

Note di release di *Rivolta dell'Etere*

Redatte da Eli Shiffrin, con il contributo di Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak e Thijs van Ommen

Ultima modifica: 26 ottobre 2016

Le note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di **Magic: The Gathering**, oltre a una raccolta di chiarimenti e decisioni 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 escono le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di **Magic** possono rendere queste informazioni ovviamente sorpassate. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina <http://company.wizards.com/contactus>.

La sezione "Note generali" include le informazioni sull'uscita e fornisce spiegazioni sulle meccaniche e sui concetti dell'espansione.

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Rivolta dell'Etere* contiene 184 carte (70 comuni, 60 non comuni, 42 rare e 12 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 10 carte disponibili solo nei mazzi Planeswalker di *Rivolta dell'Etere*. Alcune buste di *Rivolta dell'Etere* contengono una carta della serie Capolavori (vedi oltre).

Eventi di Prerelease: 14-15 gennaio 2017
Fine settimana di lancio: 20-22 gennaio 2017
Game Day: 11-12 febbraio 2017

L'espansione *Rivolta dell'Etere* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 20 gennaio 2017. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Battaglia per Zendikar*, *Giuramento dei Guardiani*, *Ombre su Innistrad*, *Luna Spettrale*, *Kaladesh* e *Rivolta dell'Etere*.

Visita Magic.Wizards.com/Rules per trovare una lista completa dei formati e delle espansioni permesse.

Visita Wizards.com/Locator per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Serie Capolavori: *Invenzioni di Kaladesh*

Le menti migliori e più brillanti di Kaladesh si sono riunite alla Fiera degli Inventori per mettere in mostra le proprie scoperte, finché queste non sono state confiscate dal Consolato e usate per opprimere i loro stessi creatori. Le *Invenzioni di Kaladesh* non mancheranno di attirare l'attenzione generale grazie a fantastici artefatti dalla storia passata di **Magic** riproposti con un esclusivo bordo filigranato.

* Il set *Invenzioni di Kaladesh* comprende 54 carte. Le prime 30 sono inserite nelle buste di *Kaladesh*. Le restanti 24 sono incluse nelle buste di *Rivolta dell'Etere*. Le *Invenzioni di Kaladesh* hanno un proprio simbolo dell'espansione.

* Le carte *Invenzioni di Kaladesh* sono giocabili in eventi Limited che utilizzano le buste che le contengono. In un torneo Sealed Deck, fanno parte delle carte a tua disposizione. Se vuoi che facciano parte del tuo insieme di carte di un torneo Booster Draft, le devi draftare.

* Tuttavia, le carte *Invenzioni di Kaladesh* non sono legali nei formati Constructed in cui non erano legali in precedenza. Il fatto che siano inserite nelle buste di *Kaladesh* o *Rivolta dell'Etere* non le rende legali nel formato Standard.

* Nelle buste di tutte le lingue sono presenti carte Premium foil *Invenzioni di Kaladesh* in inglese.

* Le carte *Invenzioni di Kaladesh* sono molto rare. Se ne trovi una, considerati fortunato!

Nuova abilità definita da parola chiave: improvvisare

Gli artefici di Kaladesh un tempo lavoravano con l'unico scopo di creare invenzioni geniali. Ora, invece, mettono il loro ingegno al servizio della causa della rivoluzione. La parola chiave improvvisare rappresenta la loro abilità nell'elaborazione di armi e marchingegni sempre più devastanti a partire da qualsiasi artefatto si trovino tra le mani.

Ingegneria Inversa

{3} {U} {U}

Stregoneria

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

Pesca tre carte.

Le regole ufficiali per improvvisare sono le seguenti:

702.125. Improvvisare

702.125a Improvvisare è un'abilità statica che funziona mentre la magia con improvvisare è in pila. "Improvvisare" significa "Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi TAPpare un artefatto STAPpato che controlli invece di pagare quel mana".

702.125b L'abilità improvvisare non è un costo addizionale o alternativo e si applica solo dopo aver determinato il costo totale della magia con improvvisare.

702.125c Più istanze di improvvisare sulla stessa magia sono ridondanti.

* Improvvisare non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.

* Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Improvvisare si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.

* Poiché improvvisare non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.

* Improvvisare non può pagare per i simboli di mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} nel costo totale di una magia.

* Improvvisare non può essere usata per pagare nient'altro che il costo di lancio della magia. Ad esempio, non può essere usata durante la risoluzione di un'abilità che dica "Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}".

* Se un artefatto che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con improvvisare farà in modo che l'artefatto sia TAPpato quando paghi i costi della magia. Non potrai TAPparlo di nuovo per utilizzare improvvisare. Allo stesso modo, se sacrifichi un artefatto per attivare un'abilità di mana mentre

lanci una magia con improvvisare, quell'artefatto non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparlo per utilizzare improvvisare.

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

* TAPpare un artefatto non farà sì che le sue abilità cessino di avere effetto a meno che non sia l'abilità stessa a specificarlo.

* Gli Equipaggiamenti assegnati a una creatura non vengono TAPpati quando quella creatura viene TAPPata; allo stesso modo, TAPpare l'Equipaggiamento non fa diventare TAPPata anche la creatura.

Nuova parola per definire un'abilità: rivolta

“Rivolta” è una parola per definire un'abilità e compare all'inizio di abilità che verificano se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole. Le carte con le abilità rivolta rappresentano il popolo di Kaladesh che si unisce alla rivoluzione: se le loro invenzioni vengono rubate o distrutte e i loro cari imprigionati, queste creature diventeranno più forti e determinate.

Richiamo all'Unità

{3}{W}{W}

Incantesimo

Rivolta — All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno, metti un segnalino unità sul Richiamo all'Unità.

Le creature che controlli prendono +1/+1 per ogni segnalino unità sul Richiamo all'Unità.

* Le abilità rivolta verificano solo se un permanente che controllavi ha lasciato o meno il campo di battaglia in questo turno. Non si applicano più volte se più di un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia. Non verificano neanche se il permanente che ha lasciato il campo di battaglia è ancora nella zona in cui è stato spostato.

* 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'Omicidio, sia da un incantesimo che hai ripreso in mano con Lasciare nella Polvere.

* Le pedine che lasciano il campo di battaglia soddisferanno la condizione di un'abilità rivolta.

* I segnalini energia non sono permanenti. Pagare {E} non soddisferà la condizione di un'abilità rivolta.

* Tutte le carte nell'espansione *Rivolta dell'Etere* con abilità rivolta innescate usano una clausola del “se” interposto. Un permanente che controllavi deve aver lasciato il campo di battaglia in precedenza nel turno perché queste abilità si inneschino, altrimenti non fanno nulla. In altre parole, non c'è modo di far innescare l'abilità se nessun permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in quel turno, neanche se hai intenzione di far lasciare il campo a un permanente in risposta all'abilità innescata.

Ciclo: Competenze

Il ciclo delle Competenze è composto da cinque magie stregoneria che portano il nome di altrettante carte creatura leggendaria nell'espansione. Ognuna ha un effetto specifico, poi ti permette di lanciare una carta dalla tua mano gratuitamente.

Competenza di Kari Zev

{1}{R}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura o di un Veicolo bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quel permanente. Ha rapidità fino alla fine del turno.

Puoi lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* Se la magia Competenza che hai lanciato ha dei bersagli e questi diventano illegali prima che la magia si risolva, la Competenza viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non potrai lanciare una magia gratuitamente.

* Il costo di mana convertito di una carta è determinato unicamente dai simboli di mana stampati nell'angolo in alto a destra. Il costo di mana convertito è l'ammontare totale di mana in quel costo, indipendentemente dal colore. Per esempio, una carta con un costo di mana {1}{U}{U} ha un costo di mana convertito di 3. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo. Una carta senza costo di mana ha un costo di mana convertito pari a 0.

* Se la carta ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

* Gli effetti che ti permettono di "lanciare" una carta non ti permettono di giocare una carta terra.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Ricongiungimento Catartico, devi pagarli per lanciarla.

* Mentre lanci la magia gratuita, la magia Competenza è ancora in pila. Verrà messa nel cimitero del suo proprietario dopo che avrai lanciato la magia gratuita. La magia gratuita non può bersagliare la carta Competenza nel tuo cimitero. Può bersagliare la magia Competenza in pila, ma questa diventerà un bersaglio illegale prima che la magia gratuita si risolva.

* Qualsiasi abilità innescata che si innesca mentre esegui il primo effetto della magia Competenza verrà messa in pila dopo che avrai terminato di lanciare la magia gratuita. Verrà messa in pila contemporaneamente alle eventuali abilità che si sono innescate mentre lanciavi quella magia, indipendentemente dall'ordine in cui quelle abilità si sono innescate.

Ciclo: Strumenti

Cosa farebbe un ingegnere senza la sua collezione di strumenti di precisione? L'espansione *Rivolta dell'Etere* ti fornisce un ciclo di cinque artefatti con mana colorato nel costo di attivazione che vengono sostituiti da una nuova carta quando si rompono.

Strumento di Combustione

{1}

Artefatto

{R}, Sacrifica lo Strumento di Combustione: Infligge 1 danno a un giocatore bersaglio.

Quando lo Strumento di Combustione viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

* L'ultima abilità di uno Strumento si innesca a prescindere dal motivo per cui è stato messo in un cimitero dal campo di battaglia. Non devi necessariamente attivare la sua prima abilità.

* Se attivi la prima abilità di uno Strumento, prima che questa si risolva pescherai una carta grazie alla seconda abilità. Se la prima abilità ha un bersaglio, deve esistere un bersaglio legale per poterla attivare e devi scegliere quel bersaglio prima di vedere la carta che pescherai.

