

Note di release di *Draghi di Tarkir*

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

Ultima modifica: 25 febbraio 2015

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 *Draghi di Tarkir* contiene 264 carte (101 comuni, 80 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 15 terre base).

Eventi di Prerelease: 21-22 marzo 2015

Fine settimana di lancio: 27-29 marzo 2015

Game Day: 18-19 aprile 2015

L'espansione *Draghi di Tarkir* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 27 marzo 2015. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Theros*, *Figli degli dei*, *Viaggio verso Nyx*, **Magic 2015**, *I Khan di Tarkir*, *Riforgiare il destino* e *Draghi di Tarkir*.

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.

Tematica: i draghi e le stirpi draconiche bicolori

Il viaggio di Sarkhan nel passato per salvare lo Spirito Drago Ugin ha cambiato Tarkir. I draghi sono ovunque e *Draghi di Tarkir* ne include più di qualsiasi altra espansione prima d'ora. Il piano è ancora dominato da cinque clan, ma si tratta di clan bicolori e ciascuno prende il nome dal temibile signore dei draghi che lo guida. I clan odierni assomigliano molto a quelli del passato di Tarkir e ai clan del presente che mai si realizzò. Ogni clan ha una relativa icona specifica, che appare su carte fortemente associate a esso (incluse le carte con l'abilità esclusiva di quel clan). Queste icone non hanno alcun effetto sul gioco.

Azione definita da parola chiave **Dromoka**: sostenere

Il clan Dromoka è verde e bianco. Per i suoi seguaci, Dromoka incarna l'ideale draconico della resistenza.

Sostenere è un'azione definita da parola chiave riproposta che mette segnalini +1/+1 sulla tua creatura più piccola, assicurando che non ci siano punti deboli nel tuo esercito. Non ha subito modifiche dalla sua introduzione nell'espansione *Riforgiare il destino*.

Stratega Aviana

{4}{W}

Creatura — Soldato Uccello

2/3

Volare

Quando la Stratega Aviana entra nel campo di battaglia, sostieni 1. (*Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

Le regole ufficiali per sostenere sono le seguenti:

701.30. Sostenere

701.30a “Sostenere N” significa “Scegli una creatura che controlli con la costituzione minore o a pari merito con la costituzione minore tra le creature che controlli. Metti N segnalini +1/+1 su quella creatura”.

* Sostenere non bersaglia alcuna creatura, anche se alcune magie e abilità che sostengono possono avere altri effetti che bersagliano creature. Ad esempio, potresti mettere segnalini su una creatura con protezione dal bianco con l'abilità sostenere della Stratega Aviana.

* Determini su quale creatura mettere segnalini mentre la magia o abilità che ti richiede di sostenere si risolve. Questa potrebbe essere la stessa creatura con l'abilità sostenere, se è ancora sotto il tuo controllo e ha la costituzione minore.

Parola chiave Ojutai: ripresa

Il clan Ojutai è bianco e blu. Per i suoi seguaci, Ojutai incarna l'ideale draconico dell'astuzia.

Ripresa è una parola chiave riproposta che si trova su alcuni istantanei e stregonerie e ti permette di lanciare quelle magie una seconda volta senza pagare alcun costo all'inizio del tuo prossimo mantenimento. Non ha subito modifiche dalla sua ultima apparizione nell'espansione *Ascesa degli Eldrazi*.

Colpo di Taigam

{3}{U}

Stregoneria

Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliala mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

Le regole ufficiali per ripresa sono le seguenti:

702.87. Ripresa

702.87a Ripresa compare su alcuni istantanei e stregonerie. Rappresenta un'abilità statica che funziona mentre la magia è in pila e può creare un'abilità innescata ritardata. “Ripresa” significa “Se questa magia è stata lanciata dalla tua mano, invece di metterla nel tuo cimitero mentre si risolve, esiliala e, all'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana”.

702.87b Lanciare una carta senza pagarne il costo di mana come risultato di un'abilità ripresa segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2c–g.

702.87c Più istanze di ripresa sulla stessa magia sono ridondanti.

* Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo.

* Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata per qualche motivo (da un'altra magia o abilità oppure perché tutti i suoi bersagli sono illegali mentre tenta di risolversi), quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

* All'inizio del tuo mantenimento, tutte le abilità innescate ritardate create dagli effetti di ripresa si innescano. Puoi gestirle in qualsiasi ordine. Se vuoi lanciare una carta in questo modo, la lanci come parte della risoluzione della sua abilità innescata ritardata. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta (se è una stregoneria) vengono ignorate. Altre restrizioni, come "Lancia [questa magia] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.

* Fintanto che lanci una magia con ripresa dalla tua mano, ripresa funzionerà indipendentemente dal fatto che tu abbia o meno pagato il suo costo di mana o un costo alternativo che ti era permesso pagare.

* Se lanci una magia con ripresa da qualsiasi zona diversa dalla tua mano (inclusa la mano del tuo avversario), ripresa non avrà alcun effetto.

* Se a causa di un effetto di sostituzione (come quello creato da Riposa in Pace) una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano sta per essere messa in qualsiasi altra zona invece che nel tuo cimitero mentre si risolve, puoi scegliere se applicare l'effetto di ripresa o l'altro effetto mentre la magia si risolve.

* Ripresa non avrà alcun effetto sulle copie di magie poiché non le lanci dalla tua mano.

* Se lanci una carta dall'esilio in questo modo, verrà messa nel cimitero del suo proprietario quando si risolve o se viene neutralizzata. Non ritornerà nell'esilio.

Parola chiave Silumgar: sfruttare

Il clan Silumgar è blu e nero. Per i suoi seguaci, Silumgar incarna l'ideale draconico dell'implacabilità.

Sfruttare è una nuova abilità definita da parola chiave che si trova sulle creature. Quando una creatura con sfruttare entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura. Le creature con sfruttare hanno un'altra abilità che ti concede un beneficio in cambio.

Sacerdotessa del Dolore

{2}{B}

Creatura — Sciamano Umano

2/3

Sfruttare (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.*)

Quando la Sacerdotessa del Dolore sfrutta una creatura, le creature controllate dai tuoi avversari prendono -1/-1 fino alla fine del turno.

Le regole ufficiali per sfruttare sono le seguenti:

702.109. Sfruttare

702.109a Sfruttare è un'abilità innescata. "Sfruttare" significa "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura".

702.109b Una creatura con sfruttare “sfrutta una creatura” quando il controllore dell’abilità sfruttare sacrifica una creatura mentre l’abilità si risolve.

* Scegli se sacrificare una creatura e quale mentre si risolve l’abilità sfruttare.

* Puoi sacrificare la creatura con sfruttare se è ancora sul campo di battaglia. Questo farà innescare l’altra abilità della creatura.

* Non puoi sacrificare più di una creatura grazie a una singola abilità sfruttare.

Parola chiave Kolaghan: accelerare

Il clan Kolaghan è nero e rosso. Per i suoi seguaci, Kolaghan incarna l’ideale draconico della rapidità.

Accelerare è una parola chiave riproposta che ti permette di lanciare magie creatura per un costo alternativo, dando rapidità alla creatura e facendola tornare in mano al suo proprietario alla fine del turno. Non ha subito modifiche dalla sua introduzione nell’espansione *Riforgiare il destino*.

Berserker dei Fulmini

{R}

Creatura — Berserker Umano

1/1

{R}: La Berserker dei Fulmini prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Accelerare {R} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all’inizio della prossima sottofase finale.*)

Le regole ufficiali per accelerare sono le seguenti:

702.108. Accelerare

702.108a Accelerare rappresenta tre abilità: due abilità statiche che funzionano mentre la carta con accelerare è in pila, una delle quali può creare un’abilità innescata ritardata, e un’abilità statica che funziona mentre l’oggetto con accelerare è sul campo di battaglia. “Accelerare [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta pagando [costo] invece del suo costo di mana”, “Se hai scelto di pagare il costo di accelerare di questa magia, fai tornare il permanente che questa magia diventa in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale” e “Fintanto che il costo di accelerare di questo permanente è stato pagato, il permanente ha rapidità”. Il pagamento del costo di accelerare di una carta segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2e–g.

* Se scegli di pagare il costo di accelerare invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia creatura per il suo costo di accelerare solo quando potresti lanciare normalmente quella magia creatura e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.

* Se paghi il costo di accelerare per lanciare una magia creatura, quella carta tornerà in mano al suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia quando la sua abilità innescata si risolve. Se muore o viene messa in un’altra zona prima di quel momento, rimarrà dov’è.

* Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con accelerare a meno che un’altra abilità non ti imponga di farlo.

* Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia o diventa una copia di una creatura per la quale è stato pagato il costo di accelerare, la copia non avrà rapidità e non ritornerà in mano al suo proprietario.

Parola per definire un’abilità Atarka: formidabile

Il clan Atarka è rosso e verde. Per i suoi seguaci, Atarka incarna l'ideale draconico della barbarie.

Formidabile è una nuova parola per definire un'abilità che appare in corsivo all'inizio di abilità che migliorano se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Domatore Atarka

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Formidabile — {4}{G}: Il Domatore Atarka prende +4/+4 fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8.

Battipista della Denti a Sciabola

{3}{R}

Creatura — Guerriero Umano

4/2

Travolgere

Formidabile — Ogniqualvolta il Battipista della Denti a Sciabola attacca, se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8, il Battipista della Denti a Sciabola ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

* Se controlli una creatura con forza inferiore a 0, usa il valore preciso che corrisponde alla sua forza quando calcoli la forza totale delle creature che controlli. Ad esempio, se controlli tre creature con forza 4, 5 e -2, la forza totale delle creature che controlli è pari a 7.

* Alcune abilità formidabile sono abilità attivate che richiedono che le creature che controlli abbiano una forza totale pari o superiore a 8. Una volta attivate queste abilità, è irrilevante ciò che accade alla forza totale delle creature che controlli.

* Altre abilità formidabile sono abilità innescate con una clausola del "se" interposto. Queste abilità verificano due volte la forza totale delle creature che controlli: la prima volta al momento opportuno per controllare se l'abilità si innesca o no e poi di nuovo mentre l'abilità tenta di risolversi. Se in quel momento la forza totale delle creature che controlli non è più pari o superiore a 8, l'abilità non avrà alcun effetto.

Nuova variante di parola chiave: megamorfosi

Su Tarkir vengono usate magie che affondano le radici nell'inganno e nell'occultamento. Megamorfosi è una nuova variante di metamorfosi che permette alle creature di essere lanciate a faccia in giù, nascondendo la loro vera identità.

Drago Pellescudo

{5}{W}

Creatura — Drago

3/3

Volare, legame vitale

Megamorfosi {5}{W}{W} (Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)

Quando il Drago Pellescudo viene girato a faccia in su, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura Drago che controlli.

Le regole ufficiali per metamorfosi e megamorfosi sono le seguenti:

702.36. Metamorfosi

702.36a Metamorfosi è un'abilità statica che funziona in qualsiasi zona da cui potresti giocare la carta su cui si trova e l'effetto di metamorfosi funziona in ogni momento in cui la carta è a faccia in giù. "Metamorfosi [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta come una creatura 2/2 a faccia in giù, senza testo, nome, sottotipi, né costo di mana, pagando {3} invece del suo costo di mana". (Vedi regola 707, "Magie e permanenti a faccia in giù".)

702.36b Per lanciare una carta usando la sua abilità metamorfosi, girala a faccia in giù. Diventa una carta creatura 2/2 a faccia in giù, senza testo, nome, sottotipi, né costo di mana. Qualsiasi effetto o divieto che verrebbe applicato per lanciare una carta con queste caratteristiche (e non le caratteristiche della carta a faccia in su) viene applicato per lanciare questa carta. Questi valori sono i valori copiabili delle caratteristiche di quell'oggetto. (Vedi regola 613, "Interazione di effetti continui" e regola 706, "Copie di oggetti".) Mettila in pila (come una magia a faccia in giù con le stesse caratteristiche) e paga {3} invece di pagare il suo costo di mana. Questo segue le regole per pagare costi alternativi. Puoi usare un'abilità metamorfosi per lanciare una carta da qualsiasi zona da cui potresti normalmente giocarla. Quando la magia si risolve, la carta entra nel campo di battaglia con le stesse caratteristiche che aveva la magia. L'effetto di metamorfosi si applica all'oggetto a faccia in giù ovunque si trovi e termina quando il permanente viene girato a faccia in su.

702.36c Non puoi lanciare una carta a faccia in giù se non ha un'abilità metamorfosi.

