

Ogniqualvolta un'altra creatura muore, una carta creatura viene messa in un cimitero da una zona diversa dal campo di battaglia o una carta creatura lascia il tuo cimitero, Golbez infligge 1 danno a ogni avversario.

{1} {B}: Ogni giocatore macina una carta.

- Se una o più creature muoiono contemporaneamente a Syr Konrad, la sua prima abilità si innesca per ognuna di quelle creature.
 - In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Syr Konrad gli fa infliggere 1 danno due volte.
-

Teferi, Mage of Zhalfir

(Nome alternativo: *Edea Kramer*)

{2} {U} {U} {U}

Creatura Legendaria — Mago Umano

3/4

Lampo

Le carte creatura che possiedi che non sono sul campo di battaglia hanno lampo.

Ogni avversario può lanciare magie solo quando potrebbe lanciare una stregoneria.

- Mentre controlli Teferi, puoi esiliare carte creatura dalla tua mano con sospendere in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.
- Se una magia in pila ha battibaleno mentre controlli Teferi, non puoi sospendere carte creatura poiché battibaleno ti impedisce di lanciarle, anche se sospenderle è un'azione speciale.
- L'ultima abilità di Teferi significa che affinché un avversario possa lanciare una magia, deve essere il turno di quell'avversario, durante una fase principale e la pila deve essere vuota. Questo è valido anche se una regola o un effetto permette che una stregoneria venga lanciata in un altro momento.

- Se una magia o abilità consente a un avversario di lanciare una magia come parte del suo effetto (come fanno sospendere e ripresa), quell'avversario non può lanciare quella magia poiché l'abilità che si sta risolvendo è ancora in pila. Questo è valido anche se la magia è un istantaneo.
- Se un effetto consente a un avversario di lanciare magie in ogni momento in cui potrebbe lanciare un istantaneo (ad esempio, se anche il tuo avversario controlla un Teferi), la restrizione dell'ultima abilità di Teferi ha la precedenza su quel permesso.

Thrasios, Triton Hero

(Nome alternativo: Tidus, Zanarkand Fayth)

{G} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

1/3

{4}: Profetizza 1, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, mettila sul campo di battaglia TAppata. Altrimenti, pesca una carta.

Partner

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Kraum e Thrasios sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con verde, blu e/o rosso nella loro identità di colore, ma non carte con bianco o nero.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Traxos, Scourge of Kroog
(Nome alternativo: *Giant of Babil*)
{4}
Creatura Artefatto Leggendaria — Costrutto
7/7
Travolgere
Giant of Babil entra TAPpato e non STAPpa durante il tuo STAP.
Ogniquialvolta lanci una magia storica, STAPpa Giant of Babil.

- Una magia storica è una magia che è leggendaria, è un artefatto o è una Saga.
- Alcune abilità si innescano “ogniquialvolta lanci una magia storica”. Le abilità di questo tipo si risolvono prima della magia che le ha fatte innescare. Si risolveranno anche se quella magia viene neutralizzata.
- Un’abilità che si innesca “ogniquialvolta lanci una magia storica” non si innesca se una carta storica viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata.
- Le terre non vengono mai lanciate, quindi le abilità che si innescano “ogniquialvolta lanci una magia storica” non si innescano se giochi una terra leggendaria. Non si innescano neanche se una carta sul campo di battaglia si trasforma in un permanente leggendario.

Tymna the Weaver
(Nome alternativo: *Cecil Harvey*)
{1}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Chierico Umano
2/2
Legame vitale
All’inizio di ogni tua fase principale post-combattimento, puoi pagare X punti vita, dove X è il numero di avversari a cui è stato inflitto danno da combattimento in questo turno. Se lo fai, pesca X carte.
Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Tymna e Bruse Tarl sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con rosso, bianco e/o nero nella loro identità di colore, ma non carte con verde o blu.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimoire.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l’abilità partner all’inizio della partita. Se perdono l’abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l’altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un’azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l’effetto.

- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della “tassa del comandante”.

Urza, Lord High Artificer

(Nome alternativo: Terra Branford)

{2} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/4

Quando Terra Branford entra, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con “Questa pedina prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli”.

TAPpa un artefatto STAppato che controlli: Aggiungi {U}.

{5}: Rimescola il tuo grimorio, poi esilia la prima carta.

Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- La pedina creata dalla prima abilità di Urza considera anche se stessa, quindi sarà almeno 1/1.
- Per pagare il costo dell’abilità di mana, puoi TAPpare qualsiasi artefatto STAppato che controlli, inclusa una creatura artefatto che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno. TAPpare un Equipaggiamento in questo modo non influenzerà le sue abilità o la creatura equipaggiata.
- Se non giochi la carta esiliata con l’ultima abilità di Urza, rimane in esilio.
- L’ultima abilità di Urza non cambia il momento in cui puoi giocare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.

Varragoth, Bloodsky Sire

(Nome alternativo: Ardyn Izunia)

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Demone

2/3

Tocco letale

Vanto — {1} {B}: Un giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio per una carta, poi rimescola e mette quella carta in cima.

- “Vanto — [Costo]: [Effetto]” significa “[Costo]: [Effetto]”. Attiva solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno”.

- Un'abilità vanto può essere attivata in qualsiasi momento dopo che la creatura con tale abilità è stata dichiarata come attaccante. Questo può avvenire prima della dichiarazione delle creature bloccanti, dopo la dichiarazione delle creature bloccanti ma prima che venga inflitto danno da combattimento, durante il combattimento dopo che è stato inflitto danno da combattimento, durante la fase principale post-combattimento, durante la sottofase finale o, in alcuni rari casi, durante la sottofase di cancellazione.
- Se non è il tuo turno e prendi il controllo di una creatura con un'abilità vanto dopo che quella creatura ha attaccato, puoi attivare l'abilità vanto di quella creatura se non è ancora stata attivata in quel turno.
- Una creatura con un'abilità vanto che viene messa sul campo di battaglia come attaccante non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. La sua abilità vanto non può essere attivata in quel turno.
- Se un effetto aggiunge fasi di combattimento addizionali a un turno e una creatura con un'abilità vanto attacca più di una volta durante quel turno, la sua abilità vanto può comunque essere attivata solo una volta.

Venser, Shaper Savant

(Nome alternativo: *Master Xande*)

{2} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Lampo

Quando Master Xande entra, fai tornare una magia o un permanente bersaglio in mano al suo proprietario.

- Se l'abilità innescata di Venser bersaglia una magia lanciata con flashback, quella magia verrà esiliata invece di tornare in mano al suo proprietario.
- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.
- Se una copia di una magia torna in mano al suo proprietario, viene spostata lì, poi smetterà di esistere come azione di stato. Non può essere lanciata di nuovo.

Vial Smasher the Fierce

(Nome alternativo: *Clive Rosfield*)

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Berserker Goblin

2/3

Ogniquale volta lanci la tua prima magia in ogni turno, scegli un avversario a caso. Clive Rosfield infligge a quel giocatore o a un planeswalker controllato da quel giocatore danno pari al valore di mana di quella magia.

Partner

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Bruse Tarl e Vial Smasher sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con rosso, bianco e/o nero nella loro identità di colore, ma non carte con verde o blu.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.

- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Winota, Joiner of Forces

(Nome alternativo: Bartz Klauser)

{2} {R} {W}

Creatura Legendaria — Guerriero Umano

4/4

Ogniqualevolta una creatura non Umano che controlli attacca, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi mettere una carta creatura Umano scelta tra esse sul campo di battaglia TAPPata e attaccante. Ha indistruttibile fino alla fine del turno. Metti le altre carte in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se più di una creatura non Umano che controlli attacca, l'abilità di Winota si innesca separatamente per ognuna di esse. Ad esempio, se tre creature non Umano attaccano, non guarderai le prime diciotto carte del tuo grimorio contemporaneamente; ne guarderai sei, terminerai di risolvere l'abilità e poi ripeterai il procedimento altre due volte mentre le altre istanze dell'abilità si risolvono.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dall'Umano. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato dalla creatura non Umano.
- Sebbene l'Umano sia una creatura attaccante, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Qualsiasi effetto che dice che l'Umano non può attaccare (ad esempio quello della Propaganda o se hai un Umano con difensore) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà all'Umano che hai trovato di entrare nel campo di battaglia attaccante.

Yawgmoth, Thran Physician
(Nome alternativo: *The Emperor, Hell Tyrant*)
{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano
2/4

Protezione dagli Umani

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

{B} {B}, Scarta una carta: Prolifera.

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

Yuriko, the Tiger's Shadow
(Nome alternativo: *Yuffie Kisaragi*)
{1} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Ninja Umano
1/3

Ninjutsu del comandante {U} {B}

Ogniqualevolta un Ninja che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Ogni avversario perde punti vita pari al valore di mana di quella carta.

- “Ninjutsu del comandante [costo]” significa “[Costo], Rivela questa carta dalla tua mano o dalla zona di comando, Fai tornare una creatura attaccante non bloccata che controlli in mano al suo proprietario: Metti questa carta sul campo di battaglia TAPpata e attaccante”.
- Ninjutsu del comandante è una variante di ninjutsu che può essere attivata dalla zona di comando oltre che dalla tua mano. Proprio come accade per la versione normale di ninjutsu, il Ninja entra in campo attaccando lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura ripresa in mano stava attaccando.