Carte momento chiave di *Rivolta dell'Etere*

Ci sono molti momenti importanti nella storia di *Rivolta dell'Etere*, ma i cinque che sono davvero cruciali (chiamati “momenti chiave”) sono rappresentati nelle carte. Puoi trovare maggiori informazioni su questi eventi nelle storie ufficiali di **Magic** su mtgstory.com.

Momento chiave 1: Repressione del Consolato

Momento chiave 2: Rivoluzione di Pia

Momento chiave 3: Veto

Momento chiave 4: Battaglia al Ponte

Momento chiave 5: Oscuri Segnali

Le carte momento chiave di questa espansione mostrano un'icona rappresentante il simbolo dei Planeswalker nel riquadro di testo. L'icona non ha alcun effetto sul gioco. Le carte stampate includono anche l'URL mtgstory.com e un numero che indica la sequenza delle carte nella storia.

Riproposizione di tematiche e meccaniche di *Kaladesh*

Rivolta dell'Etere ripropone diverse meccaniche dell'espansione *Kaladesh*. Per maggiori informazioni su energia, Veicoli e manovrare, consulta le [Note di release di Kaladesh](#).

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abile Rimozione

{3}{W}

Istantaneo

L'Abile Rimozione infligge 3 danni divisi a tua scelta tra una, due o tre creature attaccanti o bloccanti bersaglio.

* Scegli il numero di bersagli dell'Abile Rimozione e come viene diviso il danno mentre lanci la magia. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.

* Se alcuni dei bersagli (ma non tutti) diventano illegali, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma non viene inflitto alcun danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli diventano illegali, l'Abile Rimozione viene neutralizzata.

Affondatore di Recupero

{4}{U}

Creatura — Granchio

4/4

Ogniqualvolta l'Affondatore di Recupero attacca, fai tornare un artefatto che controlli in mano al suo proprietario.

* Se non controlli artefatti, non riprendi in mano nulla. Non esiste alcuna penalità per questo.

Ajani l'Inflessibile

{4}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+2: Rivela le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano tutte le carte permanenti non terra rivelate in questo modo e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

-2: Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore guadagna punti vita pari alla sua forza.

-9: Metti cinque segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli e cinque segnalini fedeltà su ogni altro planeswalker che controlli.

* Una carta permanente non terra è una carta artefatto, creatura, incantesimo o planeswalker.

* L'ammontare di punti vita guadagnati grazie alla seconda abilità di Ajani è pari alla forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Ajani, Protettore Impavido (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+2: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti due segnalini +1/+1 su di essa.

+1: 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.

-11: Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio, dove X è pari ai tuoi punti vita. Quella creatura ha travolgere fino alla fine del turno.

* Se non hai una carta creatura nel tuo grimorio mentre risolvi la seconda abilità di Ajani, rivelerai il tuo grimorio e poi lo rimescolerai.

* Il valore di X per la terza abilità di Ajani viene determinato solo mentre l'abilità si risolve. Il numero di segnalini +1/+1 sulla creatura non cambierà in seguito se cambieranno i tuoi punti vita.

Aquila Piumaurora

{4}{W}

Creatura — Uccello

3/3

Volare

Quando l'Aquila Piumaurora entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dall'abilità innescata dell'Aquila Piumaurora viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno e i permanenti sotto il tuo controllo che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 né avranno cautela.

* L'Aquila Piumaurora è influenzata dalla sua abilità innescata.

Arcangelo Mirabile

{5}{W}{W}

Creatura — Angelo

5/5

Volare

Se stai per perdere la partita, invece esilia l'Arcangelo Mirabile e i tuoi punti vita diventano pari ai tuoi punti vita iniziali.

* Se all'Arcangelo Mirabile viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui a te viene inflitto danno sufficiente a ridurre i tuoi punti vita a 0 o meno, si applica l'effetto dell'Arcangelo Mirabile e i tuoi punti vita

diventano pari ai tuoi punti vita iniziali. Sei tu a scegliere se l'Arcangelo Mirabile viene esiliato o messo nel tuo cimitero.

* Se un effetto dice che non puoi perdere la partita, l'effetto dell'Arcangelo Mirabile non si applica.

* Se controlli due Arcangeli Mirabili, scegli quale dei due effetti si applica. L'altro effetto non potrà essere applicato in seguito.

* L'effetto dell'Arcangelo Mirabile si applica ogni volta in cui stai per perdere la partita, anche se la causa non è la riduzione dei tuoi punti vita a 0 o meno. Se stai per perdere la partita perché hai cercato di pescare da un grimorio vuoto, non perderai di nuovo finché non cercherai di pescare ancora senza esserne in grado.

* L'Arcangelo Mirabile non ha alcun effetto se concedi la partita. Un giocatore che concede la partita la abbandona semplicemente.

* Affinché i tuoi punti vita diventino pari ai tuoi punti vita iniziali (di norma 20), perdi o guadagni l'ammontare appropriato di punti vita. Per esempio, se i tuoi punti vita sono -4 quando si applica l'abilità dell'Arcangelo Mirabile, guadagnerai 24 punti vita; d'altro canto, se i tuoi punti vita sono 40 quando si applica, perderai 20 punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.

* In una partita con due giocatori o due squadre, se un effetto dice che un avversario vince la partita, l'abilità dell'Arcangelo Mirabile non si applica.

* In una partita multiplayer che non si svolge tra due squadre, se un effetto dice che un avversario vince la partita, ogni giocatore che non è quell'avversario perde invece la partita e si applica l'abilità dell'Arcangelo Mirabile.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità dell'Arcangelo Mirabile fa diventare i punti vita della squadra pari ai suoi punti vita iniziali (di norma 30), ma solo tu guadagni o perdi punti vita.

Arresto dei Totteri

{2}{W}

Incantesimo

Quando l'Arresto dei Totteri entra nel campo di battaglia, esilia un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario finché l'Arresto dei Totteri non lascia il campo di battaglia.

* Se l'Arresto dei Totteri 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 cesseranno di esistere.

* Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che l'Arresto dei Totteri l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario dell'Arresto dei Totteri lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Assalto Mostruoso

{3}{G}{G}

Stregoneria

L'Assalto Mostruoso infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli mentre lanci l'Assalto Mostruoso.

* Dividi il danno tra le creature bersaglio mentre lanci l'Assalto Mostruoso. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno.

* Il valore di X viene determinato nel momento in cui dividi il danno. Non cambierà in seguito, neanche se cambia la forza maggiore tra le creature che controlli.

* Se alcuni dei bersagli (ma non tutti) diventano illegali, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma non viene inflitto alcun danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli diventano illegali, l'Assalto Mostruoso viene neutralizzato.

* Il danno viene inflitto dall'Assalto Mostruoso, non dalla creatura con la forza maggiore tra le creature che controlli.

Assemblatore di Ingranaggi

{3}

Creatura Artefatto — Addetto-al-Montaggio

2/3

{7}: Crea una pedina che è una copia di un artefatto bersaglio. Quella pedina ha rapidità. Esilia alla inizio della prossima sottofase finale.

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi oltre). Non copia se quell'artefatto è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se l'artefatto copiato ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se l'artefatto copiato è un Acciaio da Scolpire), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'artefatto ha copiato.

* Se l'artefatto copiato è una pedina, la pedina creata con l'Assemblatore di Ingranaggi copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina.

* Eventuali abilità entra-in-campo dell'artefatto copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo artefatto] entra nel campo di battaglia" o "[questo artefatto] entra nel campo di battaglia con" dell'artefatto scelto.

Assimilatore di Vento Etereo

{4} {G} {G} {G}

Creatura — Lucertola

7/7

Travolgere

Ogniqualvolta l'Assimilatore di Vento Etereo entra nel campo di battaglia o attacca, ottieni {E} (*un segnalino energia*) per ogni creatura che controlli.

Paga {E}: L'Assimilatore di Vento Etereo prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* L'abilità innescata si innesca sia quando l'Assimilatore di Vento Etereo entra nel campo di battaglia, sia ogniqualvolta attacca. Non devi scegliere l'uno o l'altro evento.

* Le abilità che si innescano “ogniquale volta ottieni uno o più {E}”, come quella del Modulo di Fabbricazione dell’espansione *Kaladesh*, si innescano solo una volta mentre si risolve l’abilità innescata dell’Assimilatore di Vento Etereo.

Attivista Rinnegato

{1}{G}{W}

Creatura — Guerriero Umano

3/2

Rivolta — Quando l’Attivista Rinnegato entra nel campo di battaglia, se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

* Il costo di mana convertito di una carta nel tuo cimitero è determinato unicamente dai simboli di mana stampati nell’angolo in alto a destra della carta. Il costo di mana convertito è l’ammontare totale di mana in quel costo, indipendentemente dal colore. Per esempio, una carta con un costo di mana {1}{U}{U} ha un costo di mana convertito di 3.

* Se una carta nel tuo cimitero non ha simboli di mana nell’angolo in alto a destra (perché è una carta terra, ad esempio), il suo costo di mana convertito è pari a 0.

* Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende {X}, X viene considerato 0.

* Puoi bersagliare qualsiasi carta permanente con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 nel tuo cimitero, non solo una che è vi è stata messa dal campo di battaglia in questo turno.

Automa Saldatore

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/1

{3}{R}: L’Automa Saldatore infligge 1 danno a ogni avversario.

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità dell’Automa Saldatore fa sì che vengano inflitti 2 danni in totale alla squadra avversaria.

Automa Vigile

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/2

{2}{U}: Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* Se attivi l’abilità dell’Automa Vigile più di una volta, profetizzerai 1 ogni volta. Non potrai guardare più di una carta contemporaneamente.

