

Note di release di *Figli degli dei*

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

Ultima modifica: 14 novembre 2013

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 al sito Wizards.com/CustomerService.

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 *Figli degli dei* contiene 165 carte (60 comuni, 60 non comuni, 35 rare e 10 rare mitiche).

Eventi di Prerelease: 1-2 febbraio 2014

Fine settimana di lancio: 7-9 febbraio 2014

Game Day: 1-2 marzo 2014

L'espansione *Figli degli dei* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 7 febbraio 2014. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Ritorno a Ravnica*, *Irruzione*, *Labirinto del Drago*, *Magic 2014*, *Theros* e *Figli degli dei*.

Visita Wizards.com/MagicFormats 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.

Nuova parola chiave: Tributo

Alcuni mostri esigono il rispetto degli abitanti di Theros minacciando terribili rappresaglie. Tributo è una nuova parola chiave che si trova sulle creature e offre agli avversari una scelta tra due mali: permettere che la creatura aumenti di dimensioni o far innescare una potente abilità entra-in-campo.

Demolok Nessian

{3}{G}{G}

Creatura — Bestia

3/3

Tributo 3 (*Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, un avversario a tua scelta può mettere tre segnalini +1/+1 su di essa.*)

Quando il Demolok Nessian entra nel campo di battaglia, se il tributo non è stato pagato, distruggi un permanente non creatura bersaglio.

Le regole ufficiali per tributo sono le seguenti:

702.103. Tributo

702.103a Tributo è un'abilità statica che funziona mentre la creatura con tributo entra nel campo di battaglia.

“Tributo N” significa “Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, scegli un avversario. Quel giocatore può far entrare questa creatura nel campo di battaglia con N segnalini +1/+1 addizionali”.

702.103b Gli oggetti con tributo hanno abilità innescate che verificano “se il tributo non è stato pagato”. Questa condizione è valida se l'avversario scelto come risultato dell'abilità tributo non ha fatto entrare nel campo di battaglia la creatura con segnalini +1/+1 come specificato dall'abilità tributo della creatura.

* Se l'avversario paga il tributo, la creatura entrerà nel campo di battaglia con il numero di segnalini +1/+1 specificato. Non riceverà i segnalini +1/+1 dopo essere entrata nel campo di battaglia.

* La scelta di pagare o meno il tributo viene effettuata mentre la creatura con tributo entra nel campo di battaglia. A quel punto, è troppo tardi per rispondere alla magia creatura. Per esempio, in una partita multiplayer, gli avversari non sapranno se il tributo verrà pagato o quale avversario dovrà scegliere se pagare o meno il tributo nel momento in cui decidono se neutralizzare la magia creatura.

* Se l'abilità innescata ha un bersaglio, quel bersaglio non sarà ancora conosciuto mentre la magia creatura con tributo è in pila.

* I giocatori non possono rispondere alla decisione a proposito del tributo prima che la creatura entri nel campo di battaglia. In altri termini, se l'avversario non paga il tributo, l'abilità innescata si innescherà prima che qualsiasi giocatore abbia la possibilità di rimuovere la creatura.

* L'abilità innescata si risolverà anche se la creatura con tributo non è sul campo di battaglia in quel momento.

Nuova parola per definire un'abilità: **Ispirazione**

Tra le creazioni del divino, le gesta epiche dei mortali e i mostri terrificanti, l'ispirazione è ovunque su Theros. Ispirazione è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo all'inizio di abilità che si innescano ogniqualvolta la creatura con l'abilità ispirazione viene STAPpata. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Adoratrici del Nido

{3}{U}

Creatura — Chierico Umano

2/4

Ispirazione — Ogniqualvolta le Adoratrici del Nido vengono STAPpate, puoi pagare {2}{U}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura incantesimo Uccello 2/2 blu con volare.

* Le abilità ispirazione si innescano indipendentemente da come la creatura viene STAPpata: dall'azione di turno all'inizio della sottofase di STAP o da una magia o un'abilità.

* Se un'abilità ispirazione si innesca durante la tua sottofase di STAP, l'abilità verrà messa in pila all'inizio del tuo mantenimento. Se l'abilità crea una o più pedine creatura, quelle creature non potranno attaccare in quel turno (a meno che non guadagnino rapidità).

* Le abilità ispirazione non si innescano quando la creatura entra nel campo di battaglia.

* Se l'abilità ispirazione include un costo facoltativo, decidi se pagare quel costo mentre l'abilità si risolve. Puoi farlo anche se la creatura lascia il campo di battaglia in risposta all'abilità.

Dei e devozione a due colori

I cinque dei che appaiono nell'espansione *Figli degli dei* hanno ciascuno un'abilità che si riferisce alla tua devozione a due colori.

Xenagos, Dio della Dissolutezza

{3}{R}{G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al rosso e al verde è inferiore a sette, Xenagos non è una creatura.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, un'altra creatura bersaglio che controlli ha rapidità e prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di quella creatura.

* La tua devozione a due colori è pari al numero di simboli di mana del primo colore, del secondo colore o di entrambi i colori fra i costi di mana dei permanenti che controlli. In particolare, un simbolo di mana ibrido conta solo una volta per la tua devozione ai suoi due colori. Per esempio, se gli unici permanenti non terra che controlli sono Xenagos, Dio della Dissolutezza e i Predoni della Zona di Macerie (il cui costo di mana è {1}{R/G}{R/G}{R/G}), la tua devozione al rosso e al verde è pari a cinque.

Cielo: Archetipi

L'espansione *Figli degli dei* include un ciclo di creature che forniscono alle tue creature una parola chiave e allo stesso tempo garantiscono che le creature dei tuoi avversari non possano avere la stessa parola chiave.

Archetipo del Coraggio

{1}{W}{W}

Creatura Incantesimo — Soldato Umano

2/2

Le creature che controlli hanno attacco improvviso.

Le creature controllate dai tuoi avversari perdono attacco improvviso e non possono avere attacco improvviso.

* La seconda abilità dell'Archetipo si applica a ogni creatura controllata da qualsiasi avversario, indipendentemente da quando è entrata nel campo di battaglia.

* Mentre controlli un Archetipo, gli effetti continui generati dalla risoluzione di magie e abilità che fornirebbero l'abilità specificata alle creature controllate dagli avversari non vengono creati. Per esempio, se controlli l'Archetipo del Coraggio, una magia lanciata da un avversario che fornisce attacco improvviso alle creature che controlla non fa sì che le creature guadagnino attacco improvviso, anche se più avanti nel turno l'Archetipo del Coraggio lascia il campo di battaglia. (Se la magia ha effetti addizionali, come aumentare la forza delle creature, quegli effetti vengono applicati normalmente.)