- Sebbene l'abilità ninjutsu faccia entrare la creatura nel campo di battaglia come attaccante, questa non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- Attivare l'abilità ninjutsu del comandante di Yuriko non equivale a lanciare Yuriko come magia. Non dovrai pagare la tassa del comandante per attivare l'abilità e farlo non aumenterà la tassa che dovrai pagare in seguito.
- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL KIT INIZIALE

Beatrix, Generale Leale
 {4}{W}{W}
 Creatura Leggendaria — Soldato Umano
 4/4
 Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)
 All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi assegnare un qualsiasi numero di Equipaggiamenti che controlli a una creatura bersaglio che controlli.

- Scegli quali Equipaggiamenti assegnare mentre l'ultima abilità di Beatrix si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui scegli cosa assegnare e il momento in cui vengono assegnati alla creatura bersaglio.
- Non puoi usare l'ultima abilità di Beatrix per tentare di assegnare un Equipaggiamento a una creatura se quell'Equipaggiamento non può legalmente esserle assegnato.

Cloud, Campione del Pianeta
 {3}{R}{W}
 Creatura Leggendaria — Mercenario Soldato Umano
 4/4
 Durante il tuo turno, fintanto che Cloud è equipaggiato, ha doppio attacco e indistruttibile. (*Questa creatura infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare. Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non distruggono questa creatura.*)
 Le abilità equipaggiare che attivi e che bersagliano Cloud costano {2} in meno per essere attivate.

- L'ultima abilità di Cloud riduce solo l'ammontare di mana generico che paghi per le abilità equipaggiare che bersagliano Cloud. Ad esempio, lo ridurrà da {2} a {0}, ma non avrà alcun effetto su un costo di equipaggiare di {G}.
 - Alcune carte creatura Equipaggiamento in altre espansioni hanno riconfigurare, un'abilità diversa che le assegna a una creatura. Riconfigurare non è un'abilità equipaggiare e i costi di riconfigurare non vengono ridotti dall'ultima abilità di Cloud. Le varianti di equipaggiare o le abilità equipaggiare con restrizioni, come l'abilità "equipaggia creatura leggendaria" del Braccio con Sfera Aguzza, sono comunque abilità equipaggiare e il loro costo sarà ridotto dall'ultima abilità di Cloud.
-

Fulmine del Giudizio
{3}{R}
Istantaneo
Il Fulmine del Giudizio infligge 5 danni a una creatura bersaglio e X danni al controllore di quella creatura, dove X è il numero di Equipaggiamenti che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve il Fulmine del Giudizio.

Lightning, Sergente di Sicurezza
{2}{R}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
2/3
Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)
Ogniqualvolta Lightning infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta fintanto che controlli Lightning.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se un altro giocatore prende il controllo di Lightning, non potrai giocare alcuna delle carte esiliate, neppure se più avanti ne riprendi il controllo. Analogamente, se Lightning lascia il campo di battaglia e poi ritorna, non potrai giocare le carte che sono state esiliate la prima volta in cui si trovava sul campo di battaglia dato che è un nuovo oggetto.

Stretta Letale
{3}{B}{B}
Stregoneria
Distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario. Poi pesca una carta per ogni creatura che è morta in questo turno.

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER

Accompagnamento dell'Invocatore
{1}{W}
Incantesimo
All'inizio della tua sottofase finale, puoi esiliare una carta creatura bersaglio da un cimitero. Se lo fai, crei una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare. Metti un segnalino +1/+1 su di essa se il valore di mana della carta esiliata è pari o superiore a 4.

- Se la carta esiliata ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Aerith, Ultima Antica

$\{2\}\{G\}\{W\}$

Creatura Leggendaria — Druido Chierico Umano

3/5

Legame vitale

Rinascita — All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se hai guadagnato 7 o più punti vita in questo turno, invece rimetti quella carta sul campo di battaglia.

- L'ultima abilità di Aerith verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno nel momento in cui sta per innersarsi. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Dopo che è iniziata la tua sottofase finale, è troppo tardi per guadagnare punti vita allo scopo di far innescare questa abilità. Tuttavia, l'ultima parte dell'abilità verificherà quanti punti vita hai guadagnato mentre l'abilità si risolve, perciò se hai guadagnato solo 5 punti vita in questo turno nel momento in cui inizia la sottofase finale, puoi ancora guadagnarne altri 2 mentre questa abilità è in pila, in modo da rimettere la carta creatura bersaglio sul campo di battaglia invece che nella tua mano.
-

Aerosoldato

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

Creatura — Soldato Umano

1/2

Volare

Ogniqualevolta questa creatura attacca, un'altra creatura attaccante bersaglio ha volare fino alla fine del turno.

Le abilità equipaggiare che attivi e che bersagliano questa creatura costano $\{2\}$ in meno per essere attivate.

- L'ultima abilità dell'Aerosoldato riduce solo l'ammontare di mana generico che paghi per le abilità equipaggiare che bersagliano l'Aerosoldato. Ad esempio, lo ridurrà da $\{2\}$ a $\{0\}$, ma non avrà alcun effetto su un costo di equipaggiare di $\{G\}$.
 - Alcune carte creatura Equipaggiamento in altre espansioni hanno riconfigurare, un'abilità diversa che le assegna a una creatura. Riconfigurare non è un'abilità equipaggiare e i costi di riconfigurare non vengono ridotti dall'ultima abilità dell'Aerosoldato. Le varianti di equipaggiare o le abilità equipaggiare con restrizioni, come l'abilità "equipaggia creatura leggendaria" del Braccio con Sfera Aguzza, sono comunque abilità equipaggiare e il loro costo sarà ridotto dall'ultima abilità dell'Aerosoldato. (È vero, l'Aerosoldato di solito non è leggendario, ma ci sono metodi per renderlo tale.)
-

Alisaie Leveilleur

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Mago Elfo

3/2

Partner di Alphinaud Leveilleur (*Quando questa creatura entra, un giocatore bersaglio può aggiungere Alphinaud Leveilleur alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.*)

Attacco improvviso

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

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale della seconda magia che lanci in ogni turno.
 - Le magie che sono state lanciate prima che Alisaie Leveilleur entrasse contano. Se Alisaie Leveilleur è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
 - “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un’abilità innescata: “Quando questo permanente entra, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla e aggiungerla alla sua mano, poi rimescolare.”
 - Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell’abilità.
 - La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
 - Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Alisaie Leveilleur e Alphinaud Leveilleur sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può includere carte con bianco e/o blu nella loro identità di colore, ma non carte con nero, rosso o verde.
 - Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
 - Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l’abilità partner o le abilità corrispondenti “partner di” all’inizio della partita. Una creatura con un’abilità “partner di” non può diventare partner di nessun’altra creatura all’infuori del suo partner designato. Se perdono l’abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
 - Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l’altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L’effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
 - Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
 - L’abilità innescata della parola chiave “partner di” si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimorio.
-

Alphinaud Leveilleur

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Elfo

2/4

Partner di Alisaie Leveilleur (*Quando questa creatura entra, un giocatore bersaglio può aggiungere Alisaie Leveilleur alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.*)

Cautela

Eukrasia — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.

- L'ultima abilità di Alphinaud Leveilleur 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.
 - Le magie che sono state lanciate prima che Alphinaud Leveilleur entrasse contano. Se Alphinaud Leveilleur è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
 - “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: “Quando questo permanente entra, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla e aggiungerla alla sua mano, poi rimescolare.”
 - Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
 - La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
 - Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Alisaie Leveilleur e Alphinaud Leveilleur sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può includere carte con bianco e/o blu nella loro identità di colore, ma non carte con nero, rosso o verde.
 - Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
 - Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti “partner di” all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità “partner di” non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
 - Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
 - Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
 - L'abilità innescata della parola chiave “partner di” si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimorio.
-

Ardbert, Guerriero dell'Oscurità

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Spirito

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia bianca, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura leggendaria che controlli. Hanno cautela fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta lanci una magia nera, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura leggendaria che controlli. Hanno minacciare fino alla fine del turno.

- Ogni abilità di Ardbert 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.

Auron, Guardiano Rinomato

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Samurai Spirito Umano

2/5

Cautela

Quasar — Ogniqualevolta Auron attacca, metti un segnalino +1/+1 su di esso. Quando lo fai, esilia una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa con forza inferiore a quella di Auron finché Auron non lascia il campo di battaglia.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Auron quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando metti un segnalino +1/+1 su di esso 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.
- Dopo che una creatura viene esiliata dall'abilità innescata riflessiva, non importa cosa accade alla forza di Auron. Ridurre la forza di Auron al di sotto di quella della creatura esiliata non farà tornare la creatura esiliata sul campo di battaglia.
- 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.

Avalanche del Settore 7

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Ribelle Umano

*/3

Minacciare

La forza dell'Avalanche del Settore 7 è pari al numero di artefatti che i tuoi avversari controllano.

Ogniqualevolta un avversario attiva un'abilità di un artefatto che controlla, l'Avalanche del Settore 7 infligge 1 danno a quel giocatore.

- L'abilità che definisce la forza dell'Avalanche del Settore 7 si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.

Banon, Leader della Resistenza

{R}{W}

Creatura Leggendaria — Ribelle Chierico Umano

1/3

Preghiera — Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia creatura scelta tra le carte nel tuo cimitero che vi sono state messe da una zona diversa dal campo di battaglia in questo turno.