702.36d In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su un permanente a faccia in giù che controlli. Si tratta di un'azione speciale; non usa la pila (vedi regola 115). Per farlo, mostra a tutti i giocatori quale sarebbe il costo di metamorfosi del permanente se fosse a faccia in su, paga quel costo, poi gira il permanente a faccia in su. (Un permanente che non avrebbe un costo di metamorfosi nel caso fosse girato a faccia in su non può essere girato a faccia in su in questo modo.) L'effetto di metamorfosi su di esso termina e il permanente riprende le sue normali caratteristiche. Qualsiasi abilità che dipende dall'entrare nel campo di battaglia del permanente non si innesca quando questo viene girato a faccia in su e non ha alcun effetto, poiché il permanente è già entrato nel campo di battaglia.

702.36e Megamorfosi è una variante dell'abilità metamorfosi. "Megamorfosi [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta come una creatura 2/2 a faccia in giù, senza testo, nome, sottotipi, né costo di mana, pagando {3} invece del suo costo di mana" e "Mentre questo permanente viene girato a faccia in su, metti un segnalino +1/+1 su di esso, se è stato pagato il suo costo di megamorfosi per girarlo a faccia in su". Un costo di megamorfosi è un costo di metamorfosi.

702.36f Vedi regola 707, "Magie e permanenti a faccia in giù" per maggiori informazioni su come lanciare carte con un'abilità metamorfosi.

* Girare a faccia in su una creatura a faccia in giù con megamorfosi e mettere un segnalino +1/+1 su di essa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

* Se una creatura a faccia in giù con megamorfosi viene girata a faccia in su in qualche altro modo (per esempio, se manifesti una carta con megamorfosi e poi paghi il suo costo di mana per girarla a faccia in su), non metterai su di essa alcun segnalino +1/+1.

Con l'eccezione di mettere un segnalino +1/+1 sulla creatura mentre viene girata a faccia in su, megamorfosi funziona nello stesso modo di metamorfosi. I seguenti punti sono apparsi per la prima volta nelle note di release di *Khan di Tarkir* per l'abilità metamorfosi e si applicano anche a megamorfosi.

* Metamorfosi ti consente di lanciare una carta a faccia in giù pagando {3} e di girare a faccia in su questo permanente in qualsiasi momento in cui hai la priorità pagando il suo costo di metamorfosi.

* La magia a faccia in giù non ha un costo di mana e ha un costo di mana convertito pari a 0. Quando lanci una magia a faccia in giù, mettila in pila a faccia in giù, in modo che nessun altro giocatore sappia di quale carta si tratta, e paga {3}. Questo è un costo alternativo.

* Quando la magia si risolve, entra nel campo di battaglia come una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura, né abilità. È incolore e ha un costo di mana convertito pari a 0. Altri effetti che si applicano alla creatura possono comunque fornirle una o più di queste caratteristiche.

* In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su la creatura che è a faccia in giù rivelando il suo costo di metamorfosi e pagando quel costo. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Solo un permanente a faccia in giù può essere girato a faccia in su in questo modo; non è possibile nel caso di una magia a faccia in giù.

* Se una creatura a faccia in giù perde le sue abilità, non può essere girata a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi perché non ha più metamorfosi o un costo di metamorfosi.

* Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.

* Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.

* Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati.

* Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPpato o STAPpato.

* Puoi guardare in qualsiasi momento una magia o un permanente a faccia in giù che controlli. Non puoi guardare le magie o i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti dica di farlo.

* Se una magia a faccia in giù lascia la pila e viene messa in una qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia (ad esempio, se è stata neutralizzata), devi rivelarla. Ogni cimitero viene mantenuto in una singola pila a faccia in su.

* Se un permanente a faccia in giù lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se abbandoni la partita o se la partita termina.

* Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrate nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni a questo scopo includono l'uso di segnalini o dadi, o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia.

Ciclo: Monumenti

Questa espansione include un ciclo di artefatti che possono essere TAPpati per attingere uno tra due colori di mana e possono diventare Draghi.

Monumento a Kolaghan

{3}

Artefatto

{T}: Aggiungi {B} o {R} alla tua riserva di mana.

{4} {B} {R}: Il Monumento a Kolaghan diventa una creatura artefatto Drago 4/4 nera e rossa con volare fino alla fine del turno.

* Un Monumento non può attaccare nel turno in cui entra nel campo di battaglia.

* Ogni Monumento è incolore, anche se l'ultima abilità renderà ognuno di essi bicolore fino alla fine del turno.