* Al contrario, effetti continui generati da abilità statiche (come un'Aura che fornisce l'abilità in questione) vengono di nuovo applicati se l'Archetipo lascia il campo di battaglia.

* Se tu e un avversario controllate entrambi lo stesso Archetipo, nessuna creatura controllata da alcun giocatore avrà l'abilità in questione.

Riproposizione di tematiche e meccaniche di *Theros*

L'espansione *Figli degli dei* comprende molte meccaniche, parole chiave e regole introdotte nell'espansione *Theros*. Per ulteriori informazioni sulle creature incantesimo, sull'elemento grafico del cielo stellato di "Nyx" sul bordo della carta, su conferire, eroismo, mostruosità e creature mostruose, devozione, profetizzare e sugli dei, consulta le note di release di *Theros* alla pagina www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Cambiamento delle regole: La “Regola dell’unicità dei Planeswalker” e la “Regola delle Leggende”

Due cambiamenti delle regole introdotti con il Set Base *Magic 2014* influenzano il funzionamento delle carte dell’espansione *Figli degli dei*.

Secondo le regole precedenti, se sul campo di battaglia si trovavano due o più permanenti leggendarie con lo stesso nome oppure due o più planeswalker che condividono uno stesso sottotipo (come “Jace”), venivano tutti messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari come azione di stato. Queste regole sono cambiate. Le nuove regole sono le seguenti:

704.5j Se un giocatore controlla due o più planeswalker che condividono un tipo di planeswalker, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta “regola dell’unicità dei planeswalker”.

704.5k Se un giocatore controlla due o più permanenti leggendarie con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta “regola delle leggende”.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Altare degli Eroi

{5}

Artefatto Leggendaria

Ogni creatura leggendaria che controlli prende +1/+1 per ogni altra creatura leggendaria che controlli.

{X}, {T}: Guarda le prime X carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura leggendaria tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Il bonus fornito dall’Altare degli Eroi conta solo le creature leggendarie. Non conta se stesso.

* L’Altare degli Eroi fornisce un bonus a ogni creatura leggendaria che controlli, anche se prendere il controllo di una di esse fa in modo che venga applicata la “regola delle leggende”. Per esempio, se controlli Brimaz, Re di Oreskos (una creatura leggendaria 3/4) e prendi il controllo di un altro Brimaz, entrambi saranno 4/5 quando ne metterai uno nel cimitero del suo proprietario. Poi il Brimaz rimanente tornerà a essere 3/4.

Annegare nel Dolore

{1}{B}{B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* Solo le creature sul campo di battaglia quando Annegare nel Dolore si risolve prendono -2/-2. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non lo prendono.

Apparizione della Fiamma Eterna

{1}{R}

Creatura Incantesimo — Spirito

1/1

Conferire {2}{R} (*Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.*)

{R}: L’Apparizione della Fiamma Eterna prende +1/+0 fino alla fine del turno. Se è un’Aura, la creatura incantata prende invece +1/+0 fino alla fine del turno.

La creatura incantata prende +1/+1.

* Mentre l'abilità dell'Apparizione della Fiamma Eterna si risolve, il bonus viene applicato all'Apparizione della Fiamma Eterna (se è una creatura) o alla creatura incantata (se è un'Aura). Se il bonus viene applicato alla creatura incantata, non verrà applicato all'Apparizione della Fiamma Eterna, anche se diventa una creatura più tardi durante il turno.

Apparizione di Infinite Battaglie

{1}{W}{W}

Creatura Incantesimo — Spirito

0/0

Conferire {2}{W}{W} *(Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)*

L'Apparizione di Infinite Battaglie e la creatura incantata prendono +1/+1 per ogni creatura che controlli e +1/+1 per ogni Aura che controlli.

* L'ultima abilità dell'Apparizione di Infinite Battaglie funziona solo sul campo di battaglia. Nelle altre zone è una carta creatura incantesimo 0/0.

* Un permanente con conferire è una creatura oppure un'Aura, non entrambe (anche se in entrambi i casi è un incantesimo). Contribuirà solo per +1/+1 al bonus fornito dall'Apparizione di Infinite Battaglie.

Araldo del Tormento

{1}{B}{B}

Creatura Incantesimo — Demone

3/3

Conferire {3}{B}{B} *(Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)*

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, perdi 1 punto vita.

La creatura incantata prende +3/+3 e ha volare.

* Che l'Araldo del Tormento sia una creatura o un'Aura, l'abilità innescata che ti fa perdere punti vita si applica comunque. L'abilità influenza il controllore dell'Araldo del Tormento. Se controlli un Araldo del Tormento che, sotto forma di Aura, incanta una creatura controllata da un altro giocatore, l'abilità si innescherà all'inizio del tuo mantenimento e ti farà perdere 1 punto vita.

Arpia Avèrla

{3}{B}{B}

Creatura — Arpia

2/2

Volare

Tributo 2 *(Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, un avversario a tua scelta può mettere due segnalini +1/+1 su di essa.)*

Quando l'Arpia Avèrla entra nel campo di battaglia, se il tributo non è stato pagato, un avversario bersaglio sacrifica una creatura.

* L'avversario che bersagli con l'abilità innescata non deve necessariamente essere lo stesso che hai scelto per il tributo.

Arruolatore di Akros

{4}{R}

Creatura — Sciamano Umano

3/2

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia l'Arruolatore di Akros, prendi il controllo di un'altra creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* L'abilità può bersagliare qualsiasi creatura eccetto l'Arruolatore di Akros, anche una già STAPpata o già sotto il tuo controllo.

* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati. In particolare, se quella creatura è incantata da un'Aura con conferire e muore mentre è sotto il tuo controllo, il controllore dell'Aura continuerà a controllare la creatura che quell'Aura è diventata.

* Se controlli una creatura leggendaria e prendi il controllo di un'altra creatura leggendaria con lo stesso nome, dovrai sceglierne una che resta sul campo di battaglia e mettere l'altra nel cimitero del suo proprietario.

Brimaz, Re di Oreskos

{1}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Felino

3/4

Cautela

Ogniqualvolta Brimaz, Re di Oreskos attacca, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Soldato Felino 1/1 bianca con cautela attaccante.

Ogniqualvolta Brimaz blocca una creatura, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Soldato Felino 1/1 bianca con cautela che blocca quella creatura.

* Per la prima abilità innescata, dichiara quale giocatore o planeswalker la pedina attacca mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker che Brimaz sta attaccando.

* Se Brimaz in qualche modo blocca due o più creature (nota che normalmente non lo può fare), la sua ultima abilità si innescherà altrettante volte.

* Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti o bloccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti o bloccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca o blocca non si innescheranno.