Ogniqualevolta attacchi, puoi pagare {1} e scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dalla prima abilità di Banon.

Barret, Capo dell'Avalanche

{2}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Ribelle Umano

4/4

Raggiungere

Avalanche! — Ogniqualevolta un Equipaggiamento che controlli entra, crea una pedina creatura Ribelle 2/2 rossa.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, assegna fino a un Equipaggiamento bersaglio che controlli a un Ribelle bersaglio che controlli.

- Non puoi usare l'ultima abilità di Barret per tentare di assegnare un Equipaggiamento a un Ribelle se quell'Equipaggiamento non può legalmente essergli assegnato.

Bastone del Mago Blu

{2}{U}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere

La creatura equipaggiata prende +0/+2, è un Mago in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “Ogniqualevolta questa creatura attacca, esilia fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal cimitero del giocatore in difesa.

Se lo fai, copiala. Puoi lanciare la copia pagando {3} invece di pagare il suo costo di mana”.

Spirito dei Whalaaee — Equipaggiare {2}

- Lanci la copia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.

- Se la magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci pagando {3} invece di pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia pagando {3} invece di pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per qualsiasi altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la carta.
- 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.

Benedizione del Flusso Vitale

{4} {G} {G}

Istantaneo

Pesca X carte, dove X è la forza maggiore tra le creature che controllavi mentre hai lanciato questa magia. Se questa magia è stata lanciata dall'esilio, guadagni punti vita pari al doppio di X.

Predire {4} {G} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre lanci la Benedizione del Flusso Vitale. Non importa cosa accade alla tue creature dopo; il valore di X non cambierà.
- Poiché esiliare una carta con predire dalla tua mano è un'azione speciale, puoi farlo ogni volta che hai la priorità durante il tuo turno, anche in risposta a magie e abilità. Quando annunci che stai effettuando l'azione, nessun altro giocatore può rispondere cercando di rimuovere la carta dalla tua mano.
- Il lancio di una carta predetta dall'esilio segue le regole sulla tempistica per quella carta. Se predici una carta istantaneo, puoi lanciarla a partire dal turno del prossimo giocatore. Nella maggior parte dei casi, se predici una carta che non è un istantaneo, dovrai attendere il tuo prossimo turno per lanciarla.
- Se stai lanciando una carta predetta dall'esilio per il suo costo di predire, non puoi scegliere di lanciarla per alcun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

Braccio con Sfera Aguzza

{2}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha forza e costituzione base 7/7 e non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.

Equipaggia creatura leggendaria {3}

Equipaggiare {7}

- Il Braccio con Sfera Aguzza sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura senza impostare forza e/o costituzione di base si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo

stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

- Dopo che una creatura equipaggiata con il Braccio con Sfera Aguzza è stata bloccata, modificare la forza della creatura bloccante perché diventi pari o inferiore a 2 non la farà diventare non bloccata.

Bugenhagen, Anziano Saggio

{1} {G}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

1/3

Raggiungere

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 7, pesca una carta.

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

- La seconda abilità di Bugenhagen verifica se controlli una creatura con forza pari o superiore a 7 nel momento in cui sta per innescarsi. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 7 in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Cait Sith, Indovino

{3} {R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Moguri Felino

3/3

Allineamento — All'inizio del combattimento nel tuo turno, profetizza 1, poi esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. Quando esili una carta in questo modo, una creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana di quella carta.

- Pagh tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
 - Non scegli un bersaglio per l'abilità di Cait Sith nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando esili una carta in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
 - Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità innescata riflessiva.
 - Se la carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Campioni d'Altrove

{X} {W} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, crea X pedine creatura

Eroe 1/1 incolore.

Gruppo Ridotto — Ogniqualvolta attacchi con quattro o più creature, profetizza 2, poi pesca una carta.

Gruppo Completo — Ogniqualvolta attacchi con otto o più creature, quelle creature prendono +4/+4 fino alla fine del turno.

- Per la seconda e la terza abilità dei Campioni d'Altrove non importa cosa accade a quelle creature dopo che le hai usate per attaccare. Dopo che la seconda abilità si innesca, profetizzi 2 e poi peschi una carta quando si risolve, anche se una o più di quelle creature hanno lasciato il campo di battaglia o sono state rimosse in qualche modo dal combattimento. Analogamente, dopo che la terza abilità si innesca, quelle creature prendono +4/+4 quando si risolve, anche se una o più di quelle creature hanno lasciato il campo di battaglia. Anche quelle creature che sono state rimosse dal combattimento ma sono ancora sul campo di battaglia prendono comunque +4/+4.
- Anche se la seconda e la terza abilità dei Campioni d'Altrove hanno “Gruppo” all’interno delle loro parole narrative, nessuna di esse si riferisce alla compagnia del giocatore (una meccanica proveniente dalle uscite precedenti in cui si usava anche il termine “compagnia completa”).

Celes, Cavaliera Runica

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

Creatura Leggendaria — Cavaliere Mago Umano

4/4

Quando Celes entra, scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte più una.

Ogniqualvolta una o più altre creature che controlli entrano, se una o più di esse sono entrate da un cimitero o sono state lanciate da un cimitero, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Scegli quante carte scartare mentre la prima abilità di Celes si risolve. Puoi scegliere di non scartare alcuna carta e di pescare solo una carta.

Chakram del Danzatore

{3} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

Scelta del mestiere (*Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Eroe 1/1 incolore, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata prende +2/+2, ha legame vitale e “Gli altri comandanti che controlli prendono +2/+2 e hanno legame vitale” ed è un Artista in aggiunta ai suoi altri tipi.

Krishna — Equipaggiare {3}

- L’ultima abilità fornita dai Chakram del Danzatore alla creatura equipaggiata si applica se i Chakram del Danzatore sono assegnati o meno a un comandante.

Cid, Pilota Ribelle

{1} {W}

Creatura Leggendaria — Pilota Guerriero Umano

2/2

Le magie Equipaggiamento e Veicolo che lanci costano

{1} in meno per essere lanciate.

Salto — Durante il tuo turno, Cid ha volare.

{2}, {T}: Riprendi in mano una carta Equipaggiamento o

Veicolo bersaglio dal tuo cimitero.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie Equipaggiamento e Veicolo che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Cid). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Cloud, Ex SOLDIER

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

Creatura Leggendaria — Mercenario Soldato Umano

4/4

Rapidità

Quando Cloud entra, assegnagli fino a un

Equipaggiamento bersaglio che controlli.

Ogniqualevolta Cloud attacca, pesca una carta per ogni

creatura attaccante equipaggiata che controlli. Poi, se

Cloud ha forza pari o superiore a 7, crea due pedine

Tesoro.

- Non puoi usare la seconda abilità di Cloud per tentare di assegnare un Equipaggiamento a Cloud se quell'Equipaggiamento non può essergli assegnato legalmente.

Conversione

{2} {B}

Istantaneo

Pesca una carta, poi scarta una carta. Perdi 1 punto vita.

Se questa magia è stata lanciata dalla tua mano, crea una

pedina creatura Mago 0/1 nera con “Ogniqualevolta lanci

una magia non creatura, questa pedina infligge 1 danno a

ogni avversario”.

Ripresa (Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliala

mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo

mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio

senza pagare il suo costo di mana.)

- L'abilità della pedina Mago 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.

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo perché un effetto lo proibisce, la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano non si risolve per qualsiasi ragione, tra cui anche perché viene neutralizzata, quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Cyan, Samurai Vendicativo

{6} {W}

Creatura Leggendaria — Samurai Umano

3/3

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

Doppio attacco

Ogniqualevolta una o più carte creatura lasciano il tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 su Cyan.

- Se più carte creatura lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'ultima abilità di Cyan si innescherà una sola volta.

Decisione di Yuna

{3} {G}

Stregoneria

Scegli uno —

- *Continua il Pellegrinaggio* — Sacrifica una creatura.

Se lo fai, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura e/o una carta terra dalla tua mano.

- *Trova un Altro Modo* — Riprendi in mano una o due carte permanente bersaglio dal tuo cimitero.

- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con il primo modo della Decisione di Yuna non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia in questo modo anche se hai già giocato una terra in quel turno.

Edgar, Maestro Macchinista

{2} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Nobile Artefice Umano

2/4

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia artefatto dal tuo cimitero. Se lanci una magia in questo modo, quell'artefatto entra TAPPato.

Arnesi — Ogniqualevolta Edgar attacca, prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana maggiore tra gli artefatti che controlli.

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per le magie artefatto che lanci dal tuo cimitero in questo modo. Normalmente, potrai lanciarle solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Edgar deve essere sotto il tuo controllo per iniziare a lanciare una magia artefatto usando la sua prima abilità, ma non è necessario che rimanga sotto il tuo controllo per l'intero procedimento o che sia sotto il tuo controllo quando la magia si risolve. Se, ad esempio, sacrifichi Edgar per pagare un costo aggiuntivo della magia o Edgar viene distrutto in risposta, la magia si risolverà comunque normalmente.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Edgar.
- Se un artefatto che controlli ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Elena, Recluta Turk

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

1/4

Quando Elena entra, riprendi in mano una carta storica non Assassino bersaglio dal tuo cimitero. (*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.*)

Ogniqualevolta lanci una magia storica, metti un segnalino +1/+1 su Elena.

