

Note di release di *Amonkhet*

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

Ultima modifica: 9 febbraio 2017

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 *Amonkhet* contiene 269 carte (20 terre base, 101 comuni, 80 non comuni, 53 rare e 15 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 18 carte disponibili solo nei mazzi Planeswalker e nel Deck builder's Toolkit di *Amonkhet*. Alcune buste di *Amonkhet* contengono una carta della serie *Capolavori* (vedi oltre).

Eventi di Prerelease: 22-23 aprile 2017
Fine settimana di draft: 29-30 aprile 2017
Game Day: 20-21 maggio 2017

L'espansione *Amonkhet* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 28 aprile 2017. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Battaglia per Zendikar*, *Giuramento dei Guardiani*, *Ombre su Innistrad*, *Luna Spettrale*, *Kaladesh*, *Rivolta dell'Etere* e *Amonkhet*.

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: *Invocazioni di Amonkhet*

Prima di abbandonare *Amonkhet*, il Dio Faraone Bolas lasciò cinque divinità come reggenti del piano fino al suo fatidico ritorno. Nel momento del bisogno, gli abitanti di Naktamun rivolgono le loro suppliche a questi dei dotati di capacità fisiche eccezionali e di una potenza magica ineguagliabile. Grazie alle *Invocazioni di Amonkhet*, anche tu puoi fare appello alla loro forza in battaglia lanciando antichi incantesimi dagli effetti prodigiosi.

* Il set *Invocazioni di Amonkhet* comprende 54 carte. Le prime 30 sono inserite nelle buste di *Amonkhet*. Le restanti 24 saranno incluse nelle buste di *L'Era della Rovina*. Le *Invocazioni di Amonkhet* hanno un proprio simbolo dell'espansione.

* Le carte *Invocazioni di Amonkhet* 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 *Invocazioni di Amonkhet* non sono legali nei formati Constructed in cui non erano legali in precedenza. Il fatto che siano inserite nelle buste di *Amonkhet* o *L'Era della Rovina* non le rende legali nel formato Standard.

* Nelle buste di tutte le lingue sono presenti carte Premium foil *Invocazioni di Amonkhet* in inglese.

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

Carte momento chiave di *Amonkhet*

Ci sono molti momenti importanti nella storia di *Amonkhet*, 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: Fede Rinnovata

Momento chiave 2: Crudele Realtà

Momento chiave 3: Processione dei Consacrati

Momento chiave 4: Con la Forza

Momento chiave 5: Intervento di Gideon

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.

Nuova abilità definita da parola chiave: imbalsamare

Il Dio Faraone si è assicurato che la morte non impedisca agli abitanti di Amonkhet di restare al suo servizio. La nuova abilità imbalsamare permette ai defunti di continuare a combattere per te come mummie.

Gatto Sacro

{W}

Creatura — Felino

1/1

Legame Vitale

Imbalsamare {W} (*{W}*, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Felino Zombie bianco senza costo di mana. Imbalsama solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

Le regole ufficiali per imbalsamare sono le seguenti:

702.127. Imbalsamare

702.127a Imbalsamare è un'abilità attivata che funziona solo mentre la carta con imbalsamare è in un cimitero.

“Imbalsamare [costo]” significa “[costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia di questa carta, tranne che è bianca, non ha costo di mana ed è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

702.127b Una pedina è “imbalsamata” se viene creata dalla risoluzione di un'abilità imbalsamare.

* Ad ogni carta con imbalsamare corrisponde una pedina di supplemento al gioco disponibile in alcune delle buste di *Amonkhet*. Questi supplementi non sono necessari per giocare le carte con imbalsamare; puoi rappresentare le pedine imbalsamate con gli stessi oggetti che utilizzi per qualsiasi altra pedina.

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.

* La pedina è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi ed è bianca invece che dei suoi altri colori. Non ha costo di mana e il suo costo di mana convertito è pari a 0. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.

* Se la carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.

Nuova azione definita da parola chiave: stremare

Per distinguersi dagli altri iniziati e conquistare la gloria promessa, i guerrieri più tenaci di Amonkhet non hanno altra scelta che impegnarsi al massimo. Per simboleggiare tale strenuità, alcune creature hanno un'abilità che ti permette di stremarle mentre attaccano.

Iniziato Votato alla Gloria

{1}{W}

Creatura — Guerriero Umano

3/1

Puoi stremare l'Iniziato Votato alla Gloria mentre attacca. Quando lo fai, prende +1/+3 e ha legame vitale fino alla fine del turno. (*Una creatura stremata non STAPpare durante il tuo prossimo STAP.*)

Le regole ufficiali per stremare sono le seguenti:

701.37. Stremare

701.37a Per stremare un permanente, scegli di non farlo STAPpare durante la tua prossima sottofase di STAP.

701.37b Un permanente può essere stremato anche se non è TAPPato o se è già stato stremato in un turno. Se stremi un permanente più di una volta prima della tua prossima sottofase di STAP, ogni effetto che gli impedisce di STAPpare termina durante la stessa sottofase di STAP.

701.37c Un oggetto che non è sul campo di battaglia non può essere stremato.

* Tutte le carte nell'espansione *Amonkhet* che ti permettono di stremare una creatura ti consentono di farlo mentre la dichiari come creatura attaccante. Non puoi farlo in seguito durante il combattimento e le creature messe sul campo di battaglia come attaccanti non possono essere stremate. Qualsiasi abilità che si innesci quando una creatura attaccante viene stremata si risolverà prima della dichiarazione delle creature bloccanti.

* Se una creatura ha un'abilità innescata con bersagli che si innesci quando la stremi, puoi stremarla anche se non esiste un bersaglio legale per quell'abilità innescata.

* Alcune carte hanno abilità che si innescano ogniqualvolta stremi una creatura. Queste abilità si innescano quando stremi quella creatura o qualsiasi altra creatura che controlli.

* Non puoi stremare una creatura a meno che un effetto non te lo permetta. Effetti simili che TAPPano e “congelano” una creatura (come quello della Paralisi Decisionale) non stremano quella creatura.

* Se una creatura stremata è già STAPpata durante la tua prossima sottofase di STAP (probabilmente perché aveva cautela o perché un effetto l'ha STAPpata), l'effetto di stremare che le impedisce di STAPpare termina senza aver avuto conseguenze.

* Se prendi il controllo di una creatura di un altro giocatore fino alla fine del turno e la stremi, STAPperà durante la sottofase di STAP di quel giocatore.

Nuova meccanica: carte split con conseguenze

Le carte con conseguenze sono carte split con una novità. Inizia lanciando la metà superiore dalla tua mano, come di consueto. Dopodiché, chiudi con la metà inferiore, che può essere lanciata solo dal tuo cimitero. Non devi necessariamente lanciare entrambe le metà nello stesso turno, ma spesso è così che otterrai i risultati migliori.

Destinata

{1}{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno.

//

Comando

{3}{G}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Tutte le creature in grado di bloccare una creatura bersaglio in questo turno lo fanno.

Le regole ufficiali per conseguenze sono le seguenti:

702.126. Conseguenze

702.126a Conseguenze è un'abilità che si trova su alcune carte split (vedi regola 708, "Carte split"). Rappresenta tre abilità statiche. "Conseguenze" significa "Puoi lanciare questa metà di questa carta split dal tuo cimitero", "Questa metà di questa carta split non può essere lanciata da alcuna zona diversa da un cimitero" e "Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila".

* Le carte split con conseguenze hanno una struttura grafica inedita: la metà che puoi lanciare dalla tua mano è orientata come qualsiasi altra carta, mentre la metà che puoi lanciare dal cimitero segue l'orientamento delle carte split tradizionali. Questa struttura è pensata per agevolarne l'uso e non ha rilevanza per le regole.

* Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà della carta che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila. Ad esempio, se un effetto ti impedisce di lanciare magie verdi, puoi comunque lanciare la metà Destinata.

* Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Destinata /// Comando conta per uno, non per due.

* Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.

* Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Destinata /// Comando è una carta verde e nera, è sia una carta istantaneo sia una carta stregoneria e il suo costo di mana convertito è 6. Questo significa che, se un effetto ti permette di lanciare una carta con costo di mana convertito pari a 2 dalla tua mano, non puoi lanciare la metà Destinata. Questa è una variazione al precedente regolamento sulle carte split.

* Se lanci la prima metà di una carta split con conseguenze durante il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare la metà con conseguenze dal tuo cimitero (se puoi farlo legalmente) prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere altre azioni.

* Se un altro effetto ti permette di lanciare una carta split con conseguenze da qualsiasi zona diversa da un cimitero, non puoi lanciare la metà con conseguenze.

* Se un altro effetto ti permette di lanciare una carta split con conseguenze da un cimitero, puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Se lanci la metà con conseguenze, esilierai la carta se sta per lasciare la pila.

* Una magia con conseguenze lanciata da un cimitero sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: ciclo

Ogni iniziato di Amonkhet sa che, per prepararsi al meglio per una battaglia, servono le armi giuste al momento giusto. Le partite di **Magic** non fanno eccezione: ti servono le carte giuste al momento giusto e l'abilità attivata ciclo potrà esserti molto utile in questo senso.

Ammettere tra i Prescelti

{4} {R}

Istantaneo

Ammettere tra i Prescelti infligge 7 danni a una creatura bersaglio.

Ciclo {3} {R} ({3} {R}, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

Quando cicli Ammettere tra i Prescelti, puoi fargli infliggere 2 danni a una creatura bersaglio.

* Alcune carte con ciclo hanno un'abilità che si innesca quando le cicli e altre carte hanno un'abilità che si innesca ogniqualvolta cicli una carta qualsiasi. Queste abilità innescate si risolveranno prima che tu possa pescare grazie all'abilità ciclo.

* Le abilità che si innescano quando cicli una carta e l'abilità ciclo stessa non sono magie. Gli effetti che interagiscono con le magie (come quello di Eliminare) non le influenzeranno.

* Puoi ciclare una carta anche se ha un'abilità innescata da ciclo per cui non esistono bersagli legali. Questo perché l'abilità ciclo e l'abilità innescata sono separate. Ciò significa anche che, se una delle due abilità viene neutralizzata (con il Veto, ad esempio, o se i bersagli dell'abilità innescata diventano illegali), l'altra abilità si risolverà comunque.

Riproposizione di una tematica: segnalini -1/-1

Mentre la maggior parte delle espansioni include i segnalini +1/+1, che ti permettono di potenziare le tue creature, *Amonkhet* abbonda di segnalini -1/-1, utili per logorare il nemico. Varie carte dell'espansione ti ricompensano addirittura quando li metti sulle tue stesse creature.

Iniziata Incanalatrice

{1} {G}

Creatura — Druido Umano

3/4

Quando l'Iniziata Incanalatrice entra nel campo di battaglia, metti tre segnalini -1/-1 su una creatura bersaglio che controlli.