Cacciasole Impulsivo

{1}{R}

Creatura — Soldato Umano

1/1

Volare, rapidità

Il Cacciasole Impulsivo attacca ogni turno, se può farlo.

* Il Cacciasole Impulsivo attacca solo se può farlo mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se in quel momento è TAPpato o è influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo. Se il costo non viene pagato, il Cacciasole Impulsivo non attacca.

* Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dal Cacciasole Impulsivo.

Campione delle Anime Perdute

{4}{B}{B}

Creatura — Guerriero Scheletro

4/4

{3}{B}{B}, {T}, Sacrifica altre X creature: Rimetti sul campo di battaglia X carte creatura bersaglio dal tuo cimitero.

{5}{B}{B}: Metti il Campione delle Anime Perdute in cima al tuo grimorio dal tuo cimitero.

* Scegli i bersagli della prima abilità mentre la attivi, prima di pagare qualsiasi costo. Non puoi bersagliare nessuna delle creature che sacrifichi.

* L'ultima abilità può essere attivata solo se il Campione delle Anime Perdute si trova nel tuo cimitero.

Capricci delle Moire

{5}{R}

Stregoneria

A partire da te, ogni giocatore separa tutti i permanenti che controlla in tre pile. Poi ogni giocatore sceglie una delle proprie pile a caso e sacrifica quei permanenti. (*Le pile possono essere vuote.*)

* Per scegliere una pila a caso, tutte le pile devono avere le stesse possibilità di essere scelte. Ci sono molti modi per farlo; per esempio, potresti assegnare un numero a ogni pila per poi tirare un dado.

* Puoi mettere Aure o Equipaggiamenti in una pila e le creature a cui sono assegnati in un'altra pila.

* Se metti tutti i permanenti che controlli in una sola pila, avrai due possibilità su tre di non essere costretto a sacrificare alcun permanente, ma una possibilità su tre di doverli sacrificare tutti.

Chimera Sconcertante

{4}{U}

Creatura Incantesimo — Chimera

3/3

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, puoi scambiare il controllo della Chimera Sconcertante e di quella magia. Se lo fai, puoi scegliere nuovi bersagli per la magia. (*Se la magia diventa un permanente, controlli quel permanente.*)

* Puoi scambiare il controllo della Chimera Sconcertante e di qualsiasi magia lanciata da un avversario, non solo una magia con bersagli.

* Decidi se scambiare il controllo della Chimera Sconcertante e della magia mentre l'abilità innescata si risolve.

* Se la Chimera Sconcertante lascia il campo di battaglia o la magia lascia la pila prima che l'abilità innescata si risolva, non potrai effettuare lo scambio.

* Né la Chimera Sconcertante né la magia cambiano di zona. Ne viene solo scambiato il controllo.

* Dopo che l'abilità si è risolta, controlli la magia. Se il testo della magia usa la seconda persona ("tu"), ora si riferisce a te; "un avversario" si riferisce a uno dei tuoi avversari, e così via. Il cambio di controllo avviene prima che vengano scelti nuovi bersagli, perciò restrizioni di bersaglio come "un avversario bersaglio" o "una creatura bersaglio che controlli" prendono te come riferimento, non il controllore originale della magia. Puoi cambiare quei bersagli in modo che diventino legali in relazione a te; altrimenti, se sono gli unici bersagli possibili, la magia verrà neutralizzata in fase di risoluzione poiché ha bersagli illegali. Quando la magia si risolve, qualsiasi bersaglio illegale non viene influenzato da essa e tu prendi tutte le decisioni richieste dall'effetto della magia.

* Puoi cambiare qualsiasi bersaglio tra quelli della magia. Se cambi un bersaglio, devi scegliere un bersaglio legale per la magia. Se non puoi, devi lasciare lo stesso bersaglio (anche se quel bersaglio è adesso illegale).

* Prendere il controllo di una magia e cambiarne i bersagli non fa innescare alcuna abilità eroismo dei nuovi bersagli.

* Se prendi il controllo di una magia istantanea o stregoneria, verrà messa nel cimitero del suo proprietario nel momento in cui si risolve o viene neutralizzata.

* In alcuni casi inusuali, potresti non controllare la Chimera Sconcertante quando la sua abilità innescata si risolve (per esempio se l'abilità innescata si è innescata di nuovo e si è risolta mentre l'abilità originale era in pila). In questi casi, puoi scambiare il controllo della Chimera Sconcertante e della magia che fa innescare l'abilità, anche se non controlli nessuna delle due. Se lo fai, sarai tu, non il nuovo controllore della magia, a poter cambiare i bersagli della magia.

Colonna di Guerra

{3}

Creatura Artefatto — Golem

3/3

Difensore

Fintanto che la Colonna di Guerra è incantata, può attaccare come se non avesse difensore.

* Difensore conta solo quando la Colonna di Guerra può essere dichiarata come creatura attaccante. Se la Colonna di Guerra sta già attaccando e diventa non incantata, questo non fa sì che venga rimossa dal combattimento.

Cornucopia Astrale

{X} {X} {X}

Artefatto

La Cornucopia Astrale entra nel campo di battaglia con X segnalini carica.

{T}: Scegli un colore. Aggiungi un mana di quel colore alla tua riserva di mana per ogni segnalino carica sulla Cornucopia Astrale.

* Se scegli 1 come valore di X, la Cornucopia Astrale costerà {3} per essere lanciata ed entrerà nel campo di battaglia con un segnalino carica. Se scegli 2 come valore di X, costerà {6} per essere lanciata ed entrerà nel campo di battaglia con due segnalini carica, e così via.

* L'ultima abilità è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Corsiera di Krufix

{1} {G} {G}

Creatura Incantesimo — Centauro

2/4

Gioca con la prima carta del tuo grimorio rivelata.

Puoi giocare la prima carta del tuo grimorio se è una carta terra.

Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

* La Corsiera di Krufix non cambia la tempistica con cui puoi giocare le terre. Puoi farlo solo durante la tua fase principale, quando hai la priorità e la pila è vuota.

* Giocare una terra con la seconda abilità conta come giocare una terra normalmente durante il turno. Se giochi una terra dalla tua mano durante il tuo turno, non potrai giocare una terra addizionale dalla cima del grimorio a meno che un altro effetto non ti consenta di farlo.

* L'ultima abilità si innesca ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo per qualsiasi ragione. Si innesca quando giochi una terra, così come ogni volta una magia o abilità (come la Crescita Inarrestabile) ti permette di mettere una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Si innescherà anche quando una magia o abilità permette a un altro giocatore di mettere una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo (grazie all'abilità della Driade di Yavimaya, per esempio).

* Quando giochi con la prima carta del tuo grimorio rivelata, se peschi più carte, rivela ogni carta prima di pescarla.