Balista Mobile

{X}{X}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/0

La Balista Mobile entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

{4}: Metti un segnalino +1/+1 sulla Balista Mobile.

Rimuovi un segnalino +1/+1 dalla Balista Mobile: Infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Il valore di ogni X nel costo di mana della Balista Mobile deve essere uguale. Ad esempio, se X è 2, pagherai {4} per lanciare la Balista Mobile, che entrerà nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

* Se alla Balista Mobile è stato inflitto danno o la sua costituzione è stata ridotta da un effetto, questo limiterà il numero di volte in cui puoi rimuovere segnalini +1/+1 da essa in un singolo turno. Ad esempio, se ha tre segnalini +1/+1 e le è stato inflitto 1 danno in questo turno, sarà distrutta immediatamente dopo che avrai attivato l'abilità una seconda volta; non sarai in grado di attivarla una terza volta.

Bandar Sgraffignatore

{1}{G}

Creatura — Scimmia Felino

0/0

Il Bandar Sgraffignatore entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

All'inizio del tuo mantenimento, puoi spostare un qualsiasi numero di segnalini +1/+1 dal Bandar Sgraffignatore a un'altra creatura bersaglio.

* Scegli una creatura bersaglio mentre l'abilità innescata del Bandar Sgraffignatore viene messa in pila. Scegli quanti segnalini spostare (se decidi di spostarli) mentre quell'abilità si risolve. Se quella creatura diventa un bersaglio illegale o se il Bandar Sgraffignatore ha lasciato il campo di battaglia, non puoi spostare segnalini.

* Per spostare un segnalino da una creatura all'altra, il segnalino viene rimosso dalla prima creatura e messo sulla seconda. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su una creatura.

Baral, Commissario della Conformità

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/3

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

Ogniquale volta una magia o abilità che controlli neutralizza una magia, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

* La prima abilità di Baral non influenza i requisiti di mana colorato delle magie istantaneo e stregoneria.

* Se ci sono costi addizionali per lanciare una magia, come un costo di potenziamento o un costo imposto da un altro effetto (per esempio l'abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.

* Una magia o abilità neutralizza una magia solo se dice "neutralizza" nel suo testo. Se una magia o abilità che controlli rende illegali tutti i bersagli di una magia, quella magia viene considerata come neutralizzata dalle regole di gioco, non dalla magia o abilità che controlli, e l'abilità di Baral non si innescherà.

Battaglia al Ponte

{X}{B}

Stregoneria

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

Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno. Guadagni X punti vita.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, la Battaglia al Ponte viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Bestiario del Forgiavita

{3}

Artefatto

All'inizio del tuo mantenimento, profetizza 1.

Ogniqualvolta lanci una magia creatura, puoi pagare {G}. Se lo fai, pesca una carta.

* La sottofase di acquisizione avviene dopo la sottofase di mantenimento, quindi profetizzerai 1 prima di pescare per il turno.

* La seconda abilità innescata del Bestiario del Forgiavita si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

* Mentre si risolve la seconda abilità innescata del Bestiario del Forgiavita, non puoi pagare {G} più volte per pescare più carte.

Bolide Sperimentato

{3}

Artefatto — Veicolo

4/4

Alla fine del combattimento, se il Bolide Sperimentato ha attaccato o bloccato in questo combattimento, metti un segnalino velocità su di esso. Poi, se ha due o più segnalini velocità, sacrificalo e pesca due carte.

Manovrare 2 (TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.)

* Se il Bolide Sperimentato non sopravvive alla sottofase di danno da combattimento, la sua abilità non si innescherà.

* Se viene messo un secondo segnalino velocità sul Bolide Sperimentato da qualcosa di diverso dalla risoluzione della sua abilità innescata, non lo sacrificherai in quel momento.

* Se il Bolide Sperimentato ha un segnalino velocità e lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, non otterrà un secondo segnalino velocità e tu non pescherai carte.

* Se il Bolide Sperimentato per qualche ragione ha due segnalini velocità e lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, pescherai due carte anche se non puoi sacrificarlo.

Calabrone della Fonderia

{3}{B}

Creatura — Insetto

2/3

Volare

Quando il Calabrone della Fonderia entra nel campo di battaglia, se controlli una creatura con un segnalino +1/+1, le creature controllate dai tuoi avversari prendono -1/-1 fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dall'abilità innescata del Calabrone della Fonderia viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il controllo degli avversari o di cui gli avversari prendono il controllo più avanti nel turno e i permanenti controllati dagli avversari che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -1/-1. L'effetto continua fino alla fine del turno anche se smetti di controllare una creatura con un segnalino +1/+1.

* Se non controlli una creatura con un segnalino +1/+1 mentre il Calabrone della Fonderia entra nel campo di battaglia, la sua abilità non si innesca, anche se puoi mettere immediatamente un segnalino +1/+1 su una creatura. Se non controlli alcuna creatura con un segnalino +1/+1 mentre l'abilità si risolve, non accade niente.

* Se un effetto fa entrare il Calabrone della Fonderia nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1, la condizione della sua abilità innescata è soddisfatta.

Cinghiale delle Zone di Confine

{2}{R}{G}

Creatura — Cinghiale

4/4

Il Cinghiale delle Zone di Confine non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

* Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato il Cinghiale delle Zone di Confine, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccato il Cinghiale delle Zone di Confine.

Collettore di Rottami

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/2

Ogniqualevolta il Collettore di Rottami o un altro artefatto che controlli vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia, riprendi in mano una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero con costo di mana convertito inferiore.

* Se il Collettore di Rottami e un altro artefatto che controlli vengono messi in un cimitero nello stesso momento, l'abilità del Collettore di Rottami si innescherà per ognuno.

* La carta artefatto bersaglio deve avere un costo di mana convertito inferiore rispetto all'artefatto che ha fatto innescare l'abilità del Collettore di Rottami venendo messo nel cimitero. Usa il costo di mana convertito dell'artefatto nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quale carta puoi riprendere in mano.

* Mentre un oggetto si trova sul campo di battaglia o in un cimitero, il valore di {X} nel suo costo di mana è pari a 0.

* Se un artefatto è una copia di un altro artefatto con costo di mana convertito maggiore, ad esempio nel caso di un Acciaio da Scolpire che copia un artefatto con costo di mana convertito pari a 4, l'abilità del Collettore di Rottami può bersagliare quella carta artefatto nel tuo cimitero quando quell'artefatto viene messo nel tuo cimitero.

Colto in Flagrante

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare.

Quando un Veicolo che controlli attacca, esilia la creatura incantata.

* Dopo che la creatura incantata è stata esiliata, Colto in Flagrante viene messo nel cimitero del suo proprietario.

* Se Colto in Flagrante lascia il campo di battaglia in risposta alla sua abilità innescata, l'abilità che si risolve esilierà la creatura che Colto in Flagrante incantava prima di lasciare il campo di battaglia.

Competenza di Baral

{3}{U}{U}

Stregoneria

Fai tornare fino a tre artefatti e/o creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.

Puoi lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 4 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* La carta che lanci può essere un artefatto o una creatura che hai ripreso in mano grazie a questa magia.

Competenza di Kari Zev

{1}{R}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura o di un Veicolo bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quel permanente. Ha rapidità fino alla fine del turno.

Puoi lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* La Competenza di Kari Zev può bersagliare qualsiasi permanente creatura o Veicolo, anche uno che controlli già o che è già STAPpato.

Competenza di Rishkar

{4}{G}{G}

Stregoneria

Pesca carte pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

Puoi lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 5 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* La forza maggiore tra le creature che controlli viene determinata mentre la Competenza di Rishkar si risolve.

* Se non controlli creature con forza maggiore di 0 mentre la Competenza di Rishkar si risolve, non peschi alcuna carta, ma puoi lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 5 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* Puoi lanciare una delle carte pescate dal primo effetto della Competenza di Rishkar mentre svolgi il suo secondo effetto.

Competenza di Yahenni

{2}{B}{B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -3/-3 fino alla fine del turno.

Puoi lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* Se la costituzione di una creatura viene ridotta a 0 o meno dalla Competenza di Yahenni, quella creatura è ancora sul campo di battaglia mentre lanci la tua magia gratuita. Può essere il bersaglio di quella magia, anche se diventerà un bersaglio illegale prima che quella magia si risolva. Se ha abilità che si innescano al lancio della magia, quelle abilità si innescheranno.

Condanna

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+3.

{W}: Fai tornare la Condanna in mano al suo proprietario.

* I giocatori non hanno la priorità per lanciare magie e attivare abilità tra il momento dell'assegnazione del danno da combattimento e il momento in cui il danno viene inflitto. Questo significa che, se vuoi far tornare la Condanna in mano al suo proprietario prima che venga inflitto il danno da combattimento, devi farlo prima che venga assegnato il danno da combattimento (e la creatura non prenderà più +1/+3).

Convogliatrice Bracciolucente

{1}{B}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Minacciare

Ogniqualevolta la Convogliatrice Bracciolucente entra nel campo di battaglia o attacca, ottieni {E} (*un segnalino energia*).

All'inizio del tuo mantenimento, puoi pagare {EE}. Se lo fai, pesca una carta e perdi 1 punto vita.

* La prima abilità innescata si innesca sia quando la Convogliatrice Bracciolucente entra nel campo di battaglia, sia ogniqualevolta attacca. Non devi scegliere l'uno o l'altro evento.

Costruttore Sinuoso

{B}{G}

Creatura — Serpente

2/3

Se uno o più segnalini stanno per essere messi su un artefatto o su una creatura che controlli, vengono invece messi altrettanti segnalini più uno di ognuno di quei tipi su quel permanente.