* Se un Monumento ha segnalini +1/+1 su di esso, quei segnalini rimarranno sul permanente dopo che avrà smesso di essere una creatura. Tali segnalini non avranno alcun effetto fintanto che il Monumento non è una creatura, ma si applicheranno di nuovo se successivamente il Monumento diventerà una creatura.

* Attivare l'ultima abilità di un Monumento mentre è già una creatura sostituirà qualsiasi effetto che imposta un valore specifico per la sua forza o la sua costituzione. Gli effetti che modificano la forza o la costituzione senza impostarle direttamente a un valore specifico continueranno ad applicarsi.

Ciclo: Comandi

Questa espansione include un ciclo di Comandi, magie modali che ti permettono di scegliere due dei loro quattro modi.

Comando di Ojutai

{2}{W}{U}

Istantaneo

Scegli due —

- Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.
- Guadagni 4 punti vita.
- Neutralizza una magia creatura bersaglio.
- Pesca una carta.

* Scegli i due modi mentre lanci la magia. Devi scegliere due modi differenti. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.

* Puoi scegliere un modo solo se puoi scegliere dei bersagli legali per esso. Ignora i requisiti del bersaglio per i modi che non vengono scelti. Ad esempio, puoi lanciare il Comando di Ojutai senza bersagliare una magia creatura, a condizione che tu non scelga il terzo modo.

* Mentre la magia si risolve, segui le istruzioni dei modi che hai scelto nell'ordine in cui compaiono sulla carta. Ad esempio, se hai scelto il secondo e il quarto modo del Comando di Ojutai, guadagni 4 punti vita e poi peschi una carta. (L'ordine non sarà importante nella maggior parte dei casi.)

* Se un Comando viene copiato, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli per la copia, ma non potrai scegliere nuovi modi.

* Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che il Comando si risolva, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.

Ciclo: carte “bonus Drago”

Questa espansione include numerose carte che migliorano se riveli una carta Drago che hai in mano come costo addizionale per lanciarle o se controlli un Drago nel momento in cui le lanci.

Invocazione della Lingua Corrotta

{2}{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare l'Invocazione della Lingua Corrotta, puoi rivelare una carta Drago dalla tua mano.

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura. Se hai rivelato una carta Drago o controllavi un Drago mentre hai lanciato l'Invocazione della Lingua Corrotta, guadagni 4 punti vita.

* Se una di queste magie viene copiata, il controllore della copia otterrà il “bonus Drago” solo se è stata rivelata una carta Drago come costo aggiuntivo. La copia non è stata lanciata, quindi è irrilevante se controllavi o meno un Drago.

* Non puoi rivelare più di una carta Drago per moltiplicare il bonus. Inoltre, non vi è alcun beneficio aggiuntivo nel soddisfare entrambe le condizioni (rivelare una carta Drago come costo aggiuntivo e controllare un Drago) mentre lanci la magia.

* Se non riveli una carta Drago dalla tua mano, per ottenere il bonus devi controllare un Drago quando hai finito di lanciare la magia. Ad esempio, se perdi il controllo del tuo unico Drago mentre lanci la magia (magari perché l’hai sacrificato per attivare un’abilità di mana), non otterrai il bonus.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Approfittare del Vantaggio

{2}{G}{G}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio prendono +2/+2 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Se lanci Approfittare del Vantaggio con due bersagli e solo uno di essi è ancora un bersaglio legale mentre Approfittare del Vantaggio si risolve, quel bersaglio prenderà +2/+2 e avrà travolgere. Approfittare del Vantaggio non avrà effetto sul bersaglio illegale.

Apripista Kolaghan

{2}{R}

Creatura — Berserker Umano

*3

Travolgere

La forza degli Apripista Kolaghan è pari al numero di creature che controlli.

Accelerare {2}{R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.)*

* L’abilità che definisce la forza degli Apripista Kolaghan funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se gli Apripista Kolaghan sono sul campo di battaglia, la loro abilità li considera tra le creature che controlli.

Araldo della Caccia

{3}{R}{G}

Creatura — Drago

5/3

Volare

{2}{R}: L’Araldo della Caccia infligge 1 danno a ogni creatura senza volare.

{2}{G}: L’Araldo della Caccia infligge 1 danno a ogni altra creatura con volare.