Criptismo

{1}{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha protezione dalle creature controllate dai tuoi avversari fino alla fine del turno. STAPPala.

* Le abilità di carte creatura che non si trovano sul campo di battaglia e di cui un avversario è proprietario non possono bersagliare quella creatura e il danno che quelle carte infliggerebbero alla creatura viene prevenuto.

* Se un altro giocatore prende il controllo della creatura dopo che il Criptismo si è risolto, la creatura avrà protezione dalle creature controllate dagli avversari del suo nuovo controllore.

Culmine della Furia

{4}{R}{R}

Stregoneria

Scegli due creature e/o giocatori bersaglio. Il Culmine della Furia infligge 3 danni a ciascuno di essi.

* Devi scegliere due bersagli legali per lanciare il Culmine della Furia.

* Se uno dei bersagli è un giocatore, puoi deviare il danno inflitto dal Culmine della Furia su un planeswalker controllato da quell'avversario. Tuttavia, il Culmine della Furia non può essere usato per infliggere danno sia a un giocatore sia a un planeswalker controllato da quel giocatore.

Dall'Alba al Tramonto

{2}{W}{W}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi — Riprendi in mano una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero; e/o distruggi un incantesimo bersaglio.

* Scegli quale modo usare, o di usare entrambi i modi, mentre stai lanciando la magia. Una volta che hai scelto, non puoi cambiare successivamente mentre la magia è in pila.

* Dall'Alba al Tramonto non influisce su alcun bersaglio che sia illegale quando tenta di risolversi. Se scegli di usare entrambi i modi ed entrambi i bersagli sono illegali in quel momento, Dall'Alba al Tramonto verrà neutralizzato.

Disgregare l'Etere

{1}{G}

Istantaneo

Scegli un artefatto o un incantesimo bersaglio. Il suo proprietario lo rimescola nel suo grimorio.

* Se l'artefatto o l'incantesimo è un bersaglio illegale quando Disgregare l'Etere tenta di risolversi, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun grimorio verrà rimescolato.

* Se l'artefatto o l'incantesimo è un segnalino, viene rimescolato nel grimorio del suo proprietario quando Disgregare l'Etere si risolve, dopodiché smette di esistere. Ai fini pratici, l'oggetto che rappresenta la pedina non dovrebbe essere messo nel grimorio, che però dovrà comunque essere rimescolato.

Drago Attizzaforgia

{4}{R}{R}

Creatura — Drago

5/4

Volare

{1}{R}: Il Drago Attizzaforgia infligge 1 danno a una creatura bersaglio. Quella creatura non può bloccare in questo combattimento. Attiva questa abilità solo se il Drago Attizzaforgia sta attaccando.

* L'abilità attivata del Drago Attizzaforgia può bersagliare qualsiasi creatura, non solo creature controllate dal giocatore in difesa o creature che possono bloccare.

* Se non vuoi che la creatura bersaglio sia in grado di bloccare, l'abilità attivata del Drago Attizzaforgia deve essere attivata durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

Efara, Dea della Polis

{2}{W}{U}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al bianco e al blu è inferiore a sette, Efara non è una creatura.

All'inizio di ogni mantenimento, se hai fatto entrare nel campo di battaglia un'altra creatura sotto il tuo controllo nell'ultimo turno, pesca una carta.

* L'ultima abilità di Efara verifica all'inizio di ogni mantenimento se un'altra creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo nell'ultimo turno. Se è accaduto, l'abilità si innesca; in caso contrario, non si innesca. L'abilità si innesca solo una volta, indipendentemente dal numero di creature entrate nel campo di battaglia sotto il tuo controllo nel turno, purché almeno una creatura lo abbia fatto.

* L'ultima abilità si innesca indipendentemente da quanto è accaduto alla creatura che è entrata nel campo di battaglia il turno precedente. Non importa se è ancora sotto il tuo controllo o se è sul campo di battaglia.

* Se un permanente non creatura che controlli (come un'Aura con conferire) diventa una creatura, non farà innescare l'ultima abilità di Efara nel turno seguente. Questo rimane vero anche se il permanente non creatura è diventato una creatura nello stesso turno in cui è entrato nel campo di battaglia.

Elementale del Vortice

{U}

Creatura — Elementale

0/1

{U}: Metti l'Elementale del Vortice e tutte le creature che sta bloccando o che lo bloccano in cima ai grimori dei rispettivi proprietari, poi quei giocatori rimescolano i loro grimori.

{3}{U}{U}: Una creatura bersaglio blocca l'Elementale del Vortice in questo turno, se può farlo.

* Se nessuna creatura blocca o viene bloccata dall'Elementale del Vortice mentre si risolve la sua prima abilità, solo l'Elementale del Vortice viene messo in cima al grimorio del suo proprietario e quel grimorio viene rimescolato. Puoi attivare la prima abilità fuori dal combattimento.

* Se l'Elementale del Vortice non è sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve, qualsiasi creatura che lo bloccava o che veniva bloccata da esso nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia verrà messa in cima al grimorio del suo proprietario e quel grimorio verrà rimescolato.

* La creatura blocca l'Elementale del Vortice solo se può farlo mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Se in quel momento la creatura è TAPpata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare oppure l'Elementale del Vortice non attacca il suo controllore o un planeswalker controllato da quel

giocatore, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo. Se il costo non viene pagato, la creatura non blocca.

Eroe di Iroas

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

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

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia l'Eroe di Iroas, metti un segnalino +1/+1 sull'Eroe di Iroas.

* La prima abilità dell'Eroe di Iroas si applica se lanci una carta per il suo costo di conferire.

Eroina di Torre Leina

{G}

Creatura — Guerriero Umano

1/1

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia l'Eroina di Torre Leina, puoi pagare {X}. Se lo fai, metti X segnalini +1/+1 sull'Eroina di Torre Leina.

* Decidi tu il valore di X e scegli se pagare {X} mentre l'abilità eroismo si risolve.

Fedele al Sole

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti su questa creatura altrettanti segnalini +1/+1”.

* In alcuni casi insoliti, puoi guadagnare punti vita anche se i tuoi punti vita diminuiscono. Ad esempio, se vieni attaccato da due creature 3/3 e ne blocchi una con una creatura 2/2 con legame vitale, i tuoi punti vita diminuiranno di 1 anche se hai guadagnato 2 punti vita. Metterai due segnalini +1/+1 sulla creatura incantata.

* In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se fanno aumentare i punti vita della tua squadra.

Fenax, Dio dell'Inganno

{3}{U}{B}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

4/7

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al blu e al nero è inferiore a sette, Fenax non è una creatura.

Le creature che controlli hanno “{T}: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime X carte del suo grimoire, dove X è la costituzione di questa creatura”.