Se stai per ottenere uno o più segnalini, ottieni invece quel numero più uno di segnalini di ognuno di quei tipi.

* Il Costruttore Sinuoso ha ricevuto un errata-corrige per chiarire la sua funzionalità. Sopra è riportato il testo Oracle corretto.

* Se un artefatto o una creatura che controlli stanno per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini di qualsiasi tipo, entreranno invece con altrettanti segnalini più uno.

* Se un effetto include più istruzioni che dicono di mettere uno o più segnalini su un artefatto o una creatura, ad esempio nel caso del Dono della Forgiavita, l'effetto del Costruttore Sinuoso si applica a ognuna di tali istruzioni.

* Se controlli due Costruttori Sinuosi, il numero di segnalini messi sull'artefatto o sulla creatura è pari al numero originale più due. Tre Costruttori Sinuosi aggiungono tre segnalini al numero originale e così via.

* Se stai per ottenere segnalini di più tipi allo stesso tempo, il Costruttore Sinuoso aumenta di uno il numero di ognuno di quei tipi di segnalini. Lo stesso vale nel caso in cui segnalini di più tipi stiano per essere messi su un artefatto o una creatura che controlli.

* L'effetto del Costruttore Sinuoso non può essere applicato allo stesso Costruttore mentre entra nel campo di battaglia o a qualsiasi altro permanente che entra nel campo di battaglia simultaneamente.

* Se un permanente non artefatto e non creatura (ad esempio un planeswalker) sta per entrare nel campo di battaglia con dei segnalini e diventerebbe un artefatto o una creatura sul campo di battaglia a causa dell'effetto di un'altra carta (ad esempio quello del Traliccio di Micosinti), l'effetto del Costruttore Sinuoso non si applica a quel permanente.

Costrutto Repressore

{4}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/2

Ogniqualevolta attivi un'abilità di un artefatto o di una creatura che non è un'abilità di mana, il Costrutto Repressore prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* Le abilità attivate sono scritte nella forma "costo: effetto". Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.

* Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà.

* L'abilità del Costrutto Repressore non si innesca se attivi un'abilità di una carta artefatto o creatura che non è sul campo di battaglia.

* Un'abilità il cui costo è semplicemente {0} può essere attivata ogni volta che desideri. Ogni attivazione fa innescare l'abilità del Costrutto Repressore.

Costruzione Efficiente

{3} {U}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

* L'abilità innescata della Costruzione Efficiente si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Creatività Indomita

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

Stregoneria

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

* Se un giocatore non controllava permanenti distrutti in questo modo, quel giocatore non rivela alcuna carta dal suo grimorio e non lo rimescola.

* Se un artefatto o una creatura sono bersagliati ma non vengono distrutti (ad esempio perché hanno indistruttibile o perché sono diventati bersagli illegali), non sono considerati come uno degli artefatti o delle creature distrutti in questo modo. Un artefatto o una creatura distrutti ma messi in una zona diversa dal cimitero (ad esempio il comandante di un giocatore nella variante Commander) vengono considerati.

* Mentre rivela carte, un giocatore si ferma non appena rivela una carta che è un artefatto o una creatura (o entrambi). Quel giocatore non può scegliere uno dei due tipi.

* Se il grimorio di un giocatore non contiene più carte artefatto o creatura quando gli viene imposto di rivelare le carte, quel giocatore rivela il suo intero grimorio senza esiliare alcuna carta e poi lo rimescola.

* Tutte le carte esiliate vengono messe sul campo di battaglia contemporaneamente.

Cuore di Kiran

{2}

Artefatto Legendario — Veicolo

4/4

Volare, cautela

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

Puoi rimuovere un segnalino fedeltà da un planeswalker che controlli invece di pagare il costo di manovrare del Cuore di Kiran.

* Il pagamento del costo alternativo di manovrare del Cuore di Kiran non è un'abilità di fedeltà. Puoi pagarlo anche se hai già attivato un'abilità di fedeltà del planeswalker in questo turno e puoi farlo in qualsiasi momento in cui potresti attivare l'abilità manovrare del Cuore di Kiran.

Disabilitare

{2}{W}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Rivolta — Se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno, guadagni 3 punti vita.

* Se Disabilitare distrugge un permanente che controlli, la condizione della sua abilità rivolta sarà soddisfatta e guadagnerai 3 punti vita.

* Se l'artefatto o l'incantesimo bersaglio diventano un bersaglio illegale, Disabilitare viene neutralizzato e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Dispositivo di Pacificazione

{1}

Artefatto

{2}, {T}: TAPpa un artefatto o una creatura bersaglio.

* I giocatori possono rispondere all'abilità del Dispositivo di Pacificazione attivando un'abilità del permanente bersaglio, se le regole sulla tempistica di quell'abilità lo permettono. I giocatori possono anche rispondere attivando abilità o lanciando magie i cui costi includono TAPpare il permanente bersaglio.

* Una volta che un giocatore ha attivato un'abilità con {T} nel costo, il Dispositivo di Pacificazione non può essere utilizzato per prevenirla o neutralizzarla.

* Se vuoi impedire a qualcuno di attaccare con una creatura usando l'abilità del Dispositivo di Pacificazione, devi farlo prima della dichiarazione delle creature attaccanti. Non puoi aspettare che le creature attaccanti siano state dichiarate e poi cercare di usarlo per impedire a una di quelle creature di attaccare. Ricorda che i tuoi avversari non possono iniziare a dichiarare le creature attaccanti senza darti la possibilità di usare il tuo Dispositivo di Pacificazione.

Dono della Forgiavita

{3}{G}

Istantaneo

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio, poi metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

* La creatura bersaglio riceverà un secondo segnalino +1/+1 poco dopo il primo.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, il Dono della Forgiavita viene neutralizzato e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non metterai alcun segnalino sulle altre creature.

* Se un permanente non creatura che controlli, ad esempio un Veicolo non manovrato, ha un segnalino +1/+1, non ne riceverà un altro dal Dono della Forgiavita.

Entourage di Mezzanotte

{2} {B} {B}

Creatura — Farabutto Eteride

3/3

Gli altri Eteridi che controlli prendono +1/+1.

Ogniqualevolta l'Entourage di Mezzanotte o un altro Eteride che controlli muoiono, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

* L'abilità innescata dell'Entourage di Mezzanotte è obbligatoria. Peschi una carta e perdi 1 punto vita anche se non vuoi.

* Se l'Entourage di Mezzanotte e un altro Eteride che controlli muoiono contemporaneamente, l'abilità dell'Entourage si innescherà una volta per ogni creatura.

* Se a una creatura è stato inflitto danno, quel danno rimane su di essa fino alla sottofase di cancellazione. Se l'Entourage di Mezzanotte lascia il campo di battaglia e a un'altra creatura Eteride che controlli è stato inflitto danno, quella creatura verrà distrutta se il danno è ora letale. Lo stesso vale se la costituzione di un Eteride diventa pari a 0 in questo modo.

Espresso Deragliato

{4}

Artefatto — Veicolo

4/4

Travolgere

Ogniqualevolta l'Espresso Deragliato attacca, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

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.*)

* Eventuali segnalini +1/+1 sull'Espresso Deragliato vi rimangono anche quando smette di essere una creatura.

Fiamme Fameliche

{2} {R}

Istantaneo

Le Fiamme Fameliche infliggono 3 danni a una creatura bersaglio e 2 danni a un giocatore bersaglio.

* Non puoi lanciare le Fiamme Fameliche a meno che tu non bersagli sia una creatura che un giocatore. Se uno dei bersagli è illegale mentre le Fiamme Fameliche si risolvono, la magia infligge comunque danno al bersaglio legale rimanente.

Fine Crudele

{2} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, la Fine Crudele viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non profetizzerai 1.

Frenesia Energetica

{1}{R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio prende +4/+0 e ha travolgere fino alla fine del turno.
- Due creature bersaglio prendono +2/+0 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Se scegli il secondo modo della Frenesia Energetica e un bersaglio diventa illegale, quello rimanente prende +2/+0 e ha travolgere. Non prende +4/+0.

Fuga dei Rinnegati

{2}{B}

Istantaneo

Un permanente bersaglio ha indistruttibile fino alla fine del turno. Crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore. *(Gli effetti che dicono “distruggi” non distruggono un permanente con indistruttibile e, se è una creatura, non può essere distrutta dal danno.)*

* Non c'è modo di far sì che l'effetto della Fuga dei Rinnegati crei una pedina Servomeccanismo e le fornisca indistruttibile.

* Se il permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale, la Fuga dei Rinnegati viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Servomeccanismo.

Furioso della Cintura Verde

{G}

Creatura — Elefante

3/4

Quando il Furioso della Cintura Verde entra nel campo di battaglia, paga {EE} (due segnalini energia). Se non puoi farlo, fai tornare il Furioso della Cintura Verde in mano al suo proprietario e ottieni {E}.

* Se possiedi solo {E}, non puoi pagarlo, anche se vuoi farlo.

* Se possiedi {EE}, devi pagarli, anche se non vuoi farlo.

Guardiano del Tesoro

{4}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/3

Quando il Guardiano del Tesoro muore, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a 3. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Metti tutte le carte rivelate non lanciate in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Se non lanci la carta non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a 3, verrà messa in fondo al tuo grimorio in ordine casuale con le altre carte.

* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Ricongiungimento Catartico, devi pagarli per lanciarla.