{T}, Rimuovi un segnalino -1/-1 dall'Iniziata Incanalatrice: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

* Alcune creature hanno un'abilità entra-in-campo che ti permette di mettere segnalini -1/-1 su "una creatura bersaglio che controlli". Queste abilità possono bersagliare la creatura che le possiede.

* Una creatura con segnalini -1/-1 può avere costituzione pari o inferiore a 0. Quella creatura viene messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. Questo accade anche se la creatura ha indistruttibile.

* Una creatura con segnalini -1/-1 può avere forza pari o inferiore a 0. In questo caso, non infliggerà danno in combattimento. Se un effetto di una magia o abilità cambia la forza della creatura, nel calcolo sarà considerata la sua attuale forza negativa. Per esempio, se una creatura -2/2 prende +3/+3, diventerà una creatura 1/5.

* Se l'effetto di una magia o abilità compie qualcos'altro basandosi sulla forza di una creatura con forza pari o inferiore a 0 (come permettere a un giocatore di pescare altrettante carte), la forza sarà invece considerata pari a 0.

* Se un permanente ha almeno un segnalino +1/+1 e almeno un segnalino -1/-1, viene rimosso lo stesso numero di segnalini +1/+1 e -1/-1. I segnalini vengono rimossi come azione di stato.

* Se un effetto aumenta la costituzione di una creatura, i segnalini -1/-1 su quella creatura possono far sì che la sua costituzione sia pari o inferiore a 0 durante la sottofase di cancellazione di un giocatore in cui quell'effetto termina. Se questo succede, la creatura viene messa nel cimitero del suo proprietario e i giocatori ricevono la priorità in quella sottofase di cancellazione per lanciare magie o attivare abilità (normalmente nessun giocatore può compiere azioni durante la sottofase di cancellazione). Dopodiché, viene creata un'altra sottofase di cancellazione.

* Alcuni effetti verificano quale giocatore ha messo i segnalini su un oggetto. La maggior parte degli effetti e delle abilità richiede al proprio controllore di posizionare quei segnalini con un "tu" implicito, come nel caso dell'Iniziativa Incanalatrice. Per un oggetto che entra nel campo di battaglia con dei segnalini, è il suo controllore a mettere quei segnalini.

Tematica dell'espansione: inneschi per scarto

Varie carte dell'espansione *Amonkhet* hanno abilità che verificano quando scarti altre carte. Ti forniranno benefici se un avversario ti obbliga a scartare le tue carte o se decidi di farlo tu stesso.

Sentinelle dell'Hekma

{2}{U}

Creatura — Chierico Umano

2/3

Ogniquale volta cicli o scarti una carta, le Sentinelle dell'Hekma prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

* Un'abilità che si innesca ogniquale volta scarti una carta non ti permette di scartare carte. Ti servirà un altro effetto che ti richieda o ti permetta di scartarle.

* Un'abilità che si innesca ogniquale volta "cicli o scarti" una carta si innesca solo una volta se cicli una carta. L'abilità "Ogniquale volta scarti una carta" è funzionalmente identica a questa abilità; il riferimento a ciclo è inserito per maggiore chiarezza.

* Se un giocatore scarta una carta durante la sua sottofase di cancellazione perché ha troppe carte in mano, si innescherà qualsiasi abilità applicabile che si innesca quando quella carta viene scartata. Se questo succede, quelle abilità innescate vengono messe in pila e i giocatori ricevono la priorità in quella sottofase di cancellazione per lanciare magie o attivare abilità (normalmente nessun giocatore può compiere azioni durante la sottofase di cancellazione). Dopodiché, viene creata un'altra sottofase di cancellazione.

Tematica dell'espansione: deserti

Il potere dell'Hekma protegge gli abitanti della rigogliosa e fertile città di Naktamun dalle dune desolate e dalle incursioni dei morti del deserto di Amonkhet, mentre l'esilio e la morte certa attendono i dissenzienti.

Deserto Riarso

Terra — Deserto

Quando il Deserto Riarso entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a un giocatore bersaglio.

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana.

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

Ciclo: i monumenti agli dei

Naktamun viene protetta dagli orrori del deserto grazie alla barriera nota come Hekma, ma anche grazie alle divinità che guidano con devozione gli abitanti della città verso la loro ricompensa eterna. Se controlli i loro monumenti, riceverai un piccolo beneficio ogni volta che lanci una magia creatura.

Monumento a Oketra

{3}

Artefatto Leggendaro

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

Ogniqualvolta lanci una magia creatura, crea una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca con cautela.

* Ogni Monumento ha un'abilità che riduce il costo delle magie creatura di un certo colore e un'abilità innescata che si innesca ogniqualvolta lanci qualsiasi magia creatura (non solo una di quel colore).

* Una magia creatura con più colori è di ognuno di quei colori. Ad esempio, il Campione della Messe Ahn è una creatura bianca e una creatura verde, quindi può beneficiare sia del Monumento a Oketra, sia del Monumento a Rhonas, anche contemporaneamente.

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

* L'abilità innescata di ogni Monumento si innesca mentre la magia creatura viene lanciata e si risolve prima della risoluzione di quella magia creatura. L'abilità si risolverà anche se quella magia creatura viene neutralizzata.

Ciclo: le Ordalie delle Cinque Divinità

Gli iniziati affrontano cinque ordalie che mettono alla prova le cinque virtù dei Prescelti: fratellanza, conoscenza, forza, ambizione e zelo. Per ogni ordalia superata, gli iniziati ricevono un cartiglio, un amuleto con splendenti intarsi di lazotep blu infuso della magia del Dio Faraone.

Ordalia della Fratellanza

{2}{W}

Incantesimo

Quando l'Ordalia della Fratellanza entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +2/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

Quando un Cartiglio entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, fai tornare l'Ordalia della Fratellanza in mano al suo proprietario.

Cartiglio della Fratellanza

{W}

Incantesimo — Cartiglio Aura

Incanta creatura che controlli

Quando il Cartiglio della Fratellanza entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca con cautela.

La creatura incantata prende +1/+1 e ha attacco improvviso.

* “Cartiglio” è un sottotipo di incantesimo senza alcun significato speciale. Tuttavia, altre carte possono verificare se un incantesimo è un Cartiglio.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che una magia Cartiglio si sia risolta, la magia verrà neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia.

* Ogni Cartiglio è un’Aura con “Incanta creatura che controlli”. Se un altro giocatore prende il controllo del Cartiglio o della creatura incantata (ma non di entrambi), il Cartiglio si troverà a incantare un permanente illegale e verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

* Ogni Ordalia ha un’abilità che la fa tornare nella tua mano quando un Cartiglio entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. L’Ordalia torna in mano al suo proprietario solo se è sul campo di battaglia mentre l’abilità si risolve.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbondanza del Luxa

{2}{G}{U}

Incantesimo

All’inizio della tua fase principale pre-combattimento, rimuovi tutti i segnalini inondazione dall’Abbondanza del Luxa. Se non è stato rimosso alcun segnalino in questo modo, metti un segnalino inondazione sull’Abbondanza del Luxa e pesca una carta. Altrimenti, aggiungi {C}{G}{U} alla tua riserva di mana.

* Se l’Abbondanza del Luxa in qualche modo ha più di un segnalino inondazione, otterrai comunque solo {C}{G}{U} quando li rimuovi tutti.

* Se l’Abbondanza del Luxa lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, non puoi rimuovere alcun segnalino inondazione da essa, anche se ne aveva uno prima di lasciare il campo di battaglia. Non ne metterai uno sulla carta mentre si risolve l’abilità, ma pescherai una carta.

Angelo delle Sanzioni

{3}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/4

Volare

Quando l’Angelo delle Sanzioni entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché l’Angelo delle Sanzioni non lascia il campo di battaglia.

Imbalsamare {5}{W} ({5}{W}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Angelo Zombie bianco senza costo di mana. Imbalsama solo quando potresti lanciare una stregoneria.*

* Se l’Angelo delle Sanzioni 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'Angelo delle Sanzioni l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario dell'Angelo delle Sanzioni 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.

Avanzare Pretese

{5}{U}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Controlli il permanente incantato.

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

* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati. Rimarranno assegnati, ma l'effetto di un'Aura che usa la parola "tu" per indicare il giocatore influenzato continua a influenzare il suo controllore e non te; allo stesso modo, il controllore di un Equipaggiamento può spostarlo durante la sua prossima fase principale e così via.

Avvicinamento del Secondo Sole

{6}{W}

Stregoneria

Se l'Avvicinamento del Secondo Sole è stato lanciato dalla tua mano e hai lanciato un'altra magia chiamata Avvicinamento del Secondo Sole in questa partita, vinci la partita. Altrimenti, metti l'Avvicinamento del Secondo Sole nel grimorio del suo proprietario come settima carta e guadagni 7 punti vita.

* Una carta che cambia zona viene considerata un nuovo oggetto, quindi se lanci la stessa carta Avvicinamento del Secondo Sole in un turno successivo, questa sarà "un'altra magia" chiamata Avvicinamento del Secondo Sole.

* Se ci sono meno di sei carte nel tuo grimorio, metterai l'Avvicinamento del Secondo Sole in fondo al tuo grimorio. Altrimenti, sollevi le prime sei carte senza guardarle e metterai l'Avvicinamento del Secondo Sole subito sotto di esse.

* Il secondo Avvicinamento del Secondo Sole che lanci dev'essere lanciato dalla tua mano, ma il primo può essere stato lanciato da qualsiasi zona.

* Una copia di una magia non viene lanciata, quindi non sarà considerata né come il primo né come il secondo Avvicinamento del Secondo Sole.

* Mentre il tuo secondo Avvicinamento del Secondo Sole si risolve, verifica solo se il primo è stato lanciato, non se si è risolto. Se il tuo primo Avvicinamento del Secondo Sole è stato neutralizzato, vincerai comunque la partita mentre il secondo si risolve.

Balzo Possente

{1}{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha volare fino alla fine del turno.

* Fornire volare a una creatura dopo che è stata bloccata non cambia né annulla quel blocco. Se vuoi influenzare ciò che può bloccare la creatura, devi lanciare il Balzo Possente al più tardi durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

Beffa

{2}{R}

Stregoneria

Il danno non può essere prevenuto in questo turno. Se una fonte che controlli sta per infliggere danno in questo turno, infligge invece il doppio di quel danno.

//

Danno

{2}{R}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Il Danno infligge 2 danni a una creatura bersaglio e 2 danni a un giocatore bersaglio.

* Se una creatura con travolgere che controlli sta per infliggere danno da combattimento a una creatura bloccante in questo turno, devi assegnare il suo danno non modificato. Per esempio, una creatura 3/3 con travolgere bloccata da una creatura 2/2 può assegnare solo 1 danno al giocatore in difesa. Infliggerà quindi 4 danni alla creatura bloccante e 2 al giocatore in difesa.