* Se attivi l'abilità che Fenax fornisce alle creature che controlli, la costituzione della creatura viene calcolata nel momento in cui l'abilità si risolve. Se la creatura in quel momento non è più sul campo di battaglia, considera la sua costituzione nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Se Fenax è una creatura, fornirà a se stesso l'abilità attivata.

* Se TAPpi Fenax per attivare l'abilità che fornisce a se stesso e Fenax non è più una creatura ma è ancora sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve, nessuna carta verrà messa nel cimitero del giocatore bersaglio.

Allo stesso modo, se Fenax non è sul campo di battaglia mentre l'abilità si risolve e non era una creatura quando ha lasciato il campo di battaglia, nessuna carta verrà messa nel cimitero.

Flagello di Valle Skola

{2}{G}

Creatura — Idra

0/0

Travolgere

Il Flagello di Valle Skola entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

{T}, Sacrifica un'altra creatura: Metti un numero di segnalini +1/+1 sul Flagello di Valle Skola pari alla costituzione della creatura sacrificata.

* Considera la costituzione della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il numero di segnalini +1/+1 da mettere sul Flagello di Valle Skola.

Illuminazione di Efara

{1}{W}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando l'Illuminazione di Efara entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura incantata.

La creatura incantata ha volare.

Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far tornare l'Illuminazione di Efara in mano al suo proprietario.

* L'ultima abilità dell'Illuminazione di Efara si innesca solo se è sul campo di battaglia quando la creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Puoi farla tornare in mano al suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia quando quell'abilità si risolve.

* Se l'Illuminazione di Efara non è sul campo di battaglia quando la sua abilità entra-in-campo si risolve, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura che incantava al momento di lasciare il campo di battaglia.

Indole Terrificante

{2}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha "{2}{R}: Una creatura bersaglio non può bloccare questa creatura in questo turno".

* L'abilità attivata fornita dall'Indole Terrificante non può cambiare o annullare un blocco che è già avvenuto. Perché abbia effetto, devi attivarla non più tardi della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

* La creatura bersaglio può comunque bloccare altre creature attaccanti.

Indorare

{3}{B}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio. Metti sul campo di battaglia una pedina artefatto incolore chiamata Oro. Ha "Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

* Tu controlli la pedina, indipendentemente da chi controlla la creatura bersaglio.

* Se la creatura non è un bersaglio legale quando Indorare tenta di risolversi, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà creata alcuna pedina.

Infatuazione Fatidica

{U} {U} {U}

Istantaneo

Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli. Se è il tuo turno, profetizza 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

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

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

* Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura copiata è un Clone), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

* Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata dall'Infatuazione Fatidica copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia.

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

Intravedere il Dio del Sole

{X} {W}

Istantaneo

TAPpa X creature bersaglio. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* Se scegli zero bersagli, profetizzerai 1 quando l'abilità si risolve. Tuttavia, se scegli almeno un bersaglio e tutti i bersagli di Intravedere il Dio del Sole sono illegali quando tenta di risolversi, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In questo caso non profetizzerai.

Indovino delle Ossa

{2} {R} {R}

Creatura — Sciamano Minotauro

3/1

Rapidità

Tributo 2 *(Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, un avversario a tua scelta può mettere due segnalini +1/+1 su di essa.)*

Quando l'Indovino delle Ossa entra nel campo di battaglia, se il tributo non è stato pagato, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* Se vuoi lanciare una carta in questo modo, la lanci come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta (come nel caso di una stregoneria) vengono ignorate. Questo non vale per altre restrizioni di lancio, come "Lancia [questa carta] solo prima che vengano dichiarate le creature attaccanti".

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

* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai pagare i costi alternativi come, ad esempio, i costi di sovraccarico. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

* Se scegli di lanciare una carta split con fusione senza pagare il suo costo di mana, puoi lanciare entrambe le metà.

Istigacollera

{1}{B}{R}

Creatura — Sciamano Minotauro

2/3

Le magie Minotauro che lanci costano {B}{R} in meno per essere lanciate. Questo effetto riduce solo l'ammontare di mana colorato che paghi. *(Per esempio, se lanci una magia Minotauro con costo di mana {2}{R}, essa costa {2} per essere lanciata.)*

* Se controlli più di un Istigacollera, la riduzione di costo è cumulativa.

* Applichi gli effetti di riduzione di costo dopo gli altri modificatori del costo, perciò l'Istigacollera può ridurre costi addizionali o alternativi di magie Minotauro se includono {B} e/o {R}.

* Se una magia ha simboli di mana ibrido nel suo costo di mana, scegli quale metà pagare prima di determinare il costo totale. Se scegli di pagare questo costo con {B} o {R}, l'Istigacollera può ridurre quella parte del costo.

Karametra, Dea dei Raccolti

{3}{G}{W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/7

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al verde e al bianco è inferiore a sette, Karametra non è una creatura.

Ogniquale lanci una magia creatura, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta o Pianura, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Se lanci una carta creatura con conferire per il suo costo di conferire, diventa una magia Aura, non una magia creatura. L'ultima abilità di Karametra non si innesca.

* Puoi usare l'ultima abilità per mettere sul campo di battaglia qualsiasi carta terra con il sottotipo Foresta o Pianura, non solo quelle con il nome Foresta o Pianura.

Kiora della Grande Onda

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

2

+1: Fino al tuo prossimo turno, previeni tutto il danno che verrebbe inflitto a e da un permanente bersaglio controllato da un avversario.

-1: Pesca una carta. Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.

-5: Ottieni un emblema con “All’inizio della tua sottofase finale, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Kraken 9/9 blu”.

* La prima abilità di Kiora può bersagliare qualsiasi permanente controllato da un avversario, non solo uno che può infliggere danno o a cui può essere inflitto danno.

* Una volta che la prima abilità si risolve, la prevenzione del danno continua a essere applicata, anche se quel permanente cambia controllore.

* La seconda abilità di Kiora ti permette di giocare una terra addizionale durante la tua fase principale. Farlo segue le normali regole sulla tempistica per giocare le terre. In particolare, non giocherai una terra mentre l'abilità si risolve. Prima l'abilità si risolve completamente (e peschi una carta, magari una terra che giocherai in seguito).

* L'effetto della seconda abilità è cumulativo con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello dei Rituali d'Abbondanza.

* Se Kiora lascia il campo di battaglia dopo che la sua seconda abilità è stata attivata ma prima che si sia risolta, potrai comunque giocare una terra addizionale dopo che l'abilità si sarà risolta.

Kraken dello Stretto

{5}{U}{U}

Creatura — Kraken

6/6

Le creature con forza inferiore al numero di Isole che controlli non possono bloccare il Kraken dello Stretto.