* Se la carta ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Guardiano Felidar

{3}{W}

Creatura — Bestia Felino

1/4

Quando il Guardiano Felidar entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un altro permanente bersaglio che controlli, poi rimettere quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, cesserà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

* Dopo che il permanente è tornato sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con il permanente che è stato esiliato. Non avrà alcuna abilità aggiuntiva che eventualmente aveva nel momento in cui è stato esiliato. Eventuali segnalini +1/+1 su di esso o Aure assegnate a esso verranno rimossi ed eventuali Equipaggiamenti non saranno più assegnati.

Infestazione di Gremlin

{3}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto

All'inizio della tua sottofase finale, l'Infestazione di Gremlin infligge 2 danni al controllore dell'artefatto incantato.

Quando l'artefatto incantato viene messo in un cimitero, crea una pedina creatura Gremlin 2/2 rossa.

* Quando l'artefatto incantato viene messo in un cimitero, è il controllore dell'Infestazione di Gremlin a creare la pedina Gremlin.

Infusione di Altaguglia

{1}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno. Ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, la magia viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non otterrai {EE}.

Intervento Eroico

{1}{G}

Istantaneo

I permanenti che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

* L'insieme di permanenti influenzati dall'Intervento Eroico viene determinato mentre la magia si risolve. I permanenti che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno anti-malocchio e indistruttibile.

Kari Zev, Predona di Avionavi

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

1/3

Attacco improvviso, minacciare

Ogniqualevolta Kari Zev, Predona di Avionavi attacca, crea una pedina creatura leggendaria Scimmia 2/1 rossa chiamata Ragavan TAPPata e attaccante. Esilia quella pedina alla fine del combattimento.

* Scegli quale avversario o planeswalker avversario viene attaccato da Ragavan mentre crei la pedina. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Kari Zev.

* Sebbene Ragavan stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio).

* L'abilità innescata ritardata che esilia Ragavan si innesca alla fine del combattimento anche se Kari Zev non è più sul campo di battaglia.

Ladro d'Etere Protetto

{1}{U}

Creatura — Farabutto Vedalken

0/4

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Ogniqualevolta il Ladro d'Etere Protetto blocca, ottieni {E} (*un segnalino energia*).

{T}, Paga {EEE}: Pesca una carta.

* Se il Ladro d'Etere Protetto in qualche modo blocca più di una creatura contemporaneamente, ottieni comunque solo {E}.

Lasciare nella Polvere

{3}{U}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

* Se il permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale, Lasciare nella Polvere viene neutralizzato e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Liberare i Gremlin

{X}{X}{R}

Stregoneria

Distruggi X artefatti bersaglio. Crea X pedine creatura Gremlin 2/2 rosse.

* Il valore di X è limitato dal numero di artefatti che puoi bersagliare. Non puoi bersagliare lo stesso artefatto più di una volta.

* Puoi bersagliare un artefatto con indistruttibile. Non verrà distrutto, ma creerai comunque X pedine Gremlin.

* Se un artefatto diventa un bersaglio illegale per Liberare i Gremlin, questo non modificherà il numero di pedine create. Tuttavia, se tutti gli artefatti bersaglio diventano bersagli illegali, Liberare i Gremlin viene neutralizzata e non sarà creata alcuna pedina.

Macchina del Paradosso

{5}

Artefatto Leggendaro

Ogniqualevolta lanci una magia, STAPpa tutti i permanenti non terra che controlli.

* L'abilità innescata della Macchina del Paradosso si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Macchinazioni di Gonti

{B}

Incantesimo

Ogniqualvolta perdi punti vita per la prima volta in ogni turno, ottieni {E}. *(Ottieni un segnalino energia. Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

Paga {EE}, Sacrifica le Macchinazioni di Gonti: Ogni avversario perde 3 punti vita. Guadagni tanti punti vita quanti sono i punti vita persi in questo modo.

* L'abilità innescata ti fornisce al massimo un segnalino energia per turno, indipendentemente dall'ammontare di punti vita che hai perso.

* In una partita Two-Headed Giant, il danno e la perdita di punti vita influenzano i singoli giocatori, mentre il risultato modifica i punti vita totali della squadra. Il danno da combattimento viene assegnato e inflitto a un giocatore specifico. Se al tuo compagno di squadra viene inflitto danno o se perde punti vita in altro modo, le Macchinazioni di Gonti non si innescano, nonostante i tuoi punti vita si siano ridotti.

* In una partita Two-Headed Giant, la seconda abilità delle Macchinazioni di Gonti fa perdere 6 punti vita in totale alla squadra avversaria.

Maga dei Trofei

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Quando la Maga dei Trofei entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con costo di mana convertito pari a 3, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

* L'abilità della Maga dei Trofei trova una carta artefatto con costo di mana convertito esattamente pari a 3.

Manomissione Distruttiva

{2}{R}

Stregoneria

Scegli uno —

- Distruggi un artefatto bersaglio.
- Le creature senza volare non possono bloccare in questo turno.

* Scegli quale modo usare mentre lanci la Manomissione Distruttiva. Dopo aver scelto, non puoi più cambiare il modo.

* Poiché l'effetto del secondo modo della Manomissione Distruttiva non cambia le caratteristiche di alcun permanente, l'insieme delle creature influenzate viene aggiornato costantemente. Le creature senza volare che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non potranno bloccare.

Mietitore dell'Etersfera

{3}

Artefatto — Veicolo

3/5

Volare

Quando il Mietitore dell'Etersfera entra nel campo di battaglia, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

Paga {E}: Il Mietitore dell'Etersfera ha legame vitale fino alla fine del turno.

Manovrare 1 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

* Più istanze di legame vitale sono ridondanti.

Mimic Metallico

{2}

Creatura Artefatto — Polimorfo

2/1

Mentre il Mimic Metallico entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Il Mimic Metallico ha il tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Ogni altra creatura che controlli del tipo scelto entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

* Scegli il tipo di creatura mentre il Mimic Metallico entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. La seconda abilità del Mimic Metallico inizia ad applicarsi immediatamente.

* Devi scegliere un tipo di creatura esistente. “Artefatto” e “Veicolo” non sono tipi di creatura.

* Anche se il Mimic Metallico è un Polimorfo, le altre creature Polimorfo che controlli non riceveranno un segnalino +1/+1 (a meno che tu non abbia scelto Polimorfo mentre il Mimic Metallico entrava nel campo di battaglia).

* Le creature del tipo scelto che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente al Mimic Metallico non entreranno con un segnalino +1/+1 addizionale.

* Se una creatura che entra nel campo di battaglia non avrà il tipo scelto finché non glielo fornirà l'effetto di un'altra carta dopo che sarà entrata nel campo di battaglia, non entrerà con un segnalino +1/+1. Le creature che hanno il tipo scelto grazie alle proprie abilità, ad esempio un secondo Mimic Metallico per cui è stato scelto lo stesso tipo di creatura, entreranno con un segnalino +1/+1.

Minatrice di Geodetere

{1}{W}

Creatura — Esploratore Nano

3/1

Ogniqualevolta la Minatrice di Geodetere attacca, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

Paga {EE}: Esilia la Minatrice di Geodetere, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

* Dopo che la Minatrice di Geodetere è tornata sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la creatura che è stata esiliata. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità addizionale che eventualmente aveva nel momento in cui è stata esiliata. Eventuali segnalini +1/+1 su di essa o Aure assegnate a essa verranno rimossi ed eventuali Equipaggiamenti non saranno più assegnati.

Modifica Aerea

{4}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o Veicolo

Fintanto che il permanente incantato è un Veicolo, è una creatura in aggiunta ai suoi altri tipi.

La creatura incantata prende +2/+2 e ha volare.

* Se la Modifica Aerea è assegnata a un Veicolo che attacca o blocca e diventa non assegnata, quel Veicolo viene rimosso dal combattimento a meno che non sia una creatura anche grazie a un altro effetto (ad esempio la sua abilità manovrare).

Modifica da Assedio

{1}{R}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o Veicolo

Fintanto che il permanente incantato è un Veicolo, è una creatura in aggiunta ai suoi altri tipi.

La creatura incantata prende +3/+0 e ha attacco improvviso.

* Se la Modifica da Assedio è assegnata a un Veicolo che attacca o blocca e diventa non assegnata, quel Veicolo viene rimosso dal combattimento a meno che non sia una creatura anche grazie a un altro effetto (ad esempio la sua abilità manovrare).

Oscuri Segnali

{2}{U}{B}{R}

Stregoneria

Ogni avversario sacrifica una creatura o un planeswalker, poi scarta una carta. Riprendi in mano una carta creatura o planeswalker dal tuo cimitero, poi pesca una carta.

Quando lanci una magia planeswalker Bolas, esilia gli Oscuri Segnali dal tuo cimitero. Quel planeswalker entra nel campo di battaglia con un segnalino fedeltà aggiuntiva.

* Quando gli Oscuri Segnali si risolvono, prima il giocatore di cui è il turno (se quel giocatore è un avversario) sceglie quale creatura o planeswalker sacrificherà, poi ogni altro avversario secondo l'ordine del turno fa lo stesso, poi tutti i permanenti scelti vengono sacrificati contemporaneamente. Dopodiché, ogni avversario secondo lo stesso ordine sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla, poi tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.

* Ogni avversario sceglie un permanente da sacrificare tra le creature e i planeswalker che controlla. Non sei tu a scegliere il tipo di permanente che quel giocatore deve sacrificare.

* Se un avversario non può sacrificare una creatura o un planeswalker, quel giocatore scarta comunque una carta, se può farlo. Tu riprenderai comunque in mano una carta creatura o planeswalker, se puoi farlo, anche se nessun avversario sacrifica un permanente e/o scarta una carta. Pescherai comunque una carta anche se non puoi riprenderne una in mano.