* Se un effetto come quello della Piroelica di Chandra ti chiede di dividere il danno tra vari bersagli, devi dividere il danno non modificato prima di raddoppiarlo.

* Se lanci due Beffe nello stesso turno, il danno inflitto dalle fonti che controlli in questo turno sarà moltiplicato per 4. Se lanci tre Beffe, sarà moltiplicato per 8 e così via. Quanta insolenza...

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

Bendaggi Illusori

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza e costituzione base 0/2.

* I Bendaggi Illusori sostituiscono tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura, inclusi quelli che definiscono un * come quello del Draghetto degli Enigmi. Eventuali effetti che impostano la forza o la costituzione e che iniziano ad applicarsi a una creatura dopo che le sono stati assegnati i Bendaggi Illusori sostituiranno questo effetto.

* Eventuali effetti che modificano la forza o la costituzione (ad esempio quelli che fanno prendere +N/+N) o segnalini si applicheranno ai nuovi valori di forza e costituzione base della creatura, anche se hanno cominciato ad applicarsi prima che le fossero assegnati i Bendaggi Illusori.

Bestia da Carico della Cava

{3}{G}

Creatura — Cammello

4/3

Quando la Bestia da Carico della Cava entra nel campo di battaglia, per ogni tipo di segnalino su un permanente bersaglio, metti un altro segnalino di quel tipo su di esso o rimuovine uno da esso.

* Non devi effettuare la stessa scelta per ogni tipo di segnalino. Ad esempio, se un planeswalker Gideon ha due segnalini fedeltà e tre segnalini -1/-1, puoi mettere su di esso un altro segnalino fedeltà e rimuovere un segnalino -1/-1.

Bontu la Gloriosa

{2}{B}

Creatura Leggendaria — Dio

4/6

Minacciare, indistruttibile

Bontu la Gloriosa non può attaccare o bloccare a meno che non sia morta una creatura sotto il tuo controllo in questo turno.

{1}{B}, Sacrifica un'altra creatura: Profetizza 1. Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* La creatura che è morta non deve necessariamente essere ancora nel cimitero del suo proprietario perché la restrizione di combattimento di Bontu sia rispettata.

* Le pedine creatura che muoiono vengono messe nel tuo cimitero come di consueto (e poco dopo cessano di esistere). Se una di esse è morta in questo turno, la restrizione di combattimento di Bontu sarà rispettata.

* Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con una, sacrificarla perché la restrizione di combattimento di Bontu sia rispettata e poi attaccare con Bontu.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità attivata di Bontu fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita.

Campione della Messe Ahn

{2}{G}{W}

Creatura — Guerriero Umano

4/4

Puoi stremare il Campione della Messe Ahn mentre attacca. Quando lo fai, STAPpa tutte le altre creature che controlli. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

* Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con il Campione della Messe Ahn, STAPpare una creatura TAPpata e poi attaccare con essa.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

* Se attacchi con due Campioni della Messe Ahn e li stremi entrambi, ognuno STAPperà l'altro.

Campionessa di Rhonas

{3}{G}

Creatura — Guerriero Sciacallo

3/3

Puoi stremare la Campionessa di Rhonas mentre attacca. Quando lo fai, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura dalla tua mano. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

* Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con la Campionessa di Rhonas, mettere una carta creatura sul campo di battaglia e poi attaccare con essa.

* Se la creatura messa sul campo di battaglia ha abilità che si innescano quando le creature attaccano o quando stremi creature, quelle abilità non si innescheranno.

Cancelli dell'Aldilà

{3}

Artefatto

Ogniquale una creatura non pedina che controlli muore, guadagni 1 punto vita. Poi puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

{2}, {T}, Sacrifica i Cancelli dell'Aldilà: Passa in rassegna il tuo cimitero, la tua mano e/o il tuo grimorio per una carta chiamata Dono del Dio Faraone e mettila sul campo di battaglia. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo. Attiva questa abilità solo se ci sono sei o più carte creatura nel tuo cimitero.

* Se i Cancelli dell'Aldilà vengono messi in un cimitero nello stesso istante in cui una creatura non pedina che controlli muore, la loro prima abilità si innesca per quella creatura.

* Non esiste una carta chiamata Dono del Dio Faraone in questa espansione. Nel corso della prossima espansione, *L'Era della Rovina*, i Prescelti potrebbero riceverla.

Carovana di Rifornimenti

{4} {W}

Creatura — Cammello

3/5

Quando la Carovana di Rifornimenti entra nel campo di battaglia, se controlli una creatura TAPPata, crea una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca con cautela.

* Se non controlli una creatura TAPPata mentre la Carovana di Rifornimenti entra nel campo di battaglia, la sua abilità non si innesca, anche se puoi TAPPare immediatamente una creatura. Se non controlli creature TAPPate mentre l'abilità si risolve, non accade niente.

* Se un effetto fa entrare la Carovana di Rifornimenti nel campo di battaglia TAPPata, la condizione della sua abilità innescata è soddisfatta.

Cartiglio dell'Ambizione

{2} {B}

Incantesimo — Cartiglio Aura

Incanta creatura che controlli

Quando il Cartiglio dell'Ambizione entra nel campo di battaglia, puoi mettere un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio.

La creatura incantata prende +1/+1 e ha legame vitale.

* La creatura bersaglio dell'abilità innescata del Cartiglio dell'Ambizione non deve essere necessariamente la creatura che esso incanta.

Cartiglio della Forza

{2} {G}

Incantesimo — Cartiglio Aura

Incanta creatura che controlli

Quando il Cartiglio della Forza entra nel campo di battaglia, puoi far lottare la creatura incantata con una creatura bersaglio controllata da un avversario. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

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

* Se il bersaglio dell'abilità innescata è illegale quando essa cerca di risolversi o se la creatura incantata ha lasciato il campo di battaglia, nessuna creatura infliggerà né subirà danno.

* La creatura incantata ha +1/+1 e travolgere mentre lotta. Tuttavia, travolgere non si applica durante una lotta.

* Se il Cartiglio della Forza lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, l'ultima creatura che ha incantato lotta con la creatura bersaglio, se è ancora sul campo di battaglia in quel momento. Tuttavia, non avrà più il bonus +1/+1 fornito dal Cartiglio della Forza.

Cecchino Spietato

{B}

Creatura — Arciere Umano

1/2

Ogniquale volta cicli o scarti una carta, puoi pagare {1}. Se lo fai, metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio.

* Mentre si risolve l'abilità innescata del Cecchino Spietato, non puoi pagare {1} più volte per mettere più segnalini sulle creature.

Celebrante da Battaglia

{2}{R}

Creatura — Guerriero Umano

4/1

Se il Celebrante da Battaglia non è stato stremato in questo turno, puoi stremarlo mentre attacca. Quando lo fai, STAPpa tutte le altre creature che controlli e, dopo questa fase, c'è una fase di combattimento aggiuntiva. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

* L'abilità del Celebrante da Battaglia STAPpa tutte le tue creature, non solo quelle che stanno attaccando.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

* Non c'è una fase principale tra le fasi di combattimento, quindi non avrai l'opportunità di lanciare magie o attivare abilità che possono essere lanciate solo quando potresti lanciare una stregoneria. Ad esempio, non potrai lanciare un'altra creatura o equipaggiare un Equipaggiamento tra un combattimento e l'altro.

* Se stremi il Celebrante da Battaglia, otterrai una fase di combattimento addizionale anche se il Celebrante da Battaglia non sopravvive alla prima.

* Se stremi più di un Celebrante da Battaglia nella stessa fase di combattimento, otterrai altrettante fasi di combattimento addizionali, ma STAPperai tutte le tue creature solo durante la fase di combattimento in corso. Dovrai stremare i Celebranti da Battaglia uno per volta, ognuno in una fase di combattimento diversa, per STAPpare le tue creature attaccanti e attaccare con esse in ogni fase di combattimento.

Censore Mentale Aviano

{2}{W}

Creatura — Mago Uccello

2/1

Lampo

Volare

Se un avversario sta per passare in rassegna un grimorio, quel giocatore passa invece in rassegna le prime quattro carte di quel grimorio.

* Passare in rassegna funziona esattamente come di norma, con la differenza che l'avversario che lo fa guarda solo le prime quattro carte di quel grimorio. Non può guardare le altre carte di quel grimorio. Le carte che non sono tra le prime quattro carte del grimorio non possono essere trovate passandolo in rassegna, neppure se sono in qualche modo identificabili.

* Per gli effetti che verificano se un giocatore ha passato in rassegna un grimorio, passare in rassegna le prime quattro carte di quel grimorio viene considerato come passare in rassegna quel grimorio.

* Se un effetto usa l'espressione "passa in rassegna" una volta, ma permette a un avversario di trovare più carte, le prime quattro carte restano le stesse per tutta l'operazione. Trovare una carta non farà sì che la quinta carta possa essere inclusa tra quelle passate in rassegna.

* Una volta passate in rassegna le carte, l'intero grimorio viene rimescolato.

Cercatore dello Zenit

{3}{U}

Creatura — Mago Uccello

2/2

Volare

Ogniquale volta cicli o scarti una carta, una creatura bersaglio ha volare fino alla fine del turno.

* Fornire volare a una creatura dopo che è stata bloccata non cambia né annulla quel blocco. Se vuoi che volare influenzi ciò che può bloccare la creatura, devi ciclare o scartare una carta al più tardi durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

Cercatore di Sapienza

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

1/3

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Attiva questa abilità solo se hai lanciato una magia non creatura in questo turno.

* Non ha importanza se la magia non creatura si è risolta o è stata neutralizzata, è sufficiente che sia stata lanciata. La magia potrebbe addirittura essere ancora in pila quando attivi l'abilità del Cercatore di Sapienza.

Cielo

{X}{G}

Istantaneo

Il Cielo infligge X danni a ogni creatura con volare.

//

Terra

{X}{R}{R}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

La Terra infligge X danni a ogni creatura senza volare.

* Quando lanci la Terra, non devi necessariamente scegliere per X lo stesso valore scelto quando hai lanciato il Cielo.

Coleottero Decimatore

{3}{B}{G}

Creatura — Insetto

4/5

Quando il Coleottero Decimatore entra nel campo di battaglia, metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniquale volta il Coleottero Decimatore attacca, rimuovi un segnalino -1/-1 da una creatura bersaglio che controlli e scegli fino a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa. Metti un segnalino -1/-1 su di essa.

* La seconda abilità del Coleottero Decimatore può bersagliare qualsiasi creatura che controlli, non solo quelle con segnalini -1/-1 su di esse. Metterà un segnalino -1/-1 sulla creatura dell'avversario anche se non può rimuoverne nessuno dalla tua.

* Se un bersaglio della seconda abilità del Coleottero Decimatore diventa illegale, l'altro verrà comunque influenzato.