* Il numero di Isole che controlli viene contato mentre le creature bloccanti vengono dichiarate. Le creature con forza inferiore al numero determinato in quel momento non possono bloccare il Kraken dello Stretto. Una volta che le creature bloccanti sono state dichiarate, la loro forza e il numero delle Isole che controlli sono irrilevanti.

Lottatore Velloirsuto

{1}{B}

Creatura — Minotauro

2/2

Il Lottatore Velloirsuto non può bloccare a meno che tu non controlli un altro Minotauro.

* Si verifica se controlli un altro Minotauro solo nel momento in cui dichiari le creature bloccanti. L'altro Minotauro non deve necessariamente bloccare.

Mietere il Raccolto

{1}{G}{W}

Istantaneo

Scegli fino a tre creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

* Mietere il Raccolto non può bersagliare la stessa creatura più volte. Metterà solo un segnalino +1/+1 su ognuno dei suoi bersagli.

Mogis, Dio del Massacro

{2}{B}{R}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

7/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al nero e al rosso è inferiore a sette, Mogis non è una creatura.

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, Mogis infligge 2 danni a quel giocatore a meno che quel giocatore non sacrifichi una creatura.

* Se il giocatore non può sacrificare una creatura (di solito perché non ne controlla una), Mogis gli infliggerà 2 danni.

Morbo Avvizzente

{B}{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio e tutte le altre creature con lo stesso nome di quella creatura prendono -3/-3 fino alla fine del turno.

* Il Morbo Avvizzente ha solo un bersaglio. Le altre creature con quel nome non saranno bersagliate. Ad esempio, una creatura con anti-malocchio prenderà comunque -3/-3 se ha lo stesso nome della creatura bersaglio.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando il Morbo Avvizzente tenta di risolversi, questo sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna creatura prenderà -3/-3.

* Il nome di una pedina creatura è uguale ai suoi tipi di creatura, a meno che la pedina non sia una copia di un'altra creatura o l'effetto che ha creato la pedina specificatamente non le fornisca un nome diverso. Ad esempio, una pedina creatura Soldato Felino 1/1 si chiamerà "Soldato Felino".

Ordinatrice dell'Ideale

{4}{U}{U}

Creatura — Sfinge

4/5

Volare

Ispirazione — Ogniqualvolta l'Ordinatrice dell'Ideale viene STAPPata, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta artefatto, creatura o terra, puoi metterla sul campo di battaglia con un segnalino manifestazione. Quel permanente è un incantesimo in aggiunta ai suoi altri tipi.

* Il segnalino manifestazione è semplicemente un promemoria. Il permanente continuerà a essere un incantesimo in aggiunta ai suoi altri tipi anche se quel segnalino viene rimosso.

* Se scegli di non mettere la carta sul campo di battaglia o se la carta non è di uno dei tipi elencati, rimarrà in cima al tuo grimorio. (Nota che rivelare la carta non è facoltativo.)

Pegaso Leale

{W}

Creatura — Pegaso

2/1

Volare

Il Pegaso Leale non può attaccare o bloccare da solo.

* Il Pegaso Leale può essere dichiarato come attaccante solo se un'altra creatura viene dichiarata come attaccante allo stesso tempo. Allo stesso modo, il Pegaso Leale può essere dichiarato come bloccante solo se un'altra creatura viene dichiarata come bloccante allo stesso tempo.

* Se controlli più di un Pegaso Leale, entrambi possono attaccare o bloccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca o blocca.

* Anche se il Pegaso Leale non può attaccare da solo, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Per esempio, il Pegaso Leale potrebbe attaccare un avversario e un'altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker controllato da quell'avversario.

* In una partita Two-Headed Giant (o in un altro formato che usa l'opzione di turni di squadra condivisi), il Pegaso Leale può attaccare o bloccare assieme a una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun'altra creatura che controlli attacca o blocca.

Peregrinazione

{3}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, rivelale, metterne una sul campo di battaglia TAPpata e aggiungi l'altra alla tua mano. Rimiscola il tuo grimorio, poi profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* Puoi scegliere di cercare una sola carta terra base con la Peregrinazione. Se lo fai, metterai quella carta sul campo di battaglia TAPpata.

Perforazione dell'Occhio

{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno. Se è un Ciclope, distruggila.

* Se la creatura bersaglio è un Ciclope, prenderà -1/-1 prima di essere distrutta.

Preda da Abbattere

{2}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio blocca in questo turno, se può farlo.

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

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

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

Quercia Nera di Odunos

{2}{B}

Creatura — Silvantropo Zombie

0/5

Difensore

{B}, TAPpa un'altra creatura STAPpata che controlli: La Quercia Nera di Odunos prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* Puoi TAPpare una creatura che non è stata sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo turno per attivare l'ultima abilità.

Ragno Profanatombe

{3}{G}

Creatura — Ragno

2/4

Raggiungere

{3}{B}: Il Ragno Profanatombe prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

* Il numero di carte creatura nel tuo cimitero viene contato solo quando si risolve l'abilità. Una volta che l'abilità si è risolta, il bonus non cambia, anche se il numero di carte creatura nel tuo cimitero cambia in seguito durante il turno.

Razziatore di Menti

{U}{U}

Creatura — Mago Umano

2/1

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia il Razziatore di Menti, esilia le prime tre carte del grimorio di un giocatore bersaglio.

{U}{U}, Sacrifica il Razziatore di Menti: Neutralizza una magia bersaglio con lo stesso nome di una carta esiliata con il Razziatore di Menti.

* Le carte vengono esiliate a faccia in su. Tutti i giocatori possono guardarle.

* Se il Razziatore di Menti lascia il campo di battaglia e successivamente un altro Razziatore di Menti entra nel campo di battaglia, quest'ultimo si considera un nuovo oggetto (anche se i due sono rappresentati dalla stessa carta). L'ultima abilità del secondo Razziatore di Menti non si riferisce ad alcuna delle carte esiliate con il primo.

Ricompensa dell'Accolito

{1}{W}

Istantaneo

Previene i prossimi X danni che verrebbero inflitti a una creatura bersaglio in questo turno, dove X è pari alla tua devozione al bianco. Se i danni vengono prevenuti in questo modo, la Ricompensa dell'Accolito infligge altrettanti danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. *(La tua devozione al bianco è la somma dei {W} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

* La Ricompensa dell'Accolito ha due bersagli: la creatura a cui sta per essere inflitto danno e la creatura o il giocatore a cui la Ricompensa dell'Accolito infliggerà danno. Questi bersagli vengono scelti mentre lanci la Ricompensa dell'Accolito.