* Scegli quale carta creatura o planeswalker riprendere in mano mentre gli Oscuri Segnali si risolvono. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli un tipo di carta e il momento in cui la riprendi in mano.

* Se nel tuo cimitero ci sono due o più Oscuri Segnali quando lanci una magia planeswalker Bolas, li esilierai tutti e quel planeswalker entrerà nel campo di battaglia con altrettanti segnalini fedeltà aggiuntivi.

* Il drago Planeswalker Nicol Bolas non fa la sua comparsa nell'espansione *Rivolta dell'Etere*. Probabilmente sta tramando le sue oscure macchinazioni altrove.

Pattuglia della Spirale

{2}{W}{U}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Volare

Quando la Pattuglia della Spirale entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllatore.

* L'abilità della Pattuglia della Spirale può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Pilota Temerario

{2}{R}

Creatura — Pilota Umano

2/3

Attacco improvviso

Ogniqualevolta il Pilota Temerario viene TAPPato, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

* Questa è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPPare il Pilota Temerario quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPParlo, come attaccare o manovrare un Veicolo.

* Perché l'abilità si inneschi, il Pilota Temerario deve effettivamente passare da essere STAPPato a essere TAPPato. Se un effetto tenta di TAPParlo, ma in quel momento è già TAPPato, questa abilità non si innescherà.

Ponte Planare

{6}

Artefatto Leggendaro

{8}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta permanente, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

Portuale del Mercante

{1}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/2

{3}{U}, {T}, TAPPa X artefatti STAPPati che controlli: Guarda le prime X carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

* Il Portuale del Mercante viene TAPPato per pagare il costo di {T}. Non può essere anche uno degli X artefatti STAPPati che TAPPi.

* Se il valore di X è pari o superiore al numero di carte nel tuo grimorio, puoi riordinare il tuo grimorio come preferisci.

* Se il valore di X è pari a 0, non guarderai né sposterai alcuna carta.

Predare

{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

* Se uno o entrambi i bersagli sono illegali quando Predare tenta di risolversi, nessuna creatura infligge o subisce danno.

Predatrice del Quarto Ponte

{B}

Creatura — Farabutto Umano

1/1

Quando la Predatrice del Quarto Ponte entra nel campo di battaglia, puoi far prendere -1/-1 a una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

* La Predatrice del Quarto Ponte può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità.

Prendere in Custodia

{U}

Istantaneo

TAPpa una creatura bersaglio. Non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* Prendere in Custodia può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Presidio Mobile

{3}

Artefatto — Veicolo

3/4

Ogniqualevolta il Presidio Mobile attacca, STAPpa un altro artefatto o un'altra creatura bersaglio che controlli.

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.)

* Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con il Presidio Mobile, STAPpare una creatura TAPPata e poi attaccare con essa.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Produzione Meccanizzata

{2}{U}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto che controlli

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina che è una copia dell'artefatto incantato. Poi, se controlli otto o più artefatti che condividono lo stesso nome, vinci la partita.

* Le eventuali abilità che si innescano quando viene creata la pedina non si risolveranno finché l'abilità innescata della Produzione Meccanizzata non avrà finito di risolversi completamente e verificato la presenza di otto artefatti con lo stesso nome.

* Gli otto artefatti con lo stesso nome non devono necessariamente avere lo stesso nome dell'artefatto incantato. Ad esempio, vincerai la partita se controlli otto pedine creatura artefatto Tottero mentre l'abilità della Produzione Meccanizzata si risolve, anche se la Produzione Meccanizzata non è assegnata a un Tottero.

* Ognuno degli otto permanenti con lo stesso nome dev'essere un artefatto. Se controlli solo sette artefatti con lo stesso nome e un permanente non artefatto con quello stesso nome, non vincerai la partita.

* Se controlli otto o più artefatti che condividono lo stesso nome mentre controlli la Produzione Meccanizzata, non vinci subito la partita. Vincerai la partita mentre si risolve la sua abilità innescata durante il tuo mantenimento.

* La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi oltre). Non copia se quell'artefatto è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o eventuali effetti non di copia che hanno modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se l'artefatto copiato ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

* Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se l'artefatto copiato è un Acciaio da Scolpire), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'artefatto ha copiato.

* Se l'artefatto copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.

* Eventuali abilità entra-in-campo dell'artefatto copiato si innescheranno quando la pedina artefatto entra nel campo di battaglia. La pedina artefatto possiede anche qualsiasi abilità "questo artefatto entra nel campo di battaglia con" o "mentre questo artefatto entra nel campo di battaglia" che possiede l'artefatto copiato.

* Se la Produzione Meccanizzata e l'artefatto incantato lasciano il campo di battaglia simultaneamente in risposta all'abilità innescata, l'effetto crea una pedina che è una copia dell'artefatto nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Se l'artefatto incantato lascia il campo di battaglia in risposta all'abilità innescata della Produzione Meccanizzata, ma la Produzione Meccanizzata non lo fa, quest'ultima viene messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato senza alcun artefatto incantato. L'abilità innescata non crea alcuna pedina, ma puoi comunque vincere la partita se controlli artefatti sufficienti con lo stesso nome.

Progetto di Servomeccanismo

{2}

Artefatto

Quando il Progetto di Servomeccanismo entra nel campo di battaglia o viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.

* L'abilità del Progetto di Servomeccanismo non ti permette di sacrificarlo ogniqualvolta vuoi. Devi trovare un altro modo per mettere il Progetto di Servomeccanismo nel cimitero.

Recuperatore Spavaldo

{2}{B}

Creatura — Artefice Eteride

2/2

Sacrifica un artefatto o una creatura: Metti un segnalino +1/+1 sul Recuperatore Spavaldo. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregheria.

* Puoi sacrificare il Recuperatore Spavaldo per attivare la sua abilità. Non otterrà un segnalino, ma in questo modo le condizioni delle tue abilità rivolta saranno soddisfatte.

* Se sacrifichi una creatura artefatto per attivare l'abilità del Recuperatore Spavaldo, metti un solo segnalino +1/+1 sul Recuperatore Spavaldo, non due.

Repressione del Consolato

{3}{W}{W}

Incantesimo

Quando la Repressione del Consolato entra nel campo di battaglia, esilia tutti gli artefatti controllati dai tuoi avversari finché la Repressione del Consolato non lascia il campo di battaglia.

* Se la Repressione del Consolato lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, nessun artefatto verrà esiliato.

* Le Aure assegnate agli artefatti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali segnalini sugli artefatti esiliati smetteranno di esistere.

* Se una pedina artefatto viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

* Le carte esiliate ritornano sul campo di battaglia subito dopo che la Repressione del Consolato l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato. * Se la Repressione del Consolato esilia più artefatti, tutte quelle carte ritornano sul campo di battaglia contemporaneamente.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Repressione del Consolato lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Requisitrice Astuta

{4}{B}

Creatura — Artefice Umano

2/2

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

Ogniquale volta un artefatto non pedina che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.

* Se la Requisitrice Astuta viene messa in un cimitero contemporaneamente a un artefatto non pedina che controlli, la sua abilità si innesca.

Restauro Ingegnoso

{1}{B}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se controlli un artefatto, pesca una carta.

* Non puoi lanciare il Restauro Ingegnoso senza una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero.

* Il Restauro Ingegnoso verifica se controlli un artefatto mentre si risolve.

Ribelle in Prima Linea

{2}{R}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Il Ribelle in Prima Linea attacca in ogni combattimento, se può farlo.

* Se, nella tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, il Ribelle in Prima Linea è TAPPato o influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Ribelle Tempralesto

{3}{R}

Creatura — Artefice Umano

3/2

Quando il Ribelle Tempralesto entra nel campo di battaglia, un artefatto bersaglio che controlli ha “{T}: Questo artefatto infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio” fintanto che controlli il Ribelle Tempralesto.

* Se il Ribelle Tempralesto lascia il campo di battaglia, non lo controlli più.

* Se un altro giocatore prende il controllo del Ribelle Tempralesto, l’artefatto non avrà più l’abilità di danno, neppure se riprendi il controllo del Ribelle Tempralesto.

* Se il Ribelle Tempralesto lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità è in pila, l’artefatto non avrà mai l’abilità di danno.

* Se il Ribelle Tempralesto o l’artefatto lasciano il campo di battaglia mentre l’abilità di danno è in pila, quell’abilità si risolverà come di consueto.

Ricoprire di Ghiaccio

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto o creatura

Il permanente incantato non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

* Ricoprire di Ghiaccio può bersagliare e incantare un artefatto o una creatura STAPpati.

Rishkar, Rinnegato di Peema

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

2/2

Quando Rishkar, Rinnegato di Peema entra nel campo di battaglia, scegli fino a due creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna.

Ogni creatura con un segnalino che controlli ha “{T}: Aggiungi {G} alla tua riserva di mana”.

* Rishkar può essere uno dei bersagli della sua stessa abilità innescata.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per mettere due segnalini +1/+1 su di essa.

* Ogni creatura che controlli ha l’abilità di mana di Rishkar fintanto che su quella creatura è presente un qualsiasi tipo di segnalino. L’effetto non è limitato alle creature con segnalini +1/+1.

Risveglio Forgiavita

{X}{G}

Istantaneo

Metti X segnalini +1/+1 su un artefatto bersaglio che controlli. Se non è una creatura o un Veicolo, diventa una creatura artefatto Costrutto 0/0.

* Puoi lanciare il Risveglio Forgiavita scegliendo 0 come valore di X. Se l’artefatto non è una creatura o un Veicolo, diventerà una creatura 0/0 e, a meno che un altro effetto non ne modifichi la costituzione, verrà messo nel cimitero del suo proprietario poco dopo.