Colpo di Vento

{2}{U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura TAPpata bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che il Colpo di Vento si sia risolto, l'intera magia verrà neutralizzata. Non pescherai alcuna carta.

Colpo Sincronizzato

{2}{G}

Istantaneo

STAPpa fino a due creature bersaglio. Ognuna di esse prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* Puoi lanciare il Colpo Sincronizzato con uno, due o zero bersagli.

* Il Colpo Sincronizzato può bersagliare una creatura STAPpata. Prenderà comunque +2/+2.

* Se il Colpo Sincronizzato bersaglia due creature e una diventa un bersaglio illegale prima che si risolva, la creatura bersaglio rimanente sarà comunque STAPpata e prenderà +2/+2.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per farle prendere +4/+4.

Come Predetto

{2}{U}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino tempo su Come Predetto.

Una volta per turno, puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana di una magia che lanci con costo di mana convertito pari o inferiore a X, dove X è il numero di segnalini tempo su Come Predetto.

* Se lanci una carta per un costo alternativo di {0}, non potrai pagarne altri 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 della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.

* 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 stai lanciando una carta split, solo il costo di mana convertito della metà che stai lanciando viene confrontato con il numero di segnalini tempo su Come Predetto.

* Se la carta ha X nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci per un altro costo che non include X. Ad esempio, se ci sono cinque segnalini tempo su Come Predetto e scegli di usare il suo effetto per lanciare Attingere al Domani, X dev'essere 0. X non può essere 2, anche se il costo di mana convertito della magia sarebbe 4.

* Se controlli più copie di Come Predetto, puoi lanciare una magia per ognuna di esse pagando {0}.

* Tutti i segnalini con lo stesso nome sono indistinguibili gli uni dagli altri. Le carte del blocco *Spirale Temporale* che interagiscono con i segnalini tempo interagiranno con Come Predetto.

Comessiano Devoto

{2}{W}

Creatura — Guerriero Umano

3/2

Puoi stremare il Comessiano Devoto mentre attacca. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

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

* Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con il Comessiano Devoto, rimettere una carta creatura sul campo di battaglia e poi attaccare con essa.

* Se la creatura rimessa sul campo di battaglia ha abilità che si innescano quando le creature attaccano o quando stremi creature, quelle abilità non si innescheranno.

Compagna delle Ordalie *(solo mazzo Planeswalker)*

{2}{W}

Creatura — Soldato Uccello

2/2

Volare

{1}{W}: STAPpa una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo se controlli un planeswalker Gideon.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Condurre

{2}{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la sua forza.

//

Vittoria

{2}{W}

Stregoneria

Conseguenze *(Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.)*

Una creatura bersaglio ha doppio attacco fino alla fine del turno.

* Il valore di X viene determinato solo mentre Condurre si risolve. Non cambierà più avanti nel turno se altri effetti modificano la forza della creatura.

Convergenza di Wurm Sabbiosi

{6}{G}{G}

Incantesimo

Le creature con volare non possono attaccare te o i planeswalker che controlli.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Wurm 5/5 verde.

* Una volta che una creatura ha attaccato te o un planeswalker che controlli, resterà in combattimento anche se guadagna volare. Allo stesso modo, se una creatura con volare entra nel campo di battaglia come attaccante, la prima abilità della Convergenza di Wurm Sabbiosi non può annullare quell'attacco.

Cripta dell'Oracolo

{4}

Artefatto

{2}, {T}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta. Metti un segnalino mattone sulla Cripta dell'Oracolo.

{T}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Attiva questa abilità solo se ci sono tre o più segnalini mattone sulla Cripta dell'Oracolo.

* Le carte esiliate dalla Cripta dell'Oracolo vengono esiliate a faccia in su.

* Puoi giocare la carta esiliata in questo turno anche se la Cripta dell'Oracolo non è più sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.

* Quando giochi una carta esiliata con la Cripta dell'Oracolo, segui le normali regole sulla tempistica per giocare quella carta. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* Se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.

* Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.

* La prima abilità della Cripta dell'Oracolo mette un segnalino mattone su di essa anche se non puoi o non vuoi giocare la carta.

* 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 della Voce Torturante, 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.

Crudele Realtà

{5}{B}{B}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore sacrifica una creatura o un planeswalker. Se non può farlo, quel giocatore perde 5 punti vita.

* Il giocatore incantato 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.

* Il giocatore incantato non può scegliere di perdere 5 punti vita se ha una creatura o un planeswalker che può sacrificare.

Destinata

{1}{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno.

//

Comando

{3}{G}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Tutte le creature in grado di bloccare una creatura bersaglio in questo turno lo fanno.

* Il Comando non fornisce ad alcuna creatura l'abilità di bloccare la creatura bersaglio. Obbliga soltanto le creature già in grado di bloccarla a farlo.

* Quando vengono dichiarate le creature bloccanti, qualsiasi creatura che sia TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare la creatura, nessun giocatore è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non blocca se il costo non viene pagato.

* Se ci sono più fasi di combattimento, le creature che hanno bloccato la creatura bersagliata dal Comando nel primo combattimento non devono necessariamente bloccarla di nuovo in combattimenti successivi. Questo perché l'effetto del Comando considera questo turno, non ogni combattimento.

Determinazione di Djeru

{W}

Istantaneo

STAPpa una creatura bersaglio. Previeni tutto il danno che le verrebbe inflitto in questo turno.

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

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

* La Determinazione di Djeru può bersagliare una creatura STAPPata. Il suo effetto di prevenzione si applicherà comunque.

Draghetto degli Enigmi

{1}{U}{R}

Creatura — Draghetto

*/4

Volare

La forza del Draghetto degli Enigmi è pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

* Una carta split viene considerata solo una volta per l'abilità del Draghetto degli Enigmi, anche se è sia un istantaneo sia una stregoneria.

* L'abilità che definisce la forza del Draghetto degli Enigmi funziona in tutte le zone.

Edificio dell'Autorità

{3}

Artefatto

{1}, {T}: Una creatura bersaglio non può attaccare in questo turno. Metti un segnalino mattone sull'Edificio dell'Autorità.

{1}, {T}: Fino al tuo prossimo turno, una creatura bersaglio non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate. Attiva questa abilità solo se ci sono tre o più segnalini mattone sull'Edificio dell'Autorità.

* L'Edificio dell'Autorità non può essere usato per annullare un attacco o un blocco una volta dichiarato. Le sue abilità devono essere attivate non più tardi della sottofase di inizio combattimento per impedire a una creatura di attaccare, e non più tardi della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti per impedire a una creatura di bloccare.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato l'attivazione dell'abilità di una creatura, l'Edificio dell'Autorità non può essere utilizzato per annullarla. La sua ultima abilità deve essere attivata prima che il giocatore attivi l'abilità di quella creatura. Il giocatore può rispondere all'abilità dell'Edificio dell'Autorità con l'abilità della creatura bersaglio, se possibile.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con "quando", "ogniqualevolta" o "all'inizio di") non sono influenzate dall'ultima abilità dell'Edificio dell'Autorità. Da notare che stremare una creatura non è un'abilità attivata.

Esempio di Forza

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

4/4

Quando l'Esempio di Forza entra nel campo di battaglia, metti tre segnalini -1/-1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniqualevolta l'Esempio di Forza attacca, rimuovi un segnalino -1/-1 da esso. Se lo fai, guadagni 1 punto vita.

* Se l'Esempio di Forza lascia il campo di battaglia in risposta alla sua seconda abilità innescata, non potrai rimuovere un segnalino da esso e non guadagnerai 1 punto vita.

Espellere

{3}{W}

Incantesimo

Lampo

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

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

* Se Espellere 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 Espellere l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario di Espellere 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.

Fede dei Devoti

{2}{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta cicli o scarti una carta, puoi pagare {1}. Se lo fai, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* Mentre si risolve l'abilità innescata della Fede dei Devoti, non puoi pagare {1} più volte per moltiplicare l'effetto.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata della Fede dei Devoti fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e tu guadagni 2 punti vita.

Fervore Divorante

{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +3/+3 e ha “All’inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino -1/-1 su questa creatura”.

* Se il Fervore Divorante viene rimosso, la creatura incantata mantiene i segnalini -1/-1 ma perde il bonus +3/+3.

* Se una creatura viene incantata da due Fervori Divoranti, ha due istanze dell'abilità innescata e riceve due segnalini -1/-1 all'inizio del tuo mantenimento.

Fine Gloriosa

{2}{R}

Istantaneo

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

All'inizio della tua prossima sottofase finale, perdi la partita.

* Terminare il turno in questo modo significa che accadono in ordine le seguenti cose: 1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Questo include le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. 2) Se ci sono creature attaccanti e bloccanti, vengono rimosse dal combattimento. 3) Vengono verificate le azioni di stato. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. 4) La fase e/o sottofase in corso termina. La partita passa direttamente alla sottofase di cancellazione. 5) La sottofase di cancellazione si svolge nella sua interezza.

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

* Nonostante altre magie e abilità che sono state esiliate non abbiano la possibilità di risolversi, non sono considerate neutralizzate.

* Le abilità innescate “all'inizio della prossima sottofase finale” non avranno la possibilità di innescarsi in quel turno perché la sottofase finale viene saltata. Quelle abilità si innescheranno all'inizio della sottofase finale del turno successivo.

* Se l'abilità innescata ritardata della Fine Gloriosa viene neutralizzata, non si innescherà di nuovo. Lo stesso vale se viene rimossa dalla pila in qualsiasi altro modo, ad esempio a causa di una seconda Fine (Ancor Più) Gloriosa, o se si risolve e non perdi la partita, ad esempio grazie all'emblema di Gideon delle Ordalie.

Giavellottiera Spietata

{2}{B}{R}

Creatura — Guerriero Minotauro

4/2

{2}, Scarta una carta: Metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio. Quella creatura non può bloccare in questo turno.

* Una volta che una creatura ha bloccato, l'abilità della Giavellottiera Spietata non può annullare quel blocco.

* La creatura bersaglio non sarà in grado di bloccare neanche se il segnalino -1/-1 viene rimosso o se non può essere messo su di essa.

Giavellottiere Infiammaguerre

{3}{R}

Creatura — Guerriero Minotauro

2/3

Quando il Giavellottiere Infiammaguerre entra nel campo di battaglia, infligge X danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

* Una carta split viene considerata solo una volta per l'abilità del Giavellottiere Infiammaguerre, anche se è sia un istantaneo sia una stregoneria.

Gideon delle Ordalie

{1}{W}{W}

Planeswalker — Gideon

3

+1: Fino al tuo prossimo turno, previeni tutto il danno che un permanente bersaglio infliggerebbe.

0: Fino alla fine del turno, Gideon delle Ordalie diventa una creatura Soldato Umano 4/4 con indistruttibile che è ancora un planeswalker. Previene tutto il danno che gli verrebbe inflitto in questo turno.