- Una magia storica è una magia che è leggendaria, è un artefatto o è una Saga.
- Alcune abilità si innescano “ogniqualevolta lanci una magia storica”. Le abilità di questo tipo si risolvono prima della magia che le ha fatte innescare. Si risolveranno anche se quella magia viene neutralizzata.
- Un'abilità che si innesca “ogniqualevolta lanci una magia storica” non si innesca se una carta storica viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata.
- Le terre non vengono mai lanciate, quindi le abilità che si innescano “ogniqualevolta lanci una magia storica” non si innescano se giochi una terra leggendaria. Non si innescano neanche se una carta sul campo di battaglia si trasforma in un permanente leggendario.

Emet-Selch del Terzo Trono

{2}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Antico

3/4

Le magie che lanci dal tuo cimitero costano {2} in meno per essere lanciate.

Ogniqualevolta uno o più avversari perdono punti vita, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esilia. Fallo solo una volta per turno.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie che lanci dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine

applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Emet-Selch del Terzo Trono). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

- Scegli se lanciare o meno la carta bersaglio mentre la seconda abilità di Emet-Selch del Terzo Trono è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.

Da Esper a Magilite

{3}{B}

Istantaneo

Esilia il cimitero di ogni avversario. Quando lo fai, scegli fino a una carta creatura bersaglio esiliata in questo modo. Crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è un artefatto e perde tutti gli altri tipi di carta.

- Non scegli un bersaglio per Da Esper a Magilite quando la lanci. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando esili il cimitero di ogni avversario 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.
- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell’oggetto che la carta potrebbe essere stata in qualsiasi momento prima di essere esiliata.
- La pedina è un artefatto invece dei suoi altri tipi. Questo è un valore copiabile della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se una carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” copiata dalla pedina.

Estinien Varlineau

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

3/3

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 su Estinien Varlineau. Ha volare fino alla fine del turno.

All’inizio della tua seconda fase principale, peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero dei tuoi avversari a cui è stato inflitto danno da combattimento da Estinien Varlineau o da un Drago in questo turno.

- La prima abilità di Estinien Varlineau 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.
-

La Falcon, Aeronave Restaurata

{2} {B}

Artefatto Leggendaro — Veicolo

4/3

Volare

Ogniqualevolta La Falcon infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarla. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

{4} {B}: Rimetti sul campo di battaglia TAPpata questa carta dal tuo cimitero.

Manovrare 2

- Non scegli un bersaglio per la seconda abilità de La Falcon quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando sacrifichi La Falcon 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.

Fandaniel, Ascian dei Telophoroi

{4} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Antico

4/5

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, sorveglianza 1.

All’inizio della tua sottofase finale, ogni avversario può sacrificare una creatura non pedina a sua scelta. Ogni avversario che non lo fa perde 2 punti vita per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- La prima abilità di Fandaniel 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.
- Mentre la seconda abilità di Fandaniel si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie se sacrificare fino a una creatura non pedina, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente. Infine, gli avversari che non hanno sacrificato una creatura in questo modo perdono 2 punti vita per ogni carta istantaneo e stregoneria presente nel tuo cimitero.

Fischio di Yuna

{1} {G} {G}

Istantaneo

Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Quando riveli una carta creatura in questo modo, metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, dove X è il valore di mana di quella carta.

- Non scegli un bersaglio per il Fischio di Yuna quando lo lanci. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando riveli una carta creatura in questo modo. Scegli un bersaglio per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

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

Gatta e Luzzu

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

1/1

Lampo

Quando Gatta e Luzzu entrano, scegli una creatura bersaglio che controlli. Se sta per essere inflitto danno a quella creatura in questo turno, previeni quel danno e metti altrettanti segnalini +1/+1 su di essa.

- Se alla creatura bersaglio viene inflitto danno che non può essere prevenuto dopo che l'ultima abilità di Gatta e Luzzu si è risolta, metti comunque altrettanti segnalini +1/+1 su di essa.
-

Gau, Selvaggio

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Berserker Umano

2/2

Furore — Ogniqualvolta Gau attacca, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

All'inizio di ogni sottofase finale, se una carta ha lasciato il tuo cimitero in questo turno, Gau infligge a ogni avversario danno pari alla sua forza.

- L'ultima abilità di Gau verifica se una carta ha lasciato il tuo cimitero in questo turno nel momento in cui sta per innescarsi. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Dopo che è iniziata la tua sottofase finale, è troppo tardi per far sì che una carta lasci il tuo cimitero allo scopo di far innescare questa abilità.
 - Se Gau non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa la forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge l'abilità.
-

Generale Leo Cristophe

{4}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Quando il Generale Leo Cristophe entra, rimetti sul campo di battaglia fino a una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Poi metti un segnalino +1/+1 sul Generale Leo Cristophe per ogni creatura che controlli.

- Se la carta creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità del Generale Leo Cristophe tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai segnalini +1/+1 sul Generale Leo Cristophe.
- 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.

Gogo, Mimo Misterioso

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Mago

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi far diventare Gogo una copia di un'altra creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno, tranne che il suo nome è Gogo, Mimo Misterioso. Se lo fai, Gogo e quella creatura prendono +2/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno e attaccano in questo turno se possono farlo.

- Gogo copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale, con l'eccezione indicata (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se copia una creatura leggendaria, anche Gogo sarà leggendario, ma poiché il suo nome rimane Gogo, Mimo Misterioso, la "regola delle leggende" non si applica e nessuna delle due verrà messa nel cimitero.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora Gogo diventa una copia di ciò che quella creatura sta copiando, con l'eccezione indicata.
- Se la creatura copiata è una pedina, Gogo copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.

G'raha Tia, Scion Rinato

{W} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Felino

2/3

Legame vitale

Spalanca i Cancelli — Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi pagare X punti vita, dove X è il valore di mana di quella magia. Se lo fai, crea una pedina creatura Eroe 1/1 incolore e metti X segnalini +1/+1 su di essa. Fallo solo una volta per turno.

- L'ultima abilità di G'raha Tia 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.
 - Costi alternativi, costi addizionali e riduzioni di costo non modificano il valore di mana di una magia. Il suo valore di mana si basa comunque sul suo costo di mana.
 - Per le magie in pila con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
-

Heidegger, Direttore della Shinra
{3}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
3/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di Soldati che controlli.

All'inizio della tua sottofase finale, crea un numero di pedine creatura Soldato 1/1 bianche pari al numero di avversari che controllano più creature di te.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità di Heidegger.
-

Hermes, Supervisore di Elpis
{3}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Antico
2/4

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura Uccello 1/1 blu con volare e cautela.

Ogniqualevolta attacchi con uno o più Uccelli, profetizza 2.

- La prima abilità di Hermes 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.
-

Hildibrand Manderville
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Detective Umano
2/2

Le pedine creatura che controlli prendono +1/+1.

Quando Hildibrand Manderville muore, puoi lanciarlo dal tuo cimitero come Avventura fino alla fine del tuo prossimo turno.

//ADV//

Ascesa del Gentiluomo

{2}{B}

Istantaneo — Avventura

Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per l'Ascesa del Gentiluomo quando lo lanci con il permesso dell'abilità innescata di Hildibrand Manderville. Devi pagare il suo costo di mana (o, se un altro effetto lo permette, un costo alternativo).
-

Hraesvelgr della Prima Nidiata
{4} {U}
Creatura Leggendaria — Antico Drago
5/5

Volare, cautela, egida {2}
Aiuto di Shiva — Quando Hraesvelgr entra e
ogniqualevolta lanci una magia non creatura, una creatura
bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno e non può
essere bloccata in questo turno.

- L'ultima abilità di Hraesvelgr 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.
 - Una volta che una creatura è stata bloccata, attivare l'ultima abilità di Hraesvelgr non la farà diventare non bloccata.
-

Interceptor, Cane di Shadow
{2} {B} {B}
Creatura Leggendaria — Canide
4/3

Minacciare
Gli Assassini che controlli hanno minacciare.
Ogniqualevolta attacchi con una o più creature
leggendarie, puoi pagare {2} {B}. Se lo fai, rimetti sul
campo di battaglia questa carta TAPPata e attaccante dal
tuo cimitero.

- Mentre Interceptor viene rimesso sul campo di battaglia a causa della sua abilità innescata, scegli quale giocatore, planeswalker o battaglia sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia delle tue creature leggendarie.
 - Sebbene l'ultima abilità di Interceptor lo faccia entrare come attaccante, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.
-

Invocazione: Esper Valigarmanda
{3} {R}
Creatura Incantesimo — Saga Draghetto
3/3
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione,
aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)*
I — Esilia una carta istantaneo o stregoneria da ogni
cimitero.
II, III, IV — Aggiungi {R} per ogni segnalino sapere su
questa Saga. Puoi lanciare una carta istantaneo o
stregoneria esiliata con questa Saga e puoi spendere
mana di qualsiasi tipo per lanciare quella magia.
//
Volare, rapidità

- La seconda, terza e quarta abilità capitolo dell'Invocazione: Esper Valigarmanda non sono abilità di mana. Usano la pila e ad esse è possibile rispondere.

- Lanci la magia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
-

Invocazione: Good King Moogle Mog XII

{4}{W}

Creatura Incantesimo — Saga Moguri

4/4

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)

I — Crea due pedine creatura Moguri 1/2 bianche con legame vitale.