* Puoi mettere segnalini +1/+1 su un Veicolo non creatura in questo modo. Verranno messi su di esso, si applicheranno se il Veicolo diventa una creatura e vi rimarranno quando cessa di essere una creatura.

* Se l'artefatto non è una creatura o un Veicolo mentre il Risveglio Forgiavita si risolve, l'artefatto diventa una creatura a tempo indeterminato.

* Se un Equipaggiamento diventa una creatura, diventa non assegnato e non può essere assegnato a una creatura.

Rivoluzionaria di Pugnomartello

{1}{G}{G}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Travolgere

Quando la Rivoluzionaria di Pugnomartello entra nel campo di battaglia o muore, per ogni tipo di segnalino su un permanente o su un giocatore bersaglio, quel permanente o giocatore riceve un altro segnalino di quel tipo.

* L'abilità innescata si innesca sia quando la Rivoluzionaria di Pugnomartello entra nel campo di battaglia, sia quando muore. Non devi scegliere l'uno o l'altro evento.

* L'abilità innescata della Rivoluzionaria di Pugnomartello fornisce solo un segnalino di ogni tipo. Non raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino. Ad esempio, se una creatura ha due segnalini +1/+1 e un segnalino carica, ottiene un segnalino +1/+1 e un segnalino carica.

* I segnalini forniti dalla Rivoluzionaria di Pugnomartello sono messi sui permanenti e ottenuti dai giocatori come di consueto. Gli effetti che interagiscono con i segnalini ottenuti da un giocatore o messi su un permanente interagiscono con l'abilità innescata della Rivoluzionaria di Pugnomartello.

Rivoluzionario Corazzato

{4}{B}{B}

Creatura — Artefice Eteride

4/4

Quando il Rivoluzionario Corazzato entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un artefatto. Se lo fai, metti due segnalini +1/+1 sul Rivoluzionario Corazzato e ogni avversario perde 2 punti vita.

* Decidi se sacrificare o meno un artefatto mentre l'abilità del Rivoluzionario Corazzato si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli se sacrificare un artefatto e, se lo fai, il momento in cui i segnalini vengono aggiunti e i punti vita vengono persi.

* Puoi sacrificare un artefatto solo una volta quando l'abilità innescata del Rivoluzionario Corazzato si risolve. Non puoi sacrificarne di più per ottenere più segnalini o una perdita di punti vita maggiore.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Rivoluzionario Corazzato fa perdere 4 punti vita in totale alla squadra avversaria.

Rivoluzione di Chandra

{3}{R}

Stregoneria

La Rivoluzione di Chandra infligge 4 danni a una creatura bersaglio. TAPpa una terra bersaglio. Quella terra non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* La Rivoluzione di Chandra può bersagliare una terra che è già TAPpata. Quella terra non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Rivoluzione di Pia

{2}{R}

Incantesimo

Ogniqualvolta un artefatto non pedina viene messo nel tuo cimitero dal campo di battaglia, riprendi in mano quella carta a meno che un avversario bersaglio non si faccia infliggere 3 danni dalla Rivoluzione di Pia.

* Se un artefatto non pedina viene messo nel tuo cimitero contemporaneamente alla Rivoluzione di Pia, l'abilità di quest'ultima si innesca.

* È irrilevante chi sia il controllore dell'artefatto quando questo viene messo nel tuo cimitero. L'abilità della Rivoluzione di Pia si innesca se sei tu il proprietario di quell'artefatto.

* L'avversario bersaglio sceglie se farsi infliggere 3 danni dalla Rivoluzione di Pia mentre la sua abilità si risolve. Non riprenderai in mano la carta se quel giocatore sceglie di farsi infliggere danno o se la carta lascia il cimitero prima che l'abilità si risolva.

* Se non ci sono bersagli legali per l'abilità della Rivoluzione di Pia (ad esempio perché tutti i tuoi avversari hanno anti-malocchio), verrà rimossa dalla pila senza alcun effetto. Nessuno può scegliere di farsi infliggere danno e tu non puoi riprendere in mano la carta artefatto.

Rodeo

{1}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 4 fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* Il Rodeo può bersagliare qualsiasi creatura con forza pari o inferiore a 4, anche una che controlli già o che è già STAPpata.

* Se la forza della creatura bersaglio diventa pari o superiore a 5 mentre ne prendi il controllo (ad esempio perché un incantesimo fornisce +1/+1 alle creature che controlli), il Rodeo continuerà a risolversi come di consueto. La creatura verrà comunque STAPpata e avrà rapidità fino alla fine del turno, e tu la controllerai comunque fino alla fine del turno.

Rotatore Rinnegato

{1}{R}{W}

Creatura — Pilota Nano

3/2

Ogniqualvolta il Rotatore Rinnegato viene TAPpato, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

* Questa è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPpare il Rotatore Rinnegato quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPparlo, come attaccare o manovrare un Veicolo.

* Perché l'abilità si inneschi, il Rotatore Rinnegato deve effettivamente passare da essere STAPpato a essere TAPpato. Se un effetto tenta di TAPparlo, ma in quel momento è già TAPpato, questa abilità non si innescherà.

Saccheggiatore di Avionavi

{1}{U}

Creatura — Pirata Umano

2/1

Volare

Ogniqualevolta il Saccheggiatore di Avionavi infligge danno da combattimento a un giocatore, per ogni tipo di segnalino su un permanente o un giocatore bersaglio, quel permanente o giocatore riceve un altro segnalino di quel tipo.

* L'abilità innescata del Saccheggiatore di Avionavi può bersagliare qualsiasi permanente o giocatore, indipendentemente da quale sia il giocatore a cui è stato inflitto danno da combattimento.

* L'abilità innescata del Saccheggiatore di Avionavi fornisce solo un segnalino di ogni tipo. Non raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino. Ad esempio, se una creatura ha due segnalini +1/+1 e un segnalino carica, ottiene un segnalino +1/+1 e un segnalino carica.

* I segnalini forniti dal Saccheggiatore di Avionavi sono messi sui permanenti e ottenuti dai giocatori come di consueto. Gli effetti che interagiscono con i segnalini ottenuti da un giocatore o messi su un permanente interagiscono con l'abilità innescata del Saccheggiatore di Avionavi.

Situazione Pericolosa

{4} {B}

Istantaneo

Ogni avversario sacrifica una creatura artefatto e una creatura non artefatto.

* Quando la Situazione Pericolosa si risolve, prima il giocatore di cui è il turno (se quel giocatore è un avversario) sceglie quali creature sacrificherà, poi ogni altro avversario secondo l'ordine del turno fa lo stesso, poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

* Se tutte le creature controllate da un avversario sono creature artefatto, quel giocatore sacrifica solo una creatura. Allo stesso modo, se tutte le creature controllate da un avversario sono creature non artefatto, quel giocatore sacrifica solo una creatura. Se un avversario non controlla alcuna creatura, quel giocatore non sacrifica nulla.

Sostegno dalla Cappa

{3} {G} {G}

Incantesimo

Rivolta — All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta permanente, puoi metterla sul campo di battaglia. Altrimenti, puoi metterla in fondo al tuo grimorio.

* Se la carta rivelata non è una carta permanente o se scegli di non metterla sul campo di battaglia, puoi metterla in fondo al tuo grimorio. Se non lo fai, rimarrà in cima al tuo grimorio.

* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

* Se un permanente messo sul campo di battaglia in questo modo ha un'abilità che si innesca all'inizio della tua sottofase finale, non si innescherà durante questa sottofase finale.

Sostegno di Ajani (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {G} {W}

Incantesimo

Quando il Sostegno di Ajani entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Ajani, Protettore Impavido, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

Sacrifica il Sostegno di Ajani: Previeni tutto il danno da combattimento che una creatura a tua scelta infliggerebbe in questo turno.

* L'ultima abilità del Sostegno di Ajani non bersaglia nulla. Scegli una fonte di danno mentre l'abilità si risolve.

* Puoi attivare l'ultima abilità anche se non ci sono creature che stanno per infliggere danno da combattimento, o addirittura se non c'è nessuna creatura sul campo di battaglia. Nessun danno sarà prevenuto, ma le condizioni delle tue abilità rivolta saranno soddisfatte.

Spacca-Ingranaggi di Embraal

{2} {R}

Creatura — Guerriero Umano

2/3

{T}, Sacrifica un artefatto: Lo Spacca-Ingranaggi di Embraal infligge 2 danni a ogni avversario.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità dello Spacca-Ingranaggi di Embraal fa sì che vengano inflitti 4 danni in totale alla squadra avversaria.

Specialista in Riparazioni

{1} {W}

Creatura — Artefice Nano

2/1

{W}, Sacrifica la Specialista in Riparazioni: Riprendi in mano fino a una carta artefatto bersaglio e fino a una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

* Puoi attivare l'abilità della Specialista in Riparazioni senza scegliere bersagli, se lo desideri.

Speranza di Ghirapur

{1}

Creatura Artefatto Leggendaria — Tottero

1/1

Volare

Sacrifica la Speranza di Ghirapur: Fino al tuo prossimo turno, un giocatore bersaglio a cui è stato inflitto danno da combattimento dalla Speranza di Ghirapur in questo turno non può lanciare magie non creatura.

* Il giocatore influenzato non potrà lanciare alcuna magia non creatura finché le tue abilità innescate "all'inizio del mantenimento" non saranno state messe in pila nel tuo prossimo turno.

* Il giocatore influenzato può comunque attivare abilità, giocare terre e lanciare magie creatura.