0: Ottieni un emblema con "Fintanto che controlli un planeswalker Gideon, non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita".

* La prima abilità di Gideon continuerà a prevenire il danno inflitto dal permanente bersaglio anche se Gideon lascia il campo di battaglia prima del tuo prossimo turno.

* La seconda abilità di Gideon non è equivalente a far entrare una creatura nel campo di battaglia. Gideon era già sul campo di battaglia; cambia solo i suoi tipi.

* Se Gideon diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato.

* La seconda abilità di Gideon lo fa diventare una creatura con i tipi di creatura Soldato e Umano. Rimane un planeswalker con il tipo di planeswalker Gideon. (Inoltre, conserva qualsiasi altro tipo o sottotipo di carta che possa avere.) Ogni sottotipo è correlato al tipo di carta appropriato: planeswalker è solo un tipo (non un tipo di creatura), mentre Soldato e Umano sono solo tipi di creatura (non tipi di planeswalker).

* Se a Gideon viene inflitto danno che non può essere prevenuto dopo che la sua seconda abilità si è risolta, quel danno avrà tutti i risultati applicabili: nello specifico, Gideon ha su di sé il danno (dato che è una creatura) e quel danno fa sì che vengano rimossi altrettanti segnalini fedeltà (dato che è un planeswalker). Nonostante abbia indistruttibile, se Gideon non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario.

* Se Gideon lascia il campo di battaglia dopo averti fornito il suo emblema, lo manterrai. Il suo effetto si applicherà di nuovo se un altro Gideon entrerà sotto il tuo controllo.

* Nessun effetto di gioco potrà farti perdere la partita o farla vincere ai tuoi avversari finché dura l'effetto dell'emblema di Gideon. Non importa se hai 0 o meno punti vita, se devi pescare una carta quando il tuo grimorio è vuoto, se hai dieci o più segnalini veleno, se hai raggiunto la tua Fine Gloriosa, se il tuo avversario ha lanciato un secondo Avvicinamento del Secondo Sole e così via. Potrai continuare a giocare.

* Altre circostanze possono comunque farti perdere la partita. Perderai la partita se la concedi, se ricevi una penalità game loss o match loss durante un torneo sanzionato a causa di un'infrazione delle regole della DCI o se il tempo del tuo orologio di gioco in **Magic Online** scade.

* Se hai l'emblema di Gideon in una partita Two-Headed Giant e controlli un planeswalker Gideon, la tua squadra non può perdere la partita e la squadra avversaria non può vincerla. Se il tuo compagno di squadra controlla un planeswalker Gideon ma tu no, l'effetto del tuo emblema non si applica.

Gideon, Paradigma Marziale (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{W}

Planeswalker — Gideon

5

+2: STAPpa tutte le creature che controlli. Quelle creature prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

0: Fino alla fine del turno, Gideon, Paradigma Marziale diventa una creatura Soldato Umano 5/5 con indistruttibile che è ancora un planeswalker. Previene tutto il danno che gli verrebbe inflitto in questo turno.

-10: Le creature che controlli prendono +2/+2 fino alla fine del turno. TAPpa tutte le creature controllate dai tuoi avversari.

* Tutte le creature che controlli prendono +1/+1 dalla prima abilità di Gideon, non solo quelle che ha STAPPato.

* L'insieme di creature influenzate dalla prima e dalla terza abilità di Gideon viene determinato mentre le abilità si risolvono. 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 o +2/+2.

* La seconda abilità di Gideon non è equivalente a far entrare una creatura nel campo di battaglia. Gideon era già sul campo di battaglia; cambia solo i suoi tipi.

* Se Gideon diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato.

* La seconda abilità di Gideon lo fa diventare una creatura con i tipi di creatura Soldato e Umano. Rimane un planeswalker con il tipo di planeswalker Gideon. (Inoltre, conserva qualsiasi altro tipo o sottotipo di carta che possa avere.) Ogni sottotipo è correlato al tipo di carta appropriato: planeswalker è solo un tipo (non un tipo di creatura), mentre Soldato e Umano sono solo tipi di creatura (non tipi di planeswalker).

* Se a Gideon viene inflitto danno che non può essere prevenuto dopo che la sua seconda abilità si è risolta, quel danno avrà tutti i risultati applicabili: nello specifico, Gideon ha su di sé il danno (dato che è una creatura) e quel danno fa sì che vengano rimossi altrettanti segnalini fedeltà (dato che è un planeswalker). Nonostante abbia indistruttibile, se Gideon non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario.

Granfauce Sprezzante

{2}{G}

Creatura — Ippopotamo

4/5

Quando il Granfauce Sprezzante entra nel campo di battaglia, metti due segnalini -1/-1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniqualvolta metti uno o più segnalini -1/-1 sul Granfauce Sprezzante, rimuovi un segnalino -1/-1 da un'altra creatura bersaglio che controlli.

* Se metti un numero di segnalini -1/-1 sul Granfauce Sprezzante sufficiente a ridurre la sua costituzione a 0 o meno, la sua ultima abilità si innesca.

Guardiano del Dedalo

{1}{U}

Creatura — Guerriero Illusione

2/3

Quando il Guardiano del Dedalo diventa bersaglio di una magia, sacrificalo.

Imbalsamare {3}{U} ({3}{U}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Guerriero Illusione Zombie bianco senza costo di mana. Imbalsama solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

* Sacrificherai il Guardiano del Dedalo anche se neutralizzi la magia che lo bersaglia. Se quella magia non ha altri bersagli, verrà neutralizzata quando cercherà di risolversi.

* Le magie Aura che lanci bersagliano i permanenti che incanteranno.

Hapatra, Visir dei Veleni

{B}{G}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/2

Ogniqualevolta Hapatra, Visir dei Veleni infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi mettere un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio.

Ogniqualevolta metti uno o più segnalini -1/-1 su una creatura, crea una pedina creatura Serpente 1/1 verde con tocco letale.

* Se metti un qualsiasi numero di segnalini -1/-1 su più di una creatura contemporaneamente, l'ultima abilità di Hapatra si innesca una volta per ognuna di quelle creature.

* Se metti un numero di segnalini -1/-1 su Hapatra sufficiente a ridurre la sua costituzione a 0 o meno, la sua ultima abilità si innesca.

Hazoret la Fervente

{3}{R}

Creatura Leggendaria — Dio

5/4

Indistruttibile, rapidità

Hazoret la Fervente non può attaccare o bloccare a meno che tu non abbia una o meno carte in mano.

{2}{R}, Scarta una carta: Hazoret infligge 2 danni a ogni avversario.

* Una volta che Hazoret ha attaccato o bloccato, resterà in combattimento anche se il numero di carte nella tua mano diventa pari o superiore a due.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità attivata di Hazoret fa sì che vengano inflitti 2 danni a ciascun avversario, ovvero 4 danni alla squadra avversaria.

In Nome di Oketra

{1}{W}

Istantaneo

Gli Zombie che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno. Le altre creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate da In Nome di Oketra e il modo in cui sono influenzate vengono determinati mentre In Nome di Oketra si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno alcun bonus e il bonus delle creature che diventano o cessano di essere Zombie più avanti nel turno non subirà modifiche.

Iniziata Aprivarchi

{1}{R}

Creatura — Mago Umano

2/1

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

* Se la forza della creatura è superiore a 2 mentre l'abilità attivata tenta di risolversi, l'abilità sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Tuttavia, se la forza della creatura viene invece fatta aumentare a un valore superiore a 2 dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.

Intervento di Gideon

{2}{W}{W}

Incantesimo

Mentre l'Intervento di Gideon entra nel campo di battaglia, scegli il nome di una carta.

I tuoi avversari non possono lanciare magie con il nome scelto.

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a te e ai permanenti che controlli da fonti con il nome scelto.

* Puoi scegliere il nome di una carta terra. Le carte con quel nome possono comunque essere giocate (dato che le terre non vengono mai lanciate), ma il danno che infliggerebbero a te e ai tuoi permanenti sarà prevenuto.

* Se scegli il nome di una carta split, scegli uno dei due nomi, non entrambi. Ad esempio, puoi scegliere Mancato o l'Adempimento, ma non Mancato // Adempimento. Gli avversari possono comunque lanciare la metà che non hai scelto.

* Devi scegliere il nome di una carta, non quello di una pedina. Ad esempio, non puoi scegliere "Zombie" o "Ragavan". Tuttavia, se una pedina ha lo stesso nome di una carta (come una pedina creatura imbalsamata), puoi scegliere il suo nome.

Kefnet il Ponderante

{2}{U}

Creatura Leggendaria — Dio

5/5

Volare, indistruttibile

Kefnet il Ponderante non può attaccare o bloccare a meno che tu non abbia sette o più carte in mano.

{3}{U}: Pesca una carta, poi puoi far tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario.

* Una volta che Kefnet ha attaccato o bloccato, resterà in combattimento anche se il numero di carte nella tua mano diventa pari o inferiore a sei.

* Mentre l'abilità attivata di Kefnet si risolve, non decidi se e quale terra far tornare in mano al suo proprietario finché non hai visto la carta pescata.

Liliana, Maestà della Morte

{3}{B}{B}

Planeswalker — Liliana

5

+1: Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera. Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimoire.

-3: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Quella creatura è uno Zombie nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

-7: Distruggi tutte le creature non Zombie.

* Una creatura con Zombie e tipi addizionali, come uno Sciacallo Zombie, non è una creatura non Zombie.

Lince Reale

{3}{W}{W}

Creatura — Felino

3/3

Gli altri Felini che controlli prendono +1/+1 e hanno legame vitale.

Quando la Lince Reale entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Felino 1/1 bianche con legame vitale.

* Più istanze di legame vitale sono ridondanti.

* Tutti gli altri Felini che controlli prendono +1/+1 e hanno legame vitale, non solo quelli creati dall'ultima abilità della Lince Reale.

Lottatore dell'Ira Sanguinaria

{1}{R}

Creatura — Guerriero Minotauro

4/3

Quando il Lottatore dell'Ira Sanguinaria entra nel campo di battaglia, scarta una carta.

* Puoi lanciare il Lottatore dell'Ira Sanguinaria anche se non hai altre carte in mano. Se non hai carte in mano mentre la sua abilità si risolve, non accade niente.

Lucertola Trebbiatrice

{2}{R}

Creatura — Lucertola

3/2

La Lucertola Trebbiatrice prende +1/+2 fintanto che hai una o meno carte in mano.

* Se a una creatura è stato inflitto danno, quel danno rimane su di essa fino alla sottofase di cancellazione. Se alla Lucertola Trebbiatrice vengono inflitti 2 o 3 danni mentre hai in mano una o zero carte e in seguito nel turno hai due carte in mano dopo che una magia o un'abilità hanno terminato di risolversi, la Lucertola Trebbiatrice sarà distrutta. Analogamente, se in questo modo la sua costituzione viene ridotta a 0, verrà messa nel cimitero del suo proprietario.