II, III — Ogniqualvolta lanci una magia non creatura in questo turno, crea una pedina che è una copia di una pedina non Saga che controlli.

IV — Metti due segnalini +1/+1 su ogni altro Moguri che controlli.

//

Volare, legame vitale

- L'abilità innescata ritardata creata dalla seconda e terza abilità capitolo dell'Invocazione: Good King Moogle Mog XII 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.
 - La nuova pedina copia le caratteristiche originali della pedina copiata come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina.
 - La nuova pedina non copia se la pedina originale 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, il suo colore e così via.
 - Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" della nuova pedina.
-

Invocazione: Ixion

{2}{W}

Creatura Incantesimo — Saga Unicorno

3/3

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — *Aeroelektrodo* — Esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché questa Saga non lascia il campo di battaglia.

II, III — Scegli fino a due creature bersaglio che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

Guadagni 2 punti vita.

//

Attacco improvviso

- Se l'Invocazione: Ixion lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità capitolo 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 a un permanente con velo, 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.
- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la seconda o terza abilità capitolo dell'Invocazione: Ixion. Tuttavia, se lo fai e tutti i bersagli sono illegali mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Invocazione: Kujata

{5} {R}

Creatura Incantesimo — Saga Bue

7/5

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — *Tuono* — Scegli fino a due creature bersaglio.

Questa creatura infligge 3 danni a ciascuna di esse.

II — *Gelo* — Fino a tre creature bersaglio non possono bloccare in questo turno.

III — *Ignis* — Scarta una carta, poi pesca due carte.

Quando scarti una carta in questo modo, questa creatura infligge danno pari al valore di mana di quella carta a ogni avversario.

//

Travolgere, rapidità

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

Invocazione: Sorelle Magus

{4} {G}

Creatura Incantesimo — Saga Spiritello

5/5

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I, II, II — Scegli uno a caso —

• *Tutte per Una!* — Metti tre segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.

• *Proteggile!* — Metti un segnalino scudo su una creatura bersaglio. Guadagni 3 punti vita.

• *Attacalo!* — Questa creatura lotta con fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

//

Rapidità

- Mentre metti in pila una delle abilità capitolo dell'Invocazione: Sorelle Magus, scegli un modo a caso. I giocatori possono rispondere all'abilità sapendo quale modo è stato scelto.

- La scelta casuale del modo delle abilità capitolo dell'Invocazione: Sorelle Magus viene effettuata prima di scegliere i bersagli.
- Nell'incredibile raro caso in cui non ci sia alcun bersaglio legale per il primo o secondo modo, quei modi non possono essere scelti casualmente. Dato che il terzo modo non richiede un bersaglio, è sempre possibile sceglierlo.
- I segnalini scudo non impediscono ai giocatori di sacrificare creature.
- Rimuovere un segnalino scudo quando un permanente sta per subire danno o essere distrutto non è la stessa cosa di rigenerare quel permanente.
- Se un permanente a cui sta per essere inflitto danno ha più di un segnalino scudo, quel danno viene prevenuto e solo un segnalino scudo viene rimosso.
- Se a un permanente con un segnalino scudo viene inflitto danno non prevenibile, quel danno verrà inflitto e un segnalino scudo verrà comunque rimosso.
- Una creatura con un segnalino scudo può comunque essere distrutta dalle azioni di stato se ha su di sé danno pari alla sua costituzione o se le è stato inflitto danno non prevenibile da una fonte con tocco letale.
- "Scudo" non è un'abilità che le creature hanno e i segnalini scudo non sono segnalini con parola chiave. Se una creatura con un segnalino scudo perde le sue abilità, il segnalino scudo la proteggerà comunque come di consueto.

Invocazione: Valefor

{4}{U}

Creatura Incantesimo — Saga Draghetto

5/4

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)

I — *Alata Sonica* — Ogni avversario sceglie una creatura con il valore di mana maggiore tra le creature che controlla. Fai tornare quelle creature in mano ai rispettivi proprietari.

II, III, IV — TAPpa fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino stordimento su di essa.

//

Volare

- Mentre la prima abilità capitolo di Valefor si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie una creatura con il valore di mana maggiore tra le creature che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa la stessa cosa. Poi le creature scelte tornano in mano ai rispettivi proprietari contemporaneamente.
- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Invocazione: Yojimbo

{3}{W}

Creatura Incantesimo — Saga Samurai

5/5

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)

I — Esilia un artefatto, un incantesimo o una creatura TAPPata bersaglio sotto il controllo di un avversario.

II, III — Fino al tuo prossimo turno, le creature non possono attaccarti a meno che il loro controllore non paghi {2} per ciascuna di quelle creature.

IV — Crea X pedine Tesoro, dove X è il numero di avversari che controllano una creatura con forza pari o superiore a 4.

//

Cautela

- Nei turni in cui si applica l'effetto della seconda o terza abilità capitolo dell'Invocazione: Yojimbo, i tuoi avversari possono scegliere di non attaccare con una creatura obbligata ad attaccare, purché non ci sia un altro giocatore, planeswalker o battaglia che quella creatura potrebbe attaccare senza alcun costo.
 - Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la quarta abilità capitolo dell'Invocazione: Yojimbo.
-

Kefka, Folle Danzante

{5}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

6/6

Durante il tuo turno, Kefka ha indistruttibile.

All'inizio della tua sottofase finale, esilia una carta a caso dal cimitero di ogni avversario. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra le carte esiliate in questo modo senza pagare il loro costo di mana. Poi ogni giocatore che possiede una magia che hai lanciato in questo modo perde punti vita pari al suo valore di mana.

- Scegli quali eventuali magie lanciare mentre si risolve l'ultima abilità di Kefka. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui loro tipi vengono ignorate.
 - Le carte che hai scelto di non lanciare in questo modo (o che non puoi lanciare in questo modo) rimangono in esilio.
 - Lanci le magie una alla volta, scegliendo modi, bersagli e così via. L'ultima magia che lanci sarà la prima a risolversi.
 - 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 carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
 - Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Kimahri, Guardiano Impavido
{2}{G}{U}
Creatura Legendaria — Guerriero Felino
3/3

Cautela
Nemitec — All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su Kimahri e TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Poi puoi far diventare Kimahri una copia di quella creatura, tranne che il suo nome è Kimahri, Guardiano Impavido e ha cautela e questa abilità.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Kimahri tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino su Kimahri e non diventerà la copia di nulla.
- Kimahri copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale, con le eccezioni indicate (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione 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, allora Kimahri diventa una copia di ciò che quella creatura sta copiando, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata è una pedina, Kimahri copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.

Krile Baldesion
{W}{U}
Creatura Legendaria — Mago Nano
2/1

Legame vitale
Tracciare l'Etere — Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi riprendere in mano una carta creatura bersaglio con valore di mana pari al valore di mana di quella magia dal tuo cimitero. Fallo solo una volta per turno.

- L'ultima abilità di Krile Baldesion 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.
 - Per le magie in pila con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
 - 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.
-

Locke, Cacciatore di Tesori

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

2/3

Locke non può essere bloccato da creature con forza superiore.

Scippo — Ogniqualvolta Locke attacca, ogni giocatore macina una carta. Se una carta terra è stata macinata in questo modo, crea una pedina Tesoro. Fino alla fine del turno, puoi lanciare una magia scelta tra quelle carte.

- Una volta che Locke è stato bloccato, cambiare la sua forza o quella della creatura bloccante non farà diventare Locke non bloccato.
- Fintanto che una o più terre vengono macinate in questo modo, creerai una pedina Tesoro. Le carte terra aggiuntive macinate oltre la prima non ti faranno creare Tesori aggiuntivi.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che lanci scelta tra quelle carte.
- Devi pagare i costi per lanciare quella magia. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
- Perdere il controllo di Locke dopo che si è innescata l'ultima abilità non influenzerà la tua abilità di lanciare una magia scelta tra le carte macinate.
- Se lanci una magia scelta tra le carte macinate usando un altro metodo che permette di lanciarla, l'effetto di Locke non si applica. Puoi lanciare un'altra magia scelta tra le carte macinate usando il permesso fornito dall'ultima abilità di Locke.

Lord Jyscal Guado

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Spirito

2/1

Volare

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai messo un segnalino su una creatura in questo turno, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".*)

- L'ultima abilità di Lord Jyscal Guado verifica se hai messo un segnalino su una creatura in questo turno nel momento in cui sta per innescarsi. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Dopo che è iniziata la tua sottofase finale, è troppo tardi per mettere un segnalino su una creatura allo scopo di far innescare questa abilità.
-

Lulu, Guardiana Severa
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
2/3

Ogniqualevolta un avversario ti attacca, scegli una creatura bersaglio che ti sta attaccando. Metti un segnalino stordimento su quella creatura.
{3}{U}: Prolifera. (*Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.*)

- La prima abilità di Lulu considera solo le creature che ti stanno attaccando, non i planeswalker che controlli o le battaglie che proteggi.
- 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 giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- 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.