* Il giocatore bersaglio, così come qualsiasi altro giocatore, può lanciare magie in risposta all'abilità attivata della Speranza di Ghirapur. L'abilità non influenzerà quelle magie né quelle che il giocatore bersaglio ha lanciato prima che tu attivassi l'abilità. (In altre parole, non può essere utilizzata per neutralizzare una magia.)

* Se salti il tuo turno, il giocatore influenzato non potrà lanciare magie non creatura finché non inizierai effettivamente un turno.

* Quando un giocatore abbandona una partita multiplayer, tutti gli effetti continui che durano fino al turno successivo di quel giocatore dureranno fino al momento in cui quel turno sarebbe dovuto iniziare. Non terminano immediatamente, ma nemmeno durano per sempre.

Spezzabarricate

{7}

Creatura Artefatto — Juggernaut

7/5

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

Lo Spezzabarricate attacca in ogni combattimento, se può farlo.

* Se, nella tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, lo Spezzabarricate è TAPpato o influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Spia Tempralesta

{3}{U}

Creatura — Artefice Umano

2/3

Quando la Spia Tempralesta entra nel campo di battaglia, un artefatto bersaglio che controlli ha “{T}: Pesca una carta” fintanto che controlli la Spia Tempralesta.

* Se la Spia Tempralesta lascia il campo di battaglia, non la controlli più.

* Se un altro giocatore prende il controllo della Spia Tempralesta, l’artefatto non avrà più l’abilità di pescata, neppure se riprendi il controllo della Spia Tempralesta.

* Se la Spia Tempralesta lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità è in pila, l’artefatto non avrà mai l’abilità di pescata.

* Se la Spia Tempralesta o l’artefatto lasciano il campo di battaglia mentre l’abilità di pescata è in pila, quell’abilità si risolverà come di consueto.

Spinta Fatale

{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio se ha costo di mana convertito 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 costo di mana convertito pari o inferiore a 4.

* La Spinta Fatale può bersagliare qualsiasi creatura, anche una con costo di mana convertito pari o superiore a 5. Il costo di mana convertito della creatura viene verificato solo mentre la Spinta Fatale si risolve.

* Se il costo di mana di una creatura sul campo di battaglia comprende {X}, X viene considerato 0.

Sram, Edificatore Capo

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Consigliere Nano

2/2

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

* L’abilità innescata di Sram si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Statuaria Ispiratrice

{3}

Artefatto

Le magie non artefatto che lanci hanno improvvisare. *(I tuoi artefatti possono aiutarti a lanciare quelle magie. Ogni artefatto che TAPpi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di {1}.)*

* Più istanze di improvvisare sono ridondanti.

* Se lanci una magia non artefatto che richiede di sacrificare un permanente come costo aggiuntivo, puoi TAPpare quel permanente (se è un artefatto) per l'abilità improvvisare della magia prima di sacrificarlo per pagare quel costo.

Stratagemma dell'Illusionista

{3}{U}

Istantaneo

Esilia fino a due creature bersaglio che controlli, poi rimetti quelle carte sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

Pesca una carta.

* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, cesserà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

* Ogni carta che torna sul campo di battaglia sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la creatura che è stata esiliata. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità aggiuntiva che eventualmente aveva nel momento in cui è stata esiliata. Eventuali segnalini +1/+1 su di essa o Aure assegnate a essa verranno rimossi ed eventuali Equipaggiamenti non saranno più assegnati.

* Se scegli due creature bersaglio e una di esse è un bersaglio illegale mentre lo Stratagemma dell'Illusionista si risolve, esilierai comunque l'altra, la rimetterai sul campo di battaglia e pescherai una carta.

* Se ognuna delle creature bersaglio è un bersaglio illegale mentre lo Stratagemma dell'Illusionista si risolve, la magia verrà neutralizzata. Non pescherai alcuna carta.

* Puoi lanciare lo Stratagemma dell'Illusionista senza bersagli se vuoi solo pescare una carta.

Tezzeret il Manipolatore

{2}{U}{B}

Planeswalker — Tezzeret

5

+1: Crea una pedina artefatto incolore chiamata Cella di Eterium con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

-2: Una creatura bersaglio prende +X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di artefatti che controlli.

-7: Ottieni un emblema con "All'inizio del combattimento nel tuo turno, un artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 5/5".

* Il valore di X per la seconda abilità di Tezzeret viene determinato solo mentre l'abilità si risolve. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di artefatti che controlli.

* L'effetto dell'abilità innescata dell'emblema dura a tempo indeterminato.

* Un artefatto che diventa una creatura a causa dell'abilità dell'emblema non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del turno. Non ha importanza se era una creatura o meno in quel momento.

* Una creatura artefatto bersagliata dall'abilità dell'emblema diventa 5/5 invece di avere i suoi normali valori di forza e costituzione.

* Un Veicolo bersagliato dall'abilità dell'emblema diventa una creatura 5/5. Manovrarlo non cambierà la sua forza e costituzione.

* Se un Equipaggiamento diventa una creatura, diventa non assegnato e non può essere assegnato a una creatura.

Tezzeret, Maestro del Metallo (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{U}{B}

Planeswalker — Tezzeret

5

+1: Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta artefatto. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

-3: Un avversario bersaglio perde punti vita pari al numero di artefatti che controlli.

-8: Prendi il controllo di tutte le creature e gli artefatti controllati da un avversario bersaglio.

* Se non hai una carta artefatto nel tuo grimorio mentre risolvi la prima abilità di Tezzeret, rivelerai il tuo grimorio e poi lo rimescolerai.

* L'effetto della terza abilità di Tezzeret dura a tempo indeterminato.

Tocco di Tezzeret

{1}{U}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto

L'artefatto incantato è una creatura con forza e costituzione base 5/5 in aggiunta ai suoi altri tipi.

Quando l'artefatto incantato viene messo in un cimitero, fallo tornare in mano al suo proprietario.

* Un artefatto che diventa una creatura grazie al Tocco di Tezzeret non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del turno. Non ha importanza se era una creatura o meno in quel momento.

* Una creatura artefatto incantata dal Tocco di Tezzeret diventa 5/5 invece di avere i suoi normali valori di forza e costituzione.

* Un Veicolo incantato dal Tocco di Tezzeret diventa una creatura 5/5. Manovrarlo non cambierà la sua forza e costituzione.

* Se l'artefatto incantato è un Equipaggiamento, diventa non assegnato e non può essere assegnato a nulla fintanto che resta una creatura.

* Se il Tocco di Tezzeret è assegnato a un artefatto che attacca o blocca e diventa non assegnato, quell'artefatto viene rimosso dal combattimento a meno che non sia una creatura normalmente o grazie anche a un altro effetto (ad esempio la sua abilità manovrare).

Tradimento di Tezzeret (*solo mazzo Planeswalker*)

{3}{U}{B}

Stregoneria

Distuggi una creatura bersaglio. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Tezzeret, Maestro del Metallo, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale per il Tradimento di Tezzeret, la magia verrà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non cercherai Tezzeret, Maestro del Metallo.

Veggente dell'Etere di Peema

{3}{G}

Creatura — Druido Elfo

3/2

Quando la Veggente dell'Etere di Peema entra nel campo di battaglia, ottieni un ammontare di {E} (*segnalini energia*) pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

Paga {EEE}: Una creatura bersaglio blocca in questo turno, se può farlo.

* L'ammontare di {E} che ottieni viene determinato mentre si risolve la prima abilità della Veggente dell'Etere di Peema. Se la forza maggiore tra le creature che controlli per qualche motivo è negativa, non otterrai né perderai {E}.

* La creatura bersaglio blocca solo se può farlo mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Se in quel momento la creatura è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare oppure non ci sono creature che attaccano il suo controllore o un planeswalker controllato da quel giocatore, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo. Se il costo non viene pagato, la creatura non blocca.

* Il controllore della creatura bersaglio decide quale creatura attaccante viene bloccata dalla creatura stessa.

* Se ci sono più fasi di combattimento in un turno, la creatura bersaglio deve bloccare solo nella prima fase in cui è in grado di bloccare.

Velocista Fulminea

{3}{R}{R}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Doppio attacco, rapidità

Ogniqualvolta la Velocista Fulminea attacca, ottieni {EE} (*due segnalini energia*), poi puoi pagare {EEEEEEEE}.

Se paghi, STAPPA tutte le creature che controlli e, dopo questa fase, c'è una fase di combattimento aggiuntiva.

* STAPPA tutte le creature che controlli, incluse quelle che non stanno attaccando.

Veto

{1}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio. (*Le abilità di mana non possono essere bersagliate.*)

* Le abilità attivate sono scritte nella forma “costo: effetto”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.

* Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità, ad esempio prodezza e fabbricare, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.

* Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si innesca all'inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.

* Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore e che si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.

* Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPPato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.

Yahenni, Partigiano Immortale

{2}{B}

Creatura Leggendaria — Vampiro Eteride

2/2

Rapidità

Ogniquale volta una creatura controllata da un avversario muore, metti un segnalino +1/+1 su Yahenni, Partigiano Immortale.

Sacrifica un'altra creatura: Yahenni ha indistruttibile fino alla fine del turno.

* Se Yahenni e una creatura controllata da un avversario muoiono simultaneamente (ad esempio perché hanno lottato l'uno contro l'altra o perché erano impegnati nello stesso combattimento), Yahenni non sarà sul campo di battaglia mentre si risolve la sua abilità innescata. Non può essere salvato dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

Magic: The Gathering, Magic, Rivolta dell'Etere, Battaglia per Zendikar, Giuramento dei Guardiani, Ombre su Innistrad, Luna Spettrale e Kaladesh sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2017 Wizards.