Mago Sfregiaspirito

{R}

Creatura — Mago Umano

1/2

Prodezza

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a una creatura controllata da un avversario, metti invece altrettanti segnalini -1/-1 su quella creatura.

* Se un effetto fa lottare una creatura che controlli con una creatura controllata da un avversario, il danno viene inflitto simultaneamente. Ad esempio, se la tua creatura 2/2 lotta con una creatura 4/4 dell'avversario, la tua creatura subirà 4 danni, mentre su quella dell'avversario verranno messi due segnalini -1/-1.

* Se una magia o un'abilità controllata da un avversario fa infliggere a una fonte che controlli danno non da combattimento a una creatura controllata da un avversario, quel danno sarà sostituito da segnalini -1/-1.

* L'effetto del Mago Sfregiaspirito non è un effetto di prevenzione. Il danno che non può essere prevenuto sarà sostituito da segnalini -1/-1.

* Se più effetti di prevenzione e/o sostituzione stanno tentando di applicarsi allo stesso danno, il controllore della creatura alla quale sta per essere inflitto danno sceglie l'ordine in cui applicarli. Ad esempio, un avversario potrebbe scegliere di applicare l'effetto della Determinazione di Djeru e prevenire il danno invece di mettere segnalini -1/-1

su di esso; oppure un avversario potrebbe scegliere di convertire il danno in segnalini -1/-1 prima che la Beffa lo possa raddoppiare, nel qual caso l'effetto della Beffa non si applicherebbe più.

Maledizione dell'Intruso

{1}{B}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore incantato, quel giocatore perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore incantato e fa innescare un'abilità controllata da quel giocatore, l'abilità innescata della Maledizione dell'Intruso si risolve per prima se è il turno di quel giocatore, mentre si risolve per ultima se è il tuo turno.

Mancato

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare una magia bersaglio in mano al suo proprietario.

//

Adempimento

{W}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Scegli il nome di una carta. Fino al tuo prossimo turno, i tuoi avversari non possono lanciare magie con il nome scelto.

* Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.

* Se una copia di una magia torna in mano al suo proprietario, viene spostata lì, poi smetterà di esistere come azione di stato.

* Scegli il nome di una carta mentre l'Adempimento si risolve, non mentre lo lanci. I giocatori non possono lanciare magie con quel nome dopo che l'hai scelto.

* Puoi scegliere il nome di una carta terra. Le carte con quel nome possono comunque essere giocate, dato che le terre non vengono mai lanciate.

* Se scegli il nome di una carta split, scegli uno dei due nomi, non entrambi. Ad esempio, puoi scegliere Mancato o l'Adempimento, ma non Mancato // Adempimento. Gli avversari possono comunque lanciare la metà che non hai scelto.

Manticora del Cimento

{4}{R}

Creatura — Manticora

5/4

Quando la Manticora del Cimento entra nel campo di battaglia, metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio che controlli. La Manticora del Cimento infligge 3 danni a un avversario bersaglio.

* Se non puoi scegliere un avversario bersaglio quando metti in pila l'abilità innescata della Manticora del Cimento (probabilmente perché i tuoi avversari hanno anti-malocchio), l'abilità viene rimossa dalla pila e non metterai un segnalino -1/-1 su alcuna creatura.

* Se uno dei bersagli diventa illegale dopo che l'abilità innescata della Manticora del Cimento è stata messa in pila, ma prima che si sia risolta, l'altro bersaglio sarà comunque influenzato come di consueto.

Manticora Trafiggicuoire

{2}{R}{R}

Creatura — Manticora

4/3

Quando la Manticora Trafiggicuoire entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, la Manticora Trafiggicuoire infligge a una creatura o a un giocatore bersaglio danno pari alla forza di quella creatura. Imbalsamare {5}{R} ({5}{R}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è una Manticora Zombie bianca senza costo di mana. Imbalsama solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

* Viene considerata la forza che aveva la creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia.

* Non puoi sacrificare più creature per infliggere danno più volte.

* La Manticora Trafiggicuoire include una formulazione inedita per le abilità innescate. Quando entra nel campo di battaglia, la sua abilità innescata viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli una creatura o un giocatore bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dalle altre abilità con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità prima che una creatura sia sacrificata e poi di nuovo dopo che la creatura è stata sacrificata, ma prima che il danno sia stato inflitto.

* L'abilità di danno della Manticora Trafiggicuoire si innesca solo quando sacrifichi una creatura come conseguenza delle istruzioni della sua abilità innescata. Non si innescherà se sacrifichi una creatura per qualsiasi altro motivo.

Marchio di Hapatra

{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha anti-malocchio fino alla fine del turno. Rimuovi da essa tutti i segnalini -1/-1. *(Una creatura con anti-malocchio non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

* Puoi bersagliare una creatura senza segnalini -1/-1. Avrà comunque anti-malocchio.

Mentore Severo

{1}{R}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Ogniqualvolta un avversario attiva un'abilità di un artefatto, una creatura o una terra sul campo di battaglia, se non è un'abilità di mana, il Mentore Severo infligge 2 danni a quel giocatore.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata. Da notare che stremare una creatura non è un'abilità attivata.

* L'abilità del Mentore Severo non si innesca quando un avversario attiva un'abilità di una carta che ha in mano (ad esempio ciclo) o di una carta nel cimitero (ad esempio imbalsamare), anche se questo fa sì che una carta sia messa sul campo di battaglia.

* L'abilità del Mentore Severo si risolve prima dell'abilità che l'ha fatta innescare.

Monumento a Bontu

{3}

Artefatto Leggendaro

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

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata del Monumento a Bontu fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita.

Monumento a Kefnet

{3}

Artefatto Leggendaro

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

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, una creatura bersaglio controllata da un avversario non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità innescata del Monumento a Kefnet non TAPpa la creatura. Può bersagliare qualsiasi creatura, TAPpata o STAPpata. Se quella creatura è già STAPpata all'inizio della prossima sottofase di STAP del suo controllore, l'abilità non avrà alcun effetto.

Monumento a Rhonas

{3}

Artefatto Leggendaro

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

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 e ha travolgere fino alla fine del turno.

* L'abilità innescata del Monumento a Rhonas non può bersagliare la magia creatura che l'ha fatta innescare.

Mummia Lacera (*solo mazzo Planeswalker*)

{1}{B}

Creatura — Sciacallo Zombie

1/2

Quando la Mummia Lacera muore, ogni avversario perde 2 punti vita.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alla Mummia Lacera viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che la sua abilità innescata sia messa in pila.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata della Mummia Lacera fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Mummia Mefitica

{1}{B}

Creatura — Sciacallo Zombie

2/2

Quando la Mummia Mefitica entra nel campo di battaglia, ogni giocatore scarta una carta.

* Quando l'abilità innescata della Mummia Mefitica si risolve, prima il giocatore di cui è il turno sceglie una carta da scartare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie una carta da scartare; infine, tutte quelle carte vengono

scartate contemporaneamente. Nessuno è in grado di vedere cosa stanno scartando gli altri giocatori prima di aver deciso quale carta scartare.

Munificenza di Rhonas

{2}{G}

Stregoneria

Rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi aggiungere alla tua mano una carta creatura e/o una carta incantesimo scelta tra esse. Metti le altre nel tuo cimitero.

* Mentre si risolve la Munificenza di Rhonas, puoi non aggiungere alcuna carta alla tua mano oppure aggiungere una carta creatura o una carta incantesimo, oppure una carta creatura e una carta incantesimo.

Naga Vitalista

{1}{G}

Creatura — Druido Naga

1/2

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

* I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.

* Qualsiasi modifica al tipo di una terra o qualsiasi abilità da essa ottenuta può influenzare il tipo di mana che quella terra può produrre.

* La Naga Vitalista verifica gli effetti di tutte le abilità che producono mana delle terre che controlli, ma non ne verifica costi o legalità. Ad esempio, la Spirale dell'Industria dice “{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Attiva questa abilità solo se controlli un artefatto”. Se controlli la Spirale dell'Industria e la Naga Vitalista, puoi TAPpare la Naga Vitalista per attingere mana di qualsiasi colore. Non importa se controlli un artefatto, se puoi pagare 1 punto vita o se la Spirale dell'Industria è STAppata.

* La Naga Vitalista non verifica le restrizioni o condizioni che le tue terre pongono sul mana che producono, come quella della Grotta delle Anime. Verifica solo i tipi di mana.

Neheb, il Prescelto

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Minotauro

2/2

Attacco improvviso

Gli altri Minotauri che controlli hanno attacco improvviso.

Fintanto che hai una o meno carte in mano, i Minotauri che controlli prendono +2/+0.

Ogniqualevolta Neheb, il Prescelto infligge danno da combattimento a un giocatore, ogni giocatore scarta una carta.

* Neheb è influenzato dalla sua stessa abilità di modifica della forza a partire dal momento in cui hai una o zero carte in mano.

* Quando l'abilità innescata di Neheb si risolve, prima il giocatore di cui è il turno sceglie una carta da scartare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie una carta da scartare; infine, tutte quelle carte vengono scartate contemporaneamente. Nessuno è in grado di vedere cosa stanno scartando gli altri giocatori prima di aver deciso quale carta scartare.

Nido di Scarabei

{2}{B}

Incantesimo

Ogniqualvolta metti uno o più segnalini -1/-1 su una creatura, crea altrettante pedine creatura Insetto 1/1 nere.

* Se un effetto ti richiede di mettere su una creatura un numero di segnalini -1/-1 superiore alla sua costituzione, li metterai tutti e creerai altrettanti Insetti, anche se questo ridurrà la sua costituzione a un numero negativo.

Nissa, Guardiania degli Elementi

{X}{G}{U}

Planeswalker — Nissa

X

+2: Profetizza 2.

0: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra o una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore al numero di segnalini fedeltà su Nissa, Guardiania degli Elementi, puoi mettere quella carta sul campo di battaglia.

-6: STAPpa fino a due terre bersaglio che controlli. Diventano creature Elementale 5/5 con volare e rapidità fino alla fine del turno. Sono ancora terre.

* Se X è 0, Nissa entra nel campo di battaglia senza fedeltà e viene messa nel cimitero del suo proprietario prima che tu possa attivare le sue abilità.

* Mentre si risolve la seconda abilità di Nissa, se non puoi o non vuoi mettere la carta sul campo di battaglia, questa rimane in cima al tuo grimorio.

* Dopo che la seconda abilità di Nissa ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere azioni finché non ha terminato. In particolare, i giocatori non possono cercare di modificare la fedeltà di Nissa dopo che hai guardato la carta o scelto di metterla sul campo di battaglia.