Lyse Hext
{1}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Monaco Ribelle Umano
2/2
Prodezza (*Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)
Le magie non creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.
Se hai lanciato due o più magie non creatura in questo turno, Lyse Hext ha doppio attacco.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie non creatura che lanci.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della seconda abilità di Lyse Hext). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Le magie non creatura che sono state lanciate prima che Lyse Hext entrasse contano. Ad esempio, se Lyse Hext entra in un turno in cui hai già lanciato due magie non creatura, avrà immediatamente doppio attacco.
-

Maestro Seymour

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Chierico Elfo Umano

1/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di Maestro Seymour su un'altra creatura bersaglio che controlli.

{3}{G}{G}: Mostruosità X, dove X è il numero di segnalini sulle creature che controlli. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti X segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

- Se il Maestro Seymour non è più sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti segnalini +1/+1 mettere sulla creatura bersaglio.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Maestro Seymour.
- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostruosità si risolve, non succede niente.
- Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.

Magia di Protezione

{1}{W}

Istantaneo

Scegli fino a tre creature bersaglio. Metti un segnalino scudo su ciascuna di esse. *(Se una creatura con un segnalino scudo sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.)*

- I segnalini scudo non impediscono ai giocatori di sacrificare creature.
 - Rimuovere un segnalino scudo quando un permanente sta per subire danno o essere distrutto non è la stessa cosa di rigenerare quel permanente.
 - Se un permanente a cui sta per essere inflitto danno ha più di un segnalino scudo, quel danno viene prevenuto e solo un segnalino scudo viene rimosso.
 - Se a un permanente con un segnalino scudo viene inflitto danno non prevenibile, quel danno verrà inflitto e un segnalino scudo verrà comunque rimosso.
 - Una creatura con un segnalino scudo può comunque essere distrutta dalle azioni di stato se ha su di sé danno pari alla sua costituzione o se le è stato inflitto danno non prevenibile da una fonte con tocco letale.
 - “Scudo” non è un'abilità che le creature hanno e i segnalini scudo non sono segnalini con parola chiave. Se una creatura con un segnalino scudo perde le sue abilità, il segnalino scudo la proteggerà comunque come di consueto.
-

Magia Ultima: Meteora

{5}{R}

Stregoneria

Magia Ultima: Meteora infligge 7 danni a ogni creatura.

Se questa magia è stata lanciata dall'esilio, per ogni avversario, scegli un artefatto o una terra sotto il controllo di quel giocatore. Distruggi i permanenti scelti.

Predire {5}{R} *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Poiché esiliare una carta con predire dalla tua mano è un'azione speciale, puoi farlo ogni volta che hai la priorità durante il tuo turno, anche in risposta a magie e abilità. Quando annunci che stai effettuando l'azione, nessun altro giocatore può rispondere cercando di rimuovere la carta dalla tua mano.
- Il lancio di una carta predetta dall'esilio segue le regole sulla tempistica per quella carta. Se predici una carta istantaneo, puoi lanciarla a partire dal turno del prossimo giocatore. Nella maggior parte dei casi, se predici una carta che non è un istantaneo, dovrai attendere il tuo prossimo turno per lanciarla.
- Se stai lanciando una carta predetta dall'esilio per il suo costo di predire, non puoi scegliere di lanciarla per alcun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

Magia Ultima: Sacro

{2}{W}

Istantaneo

I permanenti che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno. Se questa magia è stata lanciata dall'esilio, previeni tutto il danno che ti verrebbe inflitto in questo turno.

Predire {2}{W} *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Poiché esiliare una carta con predire dalla tua mano è un'azione speciale, puoi farlo ogni volta che hai la priorità durante il tuo turno, anche in risposta a magie e abilità. Quando annunci che stai effettuando l'azione, nessun altro giocatore può rispondere cercando di rimuovere la carta dalla tua mano.
 - Il lancio di una carta predetta dall'esilio segue le regole sulla tempistica per quella carta. Se predici una carta istantaneo, puoi lanciarla a partire dal turno del prossimo giocatore. Nella maggior parte dei casi, se predici una carta che non è un istantaneo, dovrai attendere il tuo prossimo turno per lanciarla.
 - Se stai lanciando una carta predetta dall'esilio per il suo costo di predire, non puoi scegliere di lanciarla per alcun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
-

Materia di Invocazione

{2} {G}

Artefatto — Equipaggiamento

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

Fintanto che questo Equipaggiamento è assegnato a una creatura, puoi lanciare le magie creatura dalla cima del tuo grimorio.

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha cautela e

“{T}: Aggiungi {G}”.

Equipaggiare {2}

- La Materia di Invocazione ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), 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 la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie lanciate usando la seconda abilità e devi pagare tutti i costi per le magie lanciate in questo modo. Per lanciare una magia in questo modo, puoi scegliere di pagare gli eventuali costi alternativi o costi aggiuntivi facoltativi della magia (come un costo di potenziamento). Devi pagare gli eventuali costi aggiuntivi obbligatori.
- La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità che potrebbero essere attivate dalla tua mano.

Mog, Guerriero Moguri

{1} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Moguri

1/2

Legame vitale

Danza — All'inizio della tua sottofase finale, ogni giocatore può scartare una carta. Ogni giocatore che ha scartato una carta in questo modo pesca una carta. Se una carta creatura è stata scartata in questo modo, crei una pedina creatura Moguri 1/2 bianca con legame vitale.

Poi, se una carta non creatura è stata scartata in questo modo, metti un segnalino +1/+1 su ogni Moguri che controlli.

- Fintanto che almeno una carta creatura è stata scartata in questo modo, creerai una pedina Moguri e, fintanto che almeno una carta non creatura è stata scartata in questo modo, metterai un segnalino +1/+1 su ogni Moguri che controlli. Le altre carte creatura scartate oltre la prima non faranno in modo che si creino pedine Moguri aggiuntive e le altre carte non creatura scartate oltre la prima non faranno in modo che vengano aggiunti dei segnalini aggiuntivi.
-

Moneta del Destino

{1}{W}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, sorveglianza 1.

{3}{W}, {T}, Esilia due carte creatura dal tuo cimitero,

Sacrifica questo artefatto: Un avversario sceglie una

delle carte esiliate. Metti quella carta in fondo al tuo

grimorio e rimetti l'altra sul campo di battaglia TAPpata.

Tu diventi il monarca.

- La partita inizia senza monarca. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'è uno) smette di esserlo. Non può esserci più di un monarca per volta.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è "All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta" e "Ogniquale volta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca".
- Se l'abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l'abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

Occhio di Nidhogg

{2}{B}

Incantesimo Leggendaro — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata è un Drago nero con forza e

costituzione base 4/2, ha volare e tocco letale ed è

spronata. (*Attacca in ogni combattimento un giocatore*

diverso da te, se può farlo.)

Quando l'Occhio di Nidhogg viene messo in un cimitero

dal campo di battaglia, fallo tornare in mano al suo

proprietario.

- L'Occhio di Nidhogg sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura senza impostare forza e/o costituzione di base si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
- L'Occhio di Nidhogg sostituisce tutti i colori e i tipi di creatura che ha la creatura incantata. È solo un Drago nero. La creatura mantiene i suoi eventuali supertipi (come leggendaro), nonché qualsiasi altro tipo di carta che ha (come incantesimo).

- L'Occhio di Nidhogg può incantare un permanente che è solo temporaneamente una creatura, ad esempio un Veicolo. Se questo accade, l'Occhio di Nidhogg verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato dopo che la creatura avrà smesso di essere una creatura.
- 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 l'Occhio di Nidhogg viene assegnato ad essa o tolto da essa durante quel turno.
- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

Papalymo Totolymo

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Nano

1/2

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, Papalymo Totolymo infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

{4}, {T}, Sacrifica Papalymo Totolymo: Ogni avversario che ha perso punti vita in questo turno sacrifica una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla.

- La prima abilità di Papalymo Totolymo 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.
- Mentre la seconda abilità di Papalymo Totolymo si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno che ha perso punti vita in questo turno sceglie una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla, poi ogni altro avversario che ha perso punti vita in questo turno fa lo stesso in ordine di turno. Infine tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Professor Hojo
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Scienziato Umano
2/2

La prima abilità attivata che attivi durante il tuo turno e che bersaglia una creatura che controlli costa {2} in meno per essere attivata.

Ogniqualvolta una o più creature che controlli diventano bersaglio di un'abilità attivata, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- La prima abilità del Professor Hojo riduce solo l'ammontare di mana generico della prima abilità attivata che attivi durante il tuo turno e che bersaglia una creatura. Ad esempio, ridurrà un costo di attivazione da {2} a {0}, ma non avrà alcun effetto su un costo di attivazione di {G}.
- L'ultima abilità del Professor Hojo si risolve prima dell'abilità attivata che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella abilità attivata viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

Programma Militare SOLDIER
{2}{W}

Incantesimo

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli uno.

Se controlli un comandante, puoi invece scegliere entrambi.

- Crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.
- Scegli fino a due Soldati che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuno di essi.

- Non ci sono bonus extra se controlli più di un comandante.
- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.

Red XIII, Guerriero Orgoglioso
{1}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Bestia
3/3

Cautela, travolgere

Le altre creature modificate che controlli hanno cautela e travolgere. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

Memoria del Cosmo — Quando Red XIII entra, riprendi in mano una carta Aura o Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero.

- Un'Aura controllata da un altro giocatore non fa diventare modificata una creatura che controlli.
- Una creatura con un segnalino viene considerata modificata, indipendentemente dal tipo di segnalino o dal giocatore che l'ha messo su quella creatura.