* L'ammontare di danni prevenuti dallo scudo di prevenzione è basato sulla tua devozione al bianco nel momento in cui la Ricompensa dell'Accolito si risolve. Quell'ammontare di danni non cambierà in seguito nel turno, anche al variare della tua devozione al bianco.

* Non scegli una fonte di danno. Lo scudo di prevenzione si applicherà ai prossimi X danni che stanno per essere inflitti al primo bersaglio, indipendentemente dalla fonte del danno stesso. Inoltre, è irrilevante che il danno venga inflitto o meno allo stesso tempo. Per esempio, se lo scudo previene i prossimi 5 danni al primo bersaglio e a quella creatura stanno per essere inflitti 3 danni dal Colpo di Fulmine, i 3 danni vengono prevenuti e la Ricompensa dell'Accolito infligge 3 danni al secondo bersaglio. L'effetto di prevenzione si applicherà comunque ai prossimi 2 danni che stanno per essere inflitti al primo bersaglio in quel turno.

* L'effetto della Ricompensa dell'Accolito non è un effetto di deviazione. Se previene danno, la Ricompensa dell'Accolito (non la fonte di quel danno) infligge danno al secondo bersaglio come parte di quell'effetto di prevenzione. La Ricompensa dell'Accolito è la fonte del nuovo danno, quindi le caratteristiche della fonte originale (come il colore, o se aveva legame vitale) non influenzano questo danno. Il nuovo danno non è danno da combattimento, neppure se il danno prevenuto lo era. Siccome controlli la fonte del nuovo danno, se il secondo bersaglio è un avversario, puoi fare in modo che la Ricompensa dell'Accolito infligga il suo danno a un planeswalker controllato da quell'avversario.

* Mentre la Ricompensa dell'Accolito tenta di risolversi, se solo il primo bersaglio è illegale, la Ricompensa dell'Accolito non previene alcun danno che sta per essere inflitto a quella creatura e, a causa di questo, non infligge alcun danno al secondo bersaglio. Se solo il secondo bersaglio è illegale, il danno che sta per essere inflitto al primo

bersaglio viene prevenuto, ma la Ricompensa dell'Accolito non infligge danno. Se entrambi i bersagli sono illegali, la Ricompensa dell'Accolito viene neutralizzata.

* Dopo che la Ricompensa dell'Accolito si è risolta, non importa più se uno o entrambi i bersagli sono ancora legali. Per esempio, se il secondo bersaglio è una creatura controllata da un avversario che guadagna anti-malocchio dopo che la Ricompensa dell'Accolito si è risolta, ma prima che prevenga il danno, la Ricompensa dell'Accolito infliggerà comunque il danno a quella creatura. Se la Ricompensa dell'Accolito non può infliggere danno al secondo bersaglio (per esempio perché è una creatura che ha già lasciato il campo di battaglia), la Ricompensa dell'Accolito previene comunque il danno; semplicemente non infliggerà alcun danno.

* Se la Ricompensa dell'Accolito previene danno, infligge il suo danno subito dopo come parte di quello stesso effetto di prevenzione. Questo accade prima di verificare le azioni di stato e prima che qualsiasi giocatore possa lanciare magie o attivare abilità. Se la fonte del danno originale era una magia o un'abilità, questo accade prima che quella magia o abilità riprenda la sua risoluzione.

* Se l'ammontare di danno che sta per essere inflitto al primo bersaglio è maggiore dell'ammontare di danno che la Ricompensa dell'Accolito sta per prevenire, la fonte infligge il suo danno in eccesso al primo bersaglio nello stesso momento in cui il resto viene prevenuto. Poi la Ricompensa dell'Accolito infligge il proprio danno.

* Il danno viene inflitto dalla Ricompensa dell'Accolito per come esisteva in pila, non per come esiste quando il danno viene inflitto. Ovvero, è una magia istantaneo che infligge danno, nel caso un'abilità consideri questo fattore (come l'abilità del Satiro Danzafuoco, che include la frase "Ogniquale volta una magia istantaneo o stregoneria che controlli infligge danno a un avversario").

* Se al primo bersaglio sta per essere inflitto danno da combattimento da più creature, scegli quale di quei danni prevenire. (Per esempio, se una di quelle creature ha tocco letale, puoi scegliere di prevenire specificamente il danno da quella creatura.) Non decidi fino al momento in cui le creature stanno per infliggere il loro danno.

Risveglio Fatidico

{4} {B} {B} {B}

Istantaneo

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Ha indistruttibile. Se è il tuo turno, profetizza 2. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.*)

* L'effetto che fa guadagnare indistruttibile alla creatura non ha una durata. Dura finché la creatura non lascia il campo di battaglia.

* L'abilità indistruttibile fornita dal Risveglio Fatidico non fa parte delle caratteristiche copiabili della creatura. Se la creatura viene copiata, la copia non avrà indistruttibile (a meno che la creatura non abbia indistruttibile in altro modo).

Sangue Rovente

{R} {R}

Istantaneo

Il Sangue Rovente infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Quando quella creatura muore in questo turno, il Sangue Rovente infligge 3 danni al controllore della creatura.

* Se la creatura bersaglio muore in quel turno, il Sangue Rovente infliggerà 3 danni a chiunque controlli la creatura nel momento in cui muore, e non necessariamente al giocatore che la controllava quando il Sangue Rovente si è risolto. Non importa che cosa abbia fatto morire la creatura.

Schianto del Martello

{1}{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un'altra creatura bersaglio.

* Se solo uno dei bersagli è legale mentre lo Schianto del Martello tenta di risolversi, lo Schianto del Martello si risolverà, ma non avrà effetto. Se la prima creatura bersaglio è un bersaglio illegale, non può infliggere danno a nulla. Se la seconda creatura bersaglio è un bersaglio illegale, non è possibile infliggerle danno.

* L'ammontare di danni inflitti è basato sulla forza della prima creatura bersaglio nel momento in cui lo Schianto del Martello si risolve.

Sembianze dell'Idra

{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è pari alla tua devozione al verde. *(La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

* Il valore di X viene calcolato mentre le Sembianze dell'Idra si risolvono. Il bonus non cambierà in seguito nel turno, anche se la tua devozione al verde varia.

Sentinella Silente

{5}{W}{W}

Creatura — Arconte

4/6

Volare

Ogniquale la Sentinella Silente attacca, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

* Se fai tornare una carta creatura incantesimo con conferire sul campo di battaglia, non puoi pagare il suo costo di conferire. Non sarà un'Aura e non potrà essere assegnata a una creatura.

* Se la carta incantesimo è un'Aura, scegli un giocatore o un oggetto che possano essere incantati legalmente da quell'Aura mentre entra nel campo di battaglia. Questo non bersaglia il giocatore o l'oggetto, perciò in questo modo è possibile incantare una creatura avversaria con anti-malocchio, per esempio. Se non c'è alcun giocatore od oggetto che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.