* Se Nissa lascia il campo di battaglia mentre la sua seconda abilità è in pila, usa il suo ultimo valore conosciuto di fedeltà per determinare se puoi mettere sul campo di battaglia la prima carta del tuo grimorio. Se Nissa ha lasciato il campo di battaglia perché ha subito danno sufficiente a ridurre la sua fedeltà a 0, il suo ultimo valore conosciuto di fedeltà è 0.

* L'ultima abilità di Nissa imposta forza e costituzione base delle terre a 5/5. Qualsiasi segnalino +1/+1 o -1/-1 su quelle terre si applicherà a quei valori.

Nuove Prospettive

{5}{U}

Incantesimo

Quando le Nuove Prospettive entrano nel campo di battaglia, pesca tre carte.

Fintanto che hai sette o più carte in mano, puoi pagare {0} invece di pagare i costi di ciclo.

* Se scegli di pagare il costo di attivazione alternativo delle Nuove Prospettive, scarti comunque la carta con ciclo per attivare l'abilità.

* La carta che vuoi ciclare viene considerata per determinare se hai sette o più carte in mano.

Oketra la Leale

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Dio

3/6

Doppio attacco, indistruttibile

Oketra la Leale non può attaccare o bloccare a meno che tu non controlli almeno altre tre creature.

{3}{W}: Crea una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca con cautela.

* Una volta che Oketra ha attaccato o bloccato, resterà in combattimento anche se il numero delle altre creature che controlli diventa pari o inferiore a due.

* Non devi necessariamente attaccare con altre tre creature perché Oketra possa attaccare. Lo stesso vale per il blocco.

Ombra del Sepolcro

{1} {B}

Istantaneo

Riprendi in mano dal tuo cimitero tutte le carte che hai ciclato o scartato in questo turno.

* L'Ombra del Sepolcro ti fa riprendere in mano tutte le carte che hai scartato per qualsiasi motivo: quelle che hai ciclato, quelle che hai scartato per effetto di Alleggerire dell'avversario e quelle che hai scartato per lanciare la Voce Torturante vengono tutte considerate.

* Se scarti una carta con follia ma non la lanci, l'Ombra del Sepolcro può trovarla nel tuo cimitero. Se invece la lanci, l'Ombra del Sepolcro non la troverà nel tuo cimitero.

Ordalia della Fratellanza

{2} {W}

Incantesimo

Quando l'Ordalia della Fratellanza entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +2/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

Quando un Cartiglio entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, fai tornare l'Ordalia della Fratellanza in mano al suo proprietario.

* L'abilità innescata dell'Ordalia della Fratellanza influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Non influenzerà le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno.

* Se un effetto ti permette di stremare una creatura mentre attacca, puoi farlo anche se ha cautela. Non sarà TAPpata.

Povero

{2} {B} {B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

//

Principe

{5} {U} {U}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Ogni avversario sceglie una creatura che controlla. Prendi il controllo di quelle creature.

* Il Povero influenza solo le creature sul campo di battaglia quando si risolve. Non influenzerà le creature che entrano nel campo di battaglia né i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno.

* L'effetto del Principe non ha bersagli. Le creature con anti-malocchio possono essere rubate in questo modo.

* L'effetto del Principe dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.

* Dopo che il Principe ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere una creatura dopo averla scelta ma prima che tu ne prenda il controllo.

* In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno sceglie una creatura che controlla, se ne controlla. Dopo che ogni avversario ha effettuato la propria scelta, prendi il controllo di tutte le creature selezionate simultaneamente.

Preparata

{1}{W}

Istantaneo

STAPpa una creatura bersaglio. Prende +2/+2 e ha legame vitale fino alla fine del turno.

//

Combattere

{3}{G}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

* Più istanze di legame vitale sono ridondanti.

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

* Qualsiasi danno, e non solo il danno da combattimento, inflitto da una creatura con legame vitale che controlli ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.

Processione dei Consacrati

{3}{W}

Incantesimo

Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, crea invece il doppio di quelle pedine.

* Tutte le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. Saranno create con le stesse caratteristiche: nome, colore, tipo e sottotipo, abilità, forza, costituzione ecc.

* Se la pedina che crei ha abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con”, per prima cosa determina quante pedine vengono create, poi applica quelle abilità individualmente per ciascuna. Ad esempio, se stai per creare una pedina con “Puoi far entrare [questo permanente] nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia” (ad esempio una Visir dei Molti Volti imbalsamata), le due pedine risultanti possono copiare ciascuna una creatura differente.

* Se un effetto crea più di un tipo di pedina, ne creerà il doppio di ciascun tipo. Ad esempio, se lanci la Minaccia Bestiale mentre controlli la Processione dei Consacrati, creerai due pedine Serpente, due pedine Lupo e due pedine Elefante.

* Se controlli due Processioni dei Consacrati, il numero di pedine create sarà quattro volte il numero originale. Se ne controlli tre, il numero di pedine create sarà otto volte il numero originale e così via.

* Se l'effetto che crea le pedine ti richiede di fare qualcosa con quelle pedine in seguito, ad esempio esiliarle alla fine del combattimento, dovrai farlo per tutte le pedine.

Protezione dell'Hekma

{4}{W}

Incantesimo

Se una fonte controllata da un avversario ti sta per infliggere danni, previeni 1 di quei danni.

* Se più fonti stanno per infliggerti danni contemporaneamente (ad esempio nel caso di più creature attaccanti), sarà prevenuto 1 dei danni di ognuna di quelle fonti.

* Il danno che verrebbe inflitto alle creature che controlli non viene influenzato.

* Se un effetto di prevenzione si applica al danno non da combattimento che ti verrebbe inflitto mentre controlli un planeswalker, scegli se applicare quell'effetto di prevenzione prima o dopo l'effetto di deviazione sul planeswalker. Se applichi prima l'effetto di prevenzione della Protezione dell'Hekma, l'effetto di deviazione sul planeswalker si applicherà comunque al danno restante. Se applichi prima l'effetto di deviazione sul planeswalker e il tuo avversario sceglie di far infliggere il danno a un planeswalker che controlli, nessun danno sarà prevenuto.

Pungitore di Anime

{3}{B}

Creatura — Demone Scorpione

4/5

Quando il Pungitore di Anime entra nel campo di battaglia, metti due segnalini -1/-1 su una creatura bersaglio che controlli.

Quando il Pungitore di Anime muore, puoi mettere un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio per ogni segnalino -1/-1 sul Pungitore di Anime.

* Tutti i segnalini verranno messi sulla creatura bersagliata dalla seconda abilità del Pungitore di Anime. Non puoi distribuire i segnalini tra più creature.

Ramingo Macabro

{3}{B}

Creatura — Orrore

6/6

Il Ramingo Macabro prende -1/-1 per ogni carta che hai in mano.

* Se una magia o abilità ti fa pescare carte e poi ti richiede di rimuoverne alcune dalla mano (ad esempio scartandole o mettendole in cima al tuo grimorio), la costituzione del Ramingo Macabro potrebbe essere brevemente ridotta a 0 o meno. Rimarrà sul campo di battaglia a condizione che abbia di nuovo una costituzione pari o superiore a 1 dopo la risoluzione della magia o dell'abilità.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto a un Ramingo Macabro durante il combattimento potrebbe diventare letale se peschi una carta in seguito nel turno.

Rhonas l'Indomabile

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Dio

5/5

Tocco letale, indistruttibile

Rhonas l'Indomabile non può attaccare o bloccare a meno che tu non controlli un'altra creatura con forza pari o superiore a 4.

{2}{G}: Un'altra creatura bersaglio prende +2/+0 e ha travolgere fino alla fine del turno.

* Una volta che Rhonas ha attaccato o bloccato, resterà in combattimento anche se cessi di controllare un'altra creatura con forza pari o superiore a 4.

* Non devi necessariamente attaccare con un'altra creatura con forza pari o superiore a 4 perché Rhonas possa attaccare. Lo stesso vale per il blocco.

Rifugio dei Draghetti

{2}{U}

Incantesimo

Ogniquale volta cicli o scarti una carta, puoi pagare {1}. Se lo fai, crea una pedina creatura Draghetto 2/2 blu con volare.

* Mentre si risolve l'abilità innescata del Rifugio dei Draghetti, non puoi pagare {1} più volte per ottenere più Draghetti.

Riposo Obbligato

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare.

La creatura incantata ha “{2}, Sacrifica questa creatura: Guadagni 2 punti vita”.

* Il Riposo Obbligato fornisce l'abilità attivata alla creatura incantata. Il controllore di quella creatura (e non il controllore del Riposo Obbligato) può attivare l'abilità e guadagnare 2 punti vita.

Sacerdotessa Consacratrice

{1}{W}

Creatura — Chierico Umano

1/3

Ogniquale volta una pedina creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

Imbalsamare {3}{W} ({3}{W}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Chierico Umano Zombie bianco senza costo di mana. Imbalsama solo quando potresti lanciare una stregoneria.*

* Se la Sacerdotessa Consacratrice è una pedina, probabilmente perché è stata imbalsamata, farà innescare la sua stessa abilità quando entra nel campo di battaglia.

* Se la Sacerdotessa Consacratrice entra nel campo di battaglia allo stesso tempo di una pedina creatura, la sua abilità si innesca per quell'altra creatura. Ad esempio, se controlli la Processione dei Consacrati e imbalsami la Sacerdotessa Consacratrice, l'abilità innescata di ognuna si innesca due volte e guadagni un totale di 4 punti vita.

Scagliare

{1}{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare Scagliare, sacrifica una creatura.

Scagliare infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Viene considerata la forza che aveva la creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia.

* Se sacrifichi una creatura attaccante o bloccante nella sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, non infliggerà danno da combattimento. Se aspetti fino alla sottofase di danno da combattimento, ma a quella creatura è già stato inflitto danno letale, sarà distrutta prima che tu abbia la possibilità di sacrificarla.

* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare Scagliare; non puoi lanciarlo senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.

* I giocatori possono rispondere solo dopo che questa magia è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.

Scolpire

{3}{U}

Istantaneo

Metti una magia o un permanente non terra bersaglio nel grimorio del suo proprietario come seconda carta.

//

Memoria

{4}{U}{U}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Ogni giocatore rimescola la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio, poi pesca sette carte.

* Se il grimorio del proprietario del bersaglio non contiene carte, la magia o il permanente bersaglio verranno messi nel grimorio di quel giocatore e ne costituiranno l'unica carta.

* Se una magia viene messa nel grimorio del suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.

* Se una copia di una magia o una pedina vengono messe nel grimorio del loro proprietario, vengono spostate lì, poi cesseranno di esistere come azione di stato.

Serpe Criptica

{5}{U}{U}

Creatura — Serpe

6/5

La Serpe Criptica costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

* L'abilità della Serpe Criptica non ne cambia il costo di mana o il costo di mana convertito. Riduce solo il costo di lancio della magia.

* Una carta split viene considerata solo una volta per l'abilità della Serpe Criptica, anche se è sia un istantaneo sia una stregoneria.