- Una creatura equipaggiata viene considerata modificata, indipendentemente da chi controlla l'Equipaggiamento ad essa assegnato.
-

Rikku, Guardiana Ingegnosa

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/3

Ogniquale volta metti uno o più segnalini su una creatura, fino alla fine del turno, quella creatura non può essere bloccata da creature controllate dai tuoi avversari.

Scippo — {1}, {T}: Sposta un segnalino da una creatura bersaglio controllata da un avversario a una creatura bersaglio che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Una volta che una creatura è stata bloccata, la prima abilità di Rikku non la farà diventare non bloccata.
 - Per spostare un segnalino da un permanente all'altro, 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.
-

Sabin, Maestro Monaco

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Monaco Nobile Umano

4/3

Doppio attacco

Blitz—{2} {R} {R}, Scarta una carta. *(Se lanci questa magia per il suo costo di blitz, ha rapidità e “Quando questa creatura muore, pesca una carta”. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.)*

Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero usando la sua abilità blitz.

- Se scegli di pagare il costo di blitz invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia creatura per il suo costo di blitz solo quando potresti lanciare quella magia creatura e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
 - Se paghi il costo di blitz per lanciare una magia creatura, quel permanente verrà sacrificato solo se è ancora sul campo di battaglia quando quella abilità innescata si risolve. Se muore o viene messo in un'altra zona prima di quel momento, rimarrà dov'è.
 - Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con blitz a meno che un'altra abilità non ti imponga di farlo.
 - Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia o diventa una copia di una creatura per la quale è stato pagato il costo di blitz, la copia non avrà rapidità, non verrà sacrificata e il suo controllore non pescherà una carta quando muore.
 - L'abilità innescata che permette al suo controllore di pescare una carta si innesca quando la creatura muore per qualsiasi motivo, non solo quando la sacrifichi durante la sottofase finale.
-

Sbuffata

{3} {R}

Stregoneria

Ogni giocatore può scartare la propria mano e pescare cinque carte. Poi la Sbuffata infligge 5 danni a ogni avversario che ha scartato la propria mano in questo modo.

Flashback {5} {R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- Un giocatore può scegliere di scartare la sua mano anche se non ha carte in mano. La Sbuffata infliggerà comunque 5 danni a quel giocatore se sceglie di scartare la sua mano vuota.

Sephiroth, Eroe Caduto

{3} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Avatar Umano

7/5

Cellule Jenova — Ogniqualvolta Sephiroth attacca, puoi mettere un segnalino cellula su una creatura bersaglio.

Fino alla fine del turno, ogni creatura modificata che controlli ha forza e costituzione base 7/5.

(*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

Unione — {3}, Sacrifica una creatura modificata:

Rimetti sul campo di battaglia TAPpata questa carta dal tuo cimitero.

- La prima abilità di Sephiroth sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- Un'Aura controllata da un altro giocatore non fa diventare modificata una creatura che controlli.
- Una creatura con un segnalino viene considerata modificata, indipendentemente dal tipo di segnalino o dal giocatore che l'ha messo su quella creatura.
- Una creatura equipaggiata viene considerata modificata, indipendentemente da chi controlla l'Equipaggiamento ad essa assegnato.

Setzer, Scommettitore Errante

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Pilota Farabutto Umano

2/2

Quando Setzer entra, crea La Blackjack, una pedina artefatto leggendario Veicolo 3/3 incolore con volare e manovrare 2.

Ogniqualvolta un Veicolo che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, lancia una moneta.

Ogniqualvolta vinci il lancio di una moneta, crea due pedine Tesoro TAPpate.

- Alcuni effetti richiedono di lanciare una moneta e considerare solo se ottieni testa o croce. Normalmente questi effetti non determinano una vittoria o una sconfitta nel lancio della moneta per nessun giocatore.
-

Sferografia

{1} {G}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.

Apprendere Abilità — Le creature con segnalini +1/+1 che controlli hanno raggiungere e travolgere.

- Dopo che una creatura che ha raggiunto grazie all'ultima abilità della Sferografia ha bloccato una creatura, rimuovere tutti i segnalini +1/+1 da quella creatura o far sì che la Sferografia lasci il campo di battaglia non impedirà a quella creatura di bloccare.
-

Shadow, Assassino Misterioso

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/3

Tocco letale

Lancio — Ogniqualevolta Shadow infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificare un altro permanente non terra. Se lo fai, peschi due carte e ogni avversario perde punti vita pari al valore di mana del permanente sacrificato.

- Per determinare quanti punti vita perde ogni avversario, usa il valore di mana del permanente sacrificato nel momento in cui ha lasciato 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.
-

Siegfried, Famoso Spadaccino

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Guerriero Umano

2/2

Minacciare

Quando Siegfried entra, macina tre carte. Poi metti X segnalini +1/+1 su Siegfried, dove X è il doppio del numero di carte creatura nel tuo cimitero.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Siegfried.
-

Sin, Cataclisma Interminabile
{5}{G}{U}
Creatura Legendaria — Avatar Leviatano
5/5

Volare, travolgere

Mentre Sin entra, rimuovi tutti i segnalini da un qualsiasi numero di artefatti, creature e incantesimi. Sin entra con X segnalini +1/+1, dove X è il doppio del numero di segnalini rimossi in questo modo.

Quando Sin muore, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli, poi rimescola questa carta nel grimorio del suo proprietario.

- L'ultima abilità di Sin mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano su di esso, non solo i suoi segnalini +1/+1.
- L'ultima abilità di Sin non ti fa spostare segnalini da Sin alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che Sin aveva quando è morto.
- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L'Ozolito ("Ogniqualvolta una creatura che controlli lascia il campo di battaglia, se aveva segnalini, metti quei segnalini su L'Ozolito.") quando l'ultima abilità di Sin si risolve, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Sin tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Sin rimarrà nella zona in cui è stato messo quando è morto (che di solito è il cimitero).

Stasi Osservata
{3}{U}
Incantesimo — Aura
Lampo

Incanta creatura controllata da un avversario
Quando quest'Aura entra, rimuovi la creatura incantata dal combattimento. Poi pesca una carta per ogni creatura TAPpata controllata dal suo controllore.
La creatura incantata perde tutte le abilità e non può attaccare o bloccare.

- Rimuovere la creatura incantata dal combattimento non la rende STAPpata.

Strago e Relm
{2}{R}
Creatura Legendaria — Mago Umano
1/3

Pittura e Storia — {2}{R}, {T}: Un avversario bersaglio esilia carte dalla cima del suo grimorio finché non esilia una carta istantaneo, stregoneria o creatura. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Se lanci una magia creatura in questo modo, ha rapidità e "All'inizio della sottofase finale, sacrifica questa creatura". Attiva solo come una stregoneria.

- Lanci la carta mentre l'abilità di Strago e Relm si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di giocarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui suoi tipi vengono ignorate.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la giochi 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. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

Tataru Taru

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Consigliere Nano

0/3

Quando Tataru Taru entra, peschi una carta e un avversario bersaglio può pescare una carta.

Segretaria dei Scion — Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, se non è il turno di quel giocatore, crei una pedina Tesoro TAPPata. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se l'avversario bersaglio è un bersaglio illegale mentre la prima abilità di Tataru Taru tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Terra, Messaggera di Speranza

{R}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Mago Umano

3/3

Trance — All'inizio del combattimento nel tuo turno, macina due carte. Terra ha volare fino alla fine del turno. Ogniqualvolta Terra infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare {2}. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia TAPPata una carta creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Terra quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando paghi {2} 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.

Thancred Waters

{4}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/5

Lampo

Guardia Reale — Quando Thancred Waters entra, un altro permanente leggendario bersaglio che controlli ha indistruttibile fintanto che controlli Thancred Waters. Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, Thancred Waters ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- Se Thancred Waters lascia il campo di battaglia o tu ne perdi il controllo prima che la sua abilità innescata si sia risolta, il permanente leggendario bersaglio non avrà indistruttibile.
- L'ultima abilità di Thancred Waters 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.

Tidus, Guardiano di Yuna

{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi spostare un segnalino da una creatura bersaglio che controlli a un'altra creatura bersaglio che controlli.

Incentivo — Ogniqualvolta una o più creature con segnalini che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta e proliferare. Fallo solo una volta per turno.

- Per spostare un segnalino da un permanente all'altro, 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.
- 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 giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- 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.

Tifa, Esperta di Arti Marziali

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

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

4/4

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

Ogniqualvolta una o più creature con forza pari o superiore a 7 che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, STAPpa tutte le creature che controlli. Se è la prima fase di combattimento del tuo turno, c'è una fase di combattimento addizionale dopo questa fase.

- Determini il valore del bonus mentre l'abilità mischia si risolve. Conta ogni avversario che hai attaccato con una o più creature. Non importa se le creature attaccanti stiano ancora attaccando o se siano ancora sul campo di battaglia. Non importa neanche se l'avversario che hai attaccato sia ancora in partita.
- Non importa con quante creature hai attaccato un giocatore, ma solo che hai attaccato un giocatore con almeno una creatura. Ad esempio, se attacchi un giocatore con Tifa e un altro giocatore con cinque creature, Tifa prenderà +2/+2 fino alla fine del turno.
- Mischia si innescherà se la creatura con mischia attacca un planeswalker o una battaglia. Tuttavia, l'effetto considera solo gli avversari (e non i planeswalker o le battaglie) che hai attaccato con una creatura al momento di determinare il bonus.
- Le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non sono mai state dichiarate come creature attaccanti, perciò non vengono considerate per l'effetto di mischia. Analogamente, se una creatura con mischia entra nel campo di battaglia come attaccante, mischia non si innescherà.
- L'ultima abilità di Tifa verifica la forza di ogni singola creatura che ha inflitto danno da combattimento a un giocatore, non la loro forza totale.
- L'ultima abilità di Tifa non ti fornisce fasi principali aggiuntive. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.