Serpe dell'Inondazione

{4}{U}

Creatura — Serpe

4/4

La Serpe dell'Inondazione non può attaccare a meno che tu non faccia tornare un incantesimo che controlli in mano al suo proprietario. *(Questo costo viene pagato quando vengono dichiarate le creature attaccanti.)*

* Devi far tornare un incantesimo che controlli in mano al suo proprietario durante ogni combattimento in cui attacchi con la Serpe dell'Inondazione.

Servitore di Tymaret

{2}{B}

Creatura — Zombie

1/3

Ispirazione — Ogniquale il Servitore di Tymaret viene STAPPato, ogni avversario perde 1 punto vita. Guadagni tanti punti vita quanti sono i punti vita persi in questo modo.

{2} {B}: Rigenera il Servitore di Tymaret.

* Una creatura viene TAPpata quando il suo scudo di rigenerazione viene utilizzato, non quando lo scudo viene creato. Di conseguenza, non potrai usare l'ultima abilità del Servitore di Tymaret per TAPparlo in modo da far innescare la sua abilità ispirazione, a meno che un effetto non tenti effettivamente di distruggerlo.

Spirito del Dedalo

{1} {W}

Creatura Incantesimo — Spirito

3/1

Ogni giocatore non può pescare più di una carta per turno.

* Puoi pescare un massimo di una carta durante il turno di ogni giocatore. Le pescate successive vengono ignorate.

* Se non hai pescato alcuna carta in un turno e una magia o abilità ti farebbe pescare più carte, ne peschi soltanto una.

* Se peschi una carta e poi lo Spirito del Dedalo entra nel campo di battaglia, non potrai pescare altre carte per quel turno.

* Se un effetto di sostituzione tenta di sostituire una carta che non puoi pescare, l'effetto non si applica.

Tamburo Foglia di Primavera

{1}

Artefatto

{T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

* Puoi TAPpare una creatura che non è stata sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo turno per attivare l'abilità.

Tempesta Improvvisa

{3} {U}

Istantaneo

TAPpa fino a due creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* Se una creatura influenzata dalla Tempesta Improvvisa cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo controllore precedente, la Tempesta Improvvisa le impedirà di essere STAPpata durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

* Questa magia può bersagliare creature TAPPate. Se una creatura bersaglio è già TAPPata quando la magia si risolve, quella creatura rimane TAPPata e non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

* Se scegli due bersagli e uno è un bersaglio illegale quando la Tempesta Improvvisa si risolve, quella creatura non verrà TAPPata e la Tempesta Improvvisa non le impedirà di STAPpare durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore. Non verrà influenzata dalla Tempesta Improvvisa in alcun modo.

* Se scegli zero bersagli, profetizzerai 1 quando l'abilità si risolve. Tuttavia, se scegli almeno un bersaglio e tutti i bersagli della Tempesta Improvvisa sono illegali quando tenta di risolversi, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In questo caso non profetizzerai.

Titano Offuscapalude

{6}{B}

Creatura — Gigante

4/5

Il Titano Offuscapalude costa {X} in meno per essere lanciato, dove X è pari alla tua devozione al nero. (*La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)

* La tua devozione al nero viene calcolata quando determini il costo totale del Titano Offuscapalude e quel costo viene vincolato prima che qualsiasi costo venga pagato. Per esempio, se controlli una creatura con simboli di mana nero nel suo costo di mana che può essere sacrificata per attingere mana, quei simboli di mana contribuiranno alla tua devozione al nero. In seguito, potrai sacrificare quella creatura per attingere mana e pagare il costo totale ridotto.

* Se la tua devozione al nero è maggiore di sei, il Titano Offuscapalude costerà {B} per essere lanciato. Il requisito di mana colorato non viene ridotto.

Tromokrate

{5}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Kraken

8/8

Tromokrate ha anti-malocchio a meno che non sia attaccante o bloccante.

Tromokrate non può essere bloccato a meno che tutte le creature controllate dal giocatore in difesa non lo blocchino. (*Se una delle creature controllate da quel giocatore non blocca questa creatura, non può essere bloccata.*)

* Il giocatore in difesa può bloccare Tromokrate con tutte le creature che controlla. Se non può farlo (per esempio perché una di quelle creature è TAPpata), o sceglie di non farlo, Tromokrate non può essere bloccato.

* Tromokrate (come tutte le creature attaccanti e bloccanti) rimane una creatura attaccante o bloccante finché la sottofase di fine combattimento non è terminata. In particolare, è ancora una creatura attaccante o bloccante durante la sottofase di danno da combattimento, perciò eventuali abilità controllate da un avversario che si innescano quando una creatura muore a causa del danno da combattimento possono bersagliare Tromokrate.

Veggente del Dolore

{1}{B}

Creatura — Mago Umano

2/2

Ispirazione — Ogniqualvolta il Veggente del Dolore viene STAPpato, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Perdi punti vita pari al costo di mana convertito di quella carta.

* Se il costo di mana della carta rivelata comprende {X}, X viene considerato 0.

* Se la carta rivelata non ha un costo di mana (perché è una carta terra, per esempio), il suo costo di mana convertito è 0.

* Le carte split nel tuo grimorio hanno due costi di mana convertiti, uno per ogni metà. Se riveli una carta split in questo modo, perdi punti vita pari alla somma di quei costi di mana convertiti.

Vincolaspiriti Velloirsuto

{3}{R}

Creatura — Sciamano Minotauro

3/4

Ispirazione — Ogniqualvolta il Vincolaspiriti Velloirsuto viene STAPpato, puoi pagare {1}{R}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di un'altra creatura bersaglio tranne che è un incantesimo in aggiunta agli altri suoi tipi. Ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale (eccetto per il fatto che la copia è anche un incantesimo) e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

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

* Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura copiata è un Clone), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

* Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata dal Vincolaspiriti Velloirsuto copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia.

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

* Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura non avrà rapidità e non la esilierai. Tuttavia, se il Vincolaspiriti Velloirsuto crea più pedine a causa di un effetto di sostituzione (come quello generato dalla Stagione del Raddoppio), ognuna di queste pedine avrà rapidità e verrà esiliata.

Xenagos, Dio della Dissolutezza

{3}{R}{G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al rosso e al verde è inferiore a sette, Xenagos non è una creatura.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, un'altra creatura bersaglio che controlli ha rapidità e prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di quella creatura.

* Il valore di X viene determinato solo una volta, quando si risolve l'abilità.

Magic: The Gathering, Magic, Figli degli dei, Theros, Ritorno a Ravnica, Irruzione e Labirinto del Drago sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2014 Wizards.