* L'abilità della Serpe Criptica non può ridurre il suo costo al di sotto di {U}{U}.

Serpe Fluviale

{5}{U}

Creatura — Serpe

5/5

La Serpe Fluviale non può attaccare a meno che non ci siano cinque o più carte nel tuo cimitero.

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

* Una volta che la Serpe Fluviale ha attaccato, resterà in combattimento anche se il numero di carte nel tuo cimitero diventa pari o inferiore a quattro.

Serpopardo in Agguato

{1}{G}{G}

Creatura — Serpente Felino

4/3

Il Serpopardo in Agguato non può essere neutralizzato.
Le magie creatura che controlli non possono essere neutralizzate.

* Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare una magia creatura che controlli. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia creatura non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.

Servo Disobbediente

{W} {B}

Creatura — Zombie

2/2

Ogniqualevolta un altro Zombie entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* Se il Servo Disobbediente entra nel campo di battaglia allo stesso tempo di un'altra creatura Zombie, la sua abilità si innescherà per quello Zombie.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata del Servo Disobbediente fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita.

Sorveglianti dei Morti

{2}

Creatura Artefatto — Felino

2/2

Esilia i Sorveglianti dei Morti: Ogni avversario sceglie due carte dal proprio cimitero ed esilia le altre.

* Un avversario con una o due carte nel suo cimitero non esilierà alcuna carta.

* Quando questa abilità si risolve, prima il giocatore di cui è il turno (se quel giocatore è un avversario) sceglie due carte nel suo cimitero, poi ogni altro avversario secondo l'ordine del turno farà lo stesso; infine, tutte le altre carte nei loro cimiteri vengono esiliate simultaneamente. Ogni giocatore conoscerà le decisioni dei giocatori che scelgono prima di lui.

Spolpaossa

{3} {B}

Creatura — Uccello

3/2

Lo Spolpaossa costa {3} in meno per essere lanciato se è morta una creatura in questo turno.

Volare, tocco letale

* La creatura che è morta non deve necessariamente essere ancora nel cimitero del suo proprietario mentre lanci lo Spolpaossa perché si applichi la sua prima abilità.

* Le pedine creatura che muoiono vengono messe nel tuo cimitero come di consueto (e poco dopo cessano di esistere). Se una di esse è morta in questo turno, si applica la prima abilità dello Spolpaossa.

* In una partita multiplayer, un giocatore può perdere la partita nello stesso istante in cui muore la sua creatura. Se ciò accade, si applica la prima abilità dello Spolpaossa.

Spruzzo di Magma

{R}

Istantaneo

Lo Spruzzo di Magma infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

* L'effetto di sostituzione dello Spruzzo di Magma esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale. Viene applicata alla creatura bersaglio anche se lo Spruzzo di Magma non le infligge danno (grazie a un effetto di prevenzione) o infligge danno a una creatura differente (grazie a un effetto di deviazione).

Squartacorno

{2}{G}

Creatura — Bestia

2/2

Quando lo Squartacorno entra nel campo di battaglia, puoi distruggere un artefatto bersaglio.

Gli artefatti controllati dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPpati.

* Se un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario nello stesso istante in cui lo Squartacorno entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, quell'artefatto non entrerà TAPpato.

Strumenti da Imbalsamatore

{2}

Artefatto

Le abilità attivate delle carte creatura nel tuo cimitero costano {1} in meno per essere attivate.

TAPpa uno Zombie STAPpato che controlli: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.

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

* Normalmente non puoi attivare le abilità delle carte nei cimiteri. Quelle che possono essere attivate sono le abilità che ti richiedono di spostare la carta al di fuori di un cimitero o quelle che dicono specificamente che puoi attivarle se si trovano nel tuo cimitero.

* Qualsiasi Zombie STAPpato che controlli può essere TAPpato per pagare il costo di attivazione della seconda abilità, anche uno che è appena entrato sotto il tuo controllo.

Sublime Agonia

{2}{B}

Istantaneo

Distribuisci due segnalini -1/-1 tra una o due creature bersaglio.

* Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre lanci la Sublime Agonia. A ogni creatura bersaglio deve essere assegnato almeno un segnalino.

* Se una delle due creature bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta alla Sublime Agonia, il segnalino -1/-1 che stava per essere messo su quella creatura va perduto. Non può essere messo sul bersaglio legale.

Tagliare

{1}{R}

Stregoneria

Tagliare infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

//

Fette

{X} {B} {B}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

Ogni avversario perde X punti vita.

* In una partita Two-Headed Giant, le Fette fanno perdere alla squadra avversaria punti vita pari al doppio di X.

Tempo per Riflettere

{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che ha bloccato uno Zombie o è stata bloccata da uno Zombie in questo turno.

* Il Tempo per Riflettere può bersagliare una creatura che sta attualmente bloccando o è bloccata da uno Zombie, oppure una che ha bloccato o è stata bloccata da uno Zombie in precedenza nel turno.

* Il Tempo per Riflettere verifica solo che la seconda creatura fosse uno Zombie nel momento in cui ha bloccato o è stata bloccata dalla creatura bersaglio. Se quello Zombie è diventato una creatura non Zombie o ha lasciato il campo di battaglia, il Tempo per Riflettere può comunque bersagliare la prima creatura.

Trono del Dio Faraone

{2}

Artefatto Leggendaro

All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario perde punti vita pari al numero di creature TAPpate che controlli.

* L'abilità del Trono del Dio Faraone si innesca all'inizio di ciascuna delle tue sottofasi finali, anche se non controlli creature TAPpate. Il numero di creature TAPpate che controlli viene verificato mentre l'abilità si risolve.

* Se altre abilità si innescano all'inizio della tua sottofase finale, si risolvono prima quelle controllate dai tuoi avversari e poi le tue. Ogni giocatore decide l'ordine delle proprie abilità innescate.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata del Trono del Dio Faraone fa perdere alla squadra avversaria punti vita pari al doppio del numero di creature TAPpate che controlli. Le creature TAPpate controllate dal tuo compagno di squadra non vengono considerate.

Venti di Sdegno

{1} {U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Ogni giocatore mette nel proprio cimitero le prime due carte del proprio grimorio.

* Se il permanente non terra bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che i Venti di Sdegno si siano risolti, l'intera magia verrà neutralizzata. Nessun giocatore perderà carte dalla cima del proprio grimorio.

Vigore Soprannaturale

{B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha "Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario".

* L'effetto del Vigore Soprannaturale funziona una sola volta. Se la creatura bersagliata muore e poi viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata come una nuova creatura. Se quella nuova creatura muore, non verrà rimessa sul campo di battaglia di nuovo.

Visir dei Medicamenti

{1}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/1

Se uno o più segnalini -1/-1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, metti invece su quella creatura altrettanti segnalini -1/-1 meno uno.

* “Messi su una creatura che controlli” include una creatura che entra nel campo di battaglia con segnalini -1/-1 su di essa. Se una creatura sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini -1/-1 mentre controlli la Visir dei Medicamenti, entrerà con quel numero di segnalini meno uno.

* Se un effetto mette la Visir dei Medicamenti sul campo di battaglia con uno o più segnalini -1/-1, il suo effetto non si applicherà. Questo perché devi controllare la Visir dei Medicamenti prima che la creatura cominci a entrare nel campo di battaglia perché il suo effetto si applichi. Lo stesso vale per qualsiasi creatura che entra nel campo di battaglia con segnalini -1/-1 allo stesso tempo della Visir dei Medicamenti.

* Ogni Visir dei Medicamenti addizionale che controlli ridurrà di uno il numero di segnalini -1/-1 messi su una creatura.

Visir dei Molti Volti

{2}{U}{U}

Creatura — Chierico Polimorfo

0/0

Puoi far entrare la Visir dei Molti Volti nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che, se la Visir dei Molti Volti è stata imbalsamata, la pedina non ha un costo di mana, è bianca ed è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi.

Imbalsamare {3}{U}{U}

* La Visir dei Molti Volti copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Le caratteristiche che la Visir dei Molti Volti ottiene come parte del suo effetto di copia sono valori copiabili che possono essere copiati da altri effetti.

* Se la creatura scelta ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Se la creatura scelta è una copia di qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è un'altra Visir dei Molti Volti), allora la tua Visir dei Molti Volti entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.

* Se la creatura scelta è una pedina, la Visir dei Molti Volti copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. La Visir dei Molti Volti non è una pedina in questo caso, a meno che non sia imbalsamata.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescano quando la Visir dei Molti Volti entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.

* Se la Visir dei Molti Volti in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che è già sul campo di battaglia.

Visir del Serraglio

{3}{G}

Creatura — Chierico Naga

3/4

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio. *(Puoi farlo in qualsiasi momento.)*

Puoi lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta creatura.

Puoi spendere il mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciare magie creatura.

* La Visir del Serraglio ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.

* Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di lanciare quella magia o di attivare quell'abilità. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.

* Normalmente, la Visir del Serraglio ti permette di lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta creatura, se è la tua fase principale e se la pila è vuota. Se quella carta creatura ha lampo, potrai lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche nel turno di un avversario.

* Puoi spendere il mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciare qualsiasi magia creatura, non solo quelle che lanci dalla cima del tuo grimorio.

* Pagherai comunque tutti i costi di quella magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, come emergere o il costo di Come Predetto.

* La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità attivate.

Visir della Dilazione

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Lampo

Quando la Visir della Dilazione entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura bersaglio se ha attaccato o bloccato in questo turno. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

* L'abilità innescata della Visir della Dilazione può bersagliare qualsiasi creatura, ma la influenzerà solo se questa è stata dichiarata come attaccante o bloccante in questo turno, a prescindere dal fatto che tu abbia lanciato la Visir della Dilazione durante il combattimento o in seguito nel turno. Da notare che l'abilità non influenzerà una creatura che è entrata nel campo di battaglia come attaccante o bloccante.

* Dopo che la creatura bersaglio 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 su di essa o Aure assegnate a essa verranno rimossi ed eventuali Equipaggiamenti non saranno più assegnati.

* Una pedina creatura esiliata in questo modo non tornerà sul campo di battaglia.

Vomitapeste

{2}{B}

Creatura — Bestia Zombie

5/4

Minacciare

Quando il Vomitapeste entra nel campo di battaglia, metti due segnalini -1/-1 su una creatura bersaglio che controlli. Ogniqualvolta un altro Zombie che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita.

* Se un altro Zombie che controlli muore allo stesso tempo del Vomitapeste, l'ultima abilità del Vomitapeste si innescherà per quello Zombie.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata del Vomitapeste fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Wurm Sabbioso Maggiore

{5}{G}{G}

Creatura — Wurm

7/7

Il Wurm Sabbioso Maggiore non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

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

* Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato il Wurm Sabbioso Maggiore, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccato il Wurm Sabbioso Maggiore.

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