La Triade della Discordia

{3}

Creatura Artefatto Leggendaria — Dio

5/5

Volare, travolgere, rapidità

Fintanto che ci sono meno di otto carte nel tuo cimitero,

La Triade della Discordia non è una creatura.

{T}, Macina una carta: Un giocatore bersaglio aggiunge un mana di un qualsiasi colore.

- L'ultima abilità de La Triade della Discordia non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- L'abilità di modifica del tipo che rende La Triade della Discordia una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente da quante carte ci sono nel tuo cimitero. È sempre una magia creatura mentre è in pila.
- Mentre La Triade della Discordia entra nel campo di battaglia, il numero di carte nel tuo cimitero determina se eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia vengono applicati a La Triade della Discordia.
- Quando La Triade della Discordia entra nel campo di battaglia, il numero di carte nel tuo cimitero determina se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia.
- Se La Triade della Discordia smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un artefatto leggendario.
- Le abilità de La Triade della Discordia funzionano mentre è sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che sia o meno una creatura.

- Se La Triade della Discordia sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura, verrà rimossa dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
- I segnalini messi su La Triade della Discordia vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
- Se un effetto fa sì che La Triade della Discordia perda tutte le abilità, la sua abilità che la fa smettere di essere una creatura si applica comunque, se rilevante.

Tromell, Maggiordomo di Seymour

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Consigliere Elfo

2/3

Ogni altra creatura non pedina che controlli entra con un segnalino +1/+1 addizionale.

{1}, {T}: Prolifera X volte, dove X è il numero di creature non pedina che controlli e che sono entrate in questo turno. *(Per proliferare, scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Tromell. Per determinare quel valore, guarda le creature non pedina che controlli e conta quelle che sono entrate in questo turno. Non importa se erano delle creature quando sono entrate o chi le controllava quando sono entrate.
- 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 giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- 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.
- Mentre proliferi più volte, i giocatori non possono rispondere tra il momento in cui proliferi la prima volta e il momento in cui proliferi la seconda volta e così via.
- Se proliferi più volte, non sei obbligato a scegliere lo stesso gruppo di giocatori e/o permanenti per ottenere pedine addizionali ogni volta.

Umaro, Yeti Furente

{5} {R}

Creatura Leggendaria — Berserker Yeti

6/6

Travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli uno a caso —

- Le altre creature che controlli prendono +3/+0 e hanno travolgere fino alla fine del turno.
- Scarta la tua mano, poi pesca quattro carte.
- Umaro infligge 5 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Mentre metti in pila l'abilità innescata di Umaro, scegli un modo a caso. I giocatori possono rispondere all'abilità sapendo quale modo è stato scelto.
 - Nell'incredibile raro caso in cui non ci sia alcun bersaglio legale per l'ultimo modo, quel modo non può essere scelto. I primi due modi possono sempre essere scelti.
-

Urianger Augurelt

{W} {U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Elfo

1/3

Ogniqualevolta giochi una terra dall'esilio o lanci una magia dall'esilio, guadagni 2 punti vita.

Pesca Arcanum — {T}: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi esiliarla a faccia in giù.

Gioca Arcanum — {T}: Fino alla fine del turno, puoi giocare le carte esiliate con Urianger Augurelt. Le magie che lanci in questo modo costano {2} in meno per essere lanciate.

- La prima abilità di Urianger Augurelt 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. (Giocare un terra non richiede l'uso della pila.)
 - Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Urianger Augurelt.
 - Se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.
 - La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie che lanci con il permesso fornito dall'ultima abilità di Urianger Augurelt.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come l'ultima abilità di Urianger Augurelt). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
-

Vincent, Espiatore Vendicativo
{2} {R}
Creatura Leggendaria — Assassino
3/3

Minacciare

Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su Vincent.

Caos — Ogniqualvolta Vincent infligge danno da combattimento a un avversario, infligge altrettanti danni a ogni altro avversario se la forza di Vincent è pari o superiore a 7.

- Il danno inflitto da Vincent in seguito alla sua ultima abilità non è danno da combattimento e quindi non fa innescare di nuovo l'abilità.
- L'ultima abilità di Vincent non verifica qual è la forza di Vincent quando infligge danni da combattimento a un avversario, importa solo qual è la sua forza quando l'abilità si risolve. Ad esempio, se la forza di Vincent era 7 quando ha inflitto danni da combattimento a un avversario ma è stata ridotta a 6 prima che la sua ultima abilità si risolvesse, non infliggerà alcun danno addizionale quando l'ultima abilità si risolve.
- Se Vincent non è sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa la forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se infligge danni a ogni altro avversario.

Wakka, Guardiano Devoto
{2} {G} {W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
4/4

Raggiungere, travolgere

Ogniqualvolta Wakka infligge danno da combattimento a un giocatore, distruggi fino a un artefatto bersaglio controllato da quel giocatore e metti un segnalino +1/+1 su Wakka.

Capitano di Blitzball — All'inizio della tua sottofase finale, se è stato messo un segnalino su Wakka in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la seconda abilità di Wakka. Tuttavia, se lo fai e il bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino su Wakka.
 - L'ultima abilità di Wakka verifica se è stato messo un segnalino su Wakka in questo turno nel momento in cui sta per innescarsi. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Dopo che è iniziata la tua sottofase finale, è troppo tardi per mettere un segnalino su Wakka allo scopo di far innescare questa abilità.
-

Y'shtola, Benedetta dalla Notte
{1}{W}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Warlock Felino
2/4

Cautela

All'inizio di ogni sottofase finale, se un giocatore ha perso 4 o più punti vita in questo turno, peschi una carta. Ogniqualvolta lanci una magia non creatura con valore di mana pari o superiore a 3, Y'shtola infligge 2 danni a ogni avversario e tu guadagni 2 punti vita.

- La seconda abilità di Y'shtola verifica se un giocatore ha perso 4 o più punti vita in questo turno nel momento in cui sta per innescarsi. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Dopo che una sottofase finale è iniziata, è troppo tardi per far perdere punti vita a un giocatore allo scopo di far innescare questa abilità.
- L'ultima abilità di Y'shtola 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.
- Per le magie in pila con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.

Yuffie, Cacciatrice di Materie
{2}{R}
Creatura Leggendaria — Ninja Umano
3/3

Ninjutsu {1}{R} (*{1}{R}*, *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*)

Quando Yuffie entra, prendi il controllo di un artefatto non creatura bersaglio fintanto che controlli Yuffie. Poi puoi assegnare un Equipaggiamento che controlli a Yuffie.

- L'abilità ninjutsu può essere attivata solo dopo la dichiarazione delle creature bloccanti. Fino ad allora, le creature attaccanti non sono né bloccate né non bloccate.
- Mentre attivi l'abilità ninjutsu di Yuffie, riveli Yuffie dalla tua mano e fai tornare la creatura attaccante in mano al suo proprietario. Yuffie viene messa sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve. Se Yuffie lascia la tua mano prima di quel momento, non entrerà.
- Yuffie entra attaccando lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che la creatura ripresa in mano stava attaccando. Questa è una regola specifica di ninjutsu: in altri casi, quando una creatura viene messa sul campo di battaglia come attaccante, è il suo controllore a scegliere quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura.
- Sebbene Yuffie entri attaccando quando la sua abilità ninjutsu si risolve, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- L'abilità ninjutsu può essere attivata durante le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti, di danno da combattimento o di fine combattimento. Se aspetti fino a dopo la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, poiché tutto il danno da combattimento viene inflitto contemporaneamente, Yuffie normalmente non infliggerà danno da combattimento.

- Se almeno una creatura in combattimento ha attacco improvviso o doppio attacco, puoi attivare l'abilità ninjutsu di Yuffie durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso. In tal caso, Yuffie infliggerà danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento, anche se ha attacco improvviso.
 - Se perdi il controllo di Yuffie o se lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, non prenderai il controllo dell'artefatto non creatura bersaglio.
 - Se il bersaglio dell'ultima abilità di Yuffie è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non assegnerai alcun Equipaggiamento a Yuffie.
 - Non puoi usare l'ultima abilità di Yuffie per tentare di assegnare un Equipaggiamento a Yuffie se quell'Equipaggiamento non può legalmente esserle assegnato.
-

Yuna, Grande Invocatrice

{1}{G}{W}{U}

Creatura Legendaria — Chierico Umano

1/5

Turbinvoca — {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Quando lanci la tua prossima magia creatura in questo turno, quella creatura entra con due segnalini +1/+1 addizionali.

Ogniqualvolta un altro permanente che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, se aveva uno o più segnalini, puoi mettere altrettanti segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.

- L'ultima abilità di Yuna considera tutti i segnalini che erano sul permanente, non solo i segnalini +1/+1.
-