* Se l’Araldo della Caccia perde volare, la sua prima abilità attivata gli farà infliggere danno a se stesso.

Arynx in Agguato

{4}{G}

Creatura — Bestia Felino

3/5

Formidabile — {2}{G}: Una creatura bersaglio blocca l’Arynx in Agguato in questo turno, se può farlo. Attiva questa abilità solo se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8.

* Puoi attivare l'abilità dell'Arynx in Agguato più volte in un turno per costringere più creature a bloccarla, se possono farlo.

* Attivare l'abilità dell'Arynx in Agguato non ti obbliga ad attaccare con essa in quel turno. Se non attacca, le creature influenzate dalla sua abilità possono bloccare altre creature attaccanti o non bloccare.

* Se una creatura influenzata dall'abilità dell'Arynx in Agguato non può bloccarla legalmente (ad esempio perché l'Arynx in Agguato ha guadagnato volare), quella creatura può bloccare altre creature attaccanti o non bloccare.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, una creatura è TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare una creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.

Aspirante Kolaghan

{1}{R}

Creatura — Guerriero Umano

2/1

Ogniqualevolta l'Aspirante Kolaghan viene bloccata da una creatura, infligge 1 danno a quella creatura.

* Se l'Aspirante Kolaghan viene bloccata da più creature, la sua abilità si innescherà una volta per ognuna di esse.

* Il danno che l'Aspirante Kolaghan infligge a causa della sua abilità innescata non è danno da combattimento. Se quel danno fa lasciare il combattimento a ogni creatura che la blocca, l'Aspirante Kolaghan rimarrà bloccata. In questo caso, non le verrà inflitto danno da combattimento.

Assalitori della Via del Sale

{3}{G}

Creatura — Segugio Guerriero

3/3

Ogniqualevolta un altro permanente che controlli viene girato a faccia in su, se è una creatura, metti due segnalini +1/+1 su di esso.

Megamorfosi {3}{G}{G} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)*

* Per ricevere segnalini +1/+1, il permanente a faccia in giù deve essere una creatura sia prima di essere girato a faccia in su sia quando l'abilità innescata si risolve.

Assaltatore Atarka

{4}{R}

Creatura — Guerriero Ogre

4/5

Formidabile — {3}{R}{R}: Ogni creatura che controlli non può essere bloccata in questo turno tranne che da due o più creature. Attiva questa abilità solo se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8.

* Attivare l'abilità dell'Assaltatore Atarka più di una volta non fornisce alcun beneficio aggiuntivo alle creature che controlli.

Assassina Silumgar

{1}{B}

Creatura — Assassino Umano

2/1

Le creature con forza superiore a quella dell'Assassina Silumgar non possono bloccarla.

Megamorfosi {2}{B} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)*

Quando l'Assassina Silumgar viene girata a faccia in su, distruggi una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 3 controllata da un avversario.

* La forza dell'Assassina Silumgar e quella della creatura che tenta di bloccarla vengono verificate solo mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Cambiare la forza di una di queste creature dopo che l'Assassina Silumgar è stata bloccata legalmente non modificherà né annullerà il blocco.

Attrezzatura da Cavalcatepeste

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi assegnarle l'Attrezzatura da Cavalcatepeste.

Equipaggiare {2}

* Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia non è più sul campo di battaglia mentre la seconda abilità dell'Attrezzatura da Cavalcatepeste si risolve, quest'ultima non si sposta. Questo vale anche se quella creatura non può essere equipaggiata legalmente con l'Attrezzatura da Cavalcatepeste.

Avatar dei Risolti

{G}{G}

Creatura — Avatar

3/2

Raggiungere, travolgere

L'Avatar dei Risolti entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni altra creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

* Quando determini con quanti segnalini +1/+1 l'Avatar dei Risolti entra nel campo di battaglia, non contare eventuali creature che entrano nel campo di battaglia nello stesso momento, anche se quelle creature entrano nel campo di battaglia con segnalini +1/+1.

Avvolgere nella Seta

{1}{W}

Incantesimo

Quando Avvolgere nella Seta entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 controllata da un avversario finché Avvolgere nella Seta non lascia il campo di battaglia. *(Quella creatura torna sotto il controllo del suo proprietario.)*

* Le creature a faccia in giù hanno un costo di mana convertito pari a 0. Se una di esse viene esiliata da Avvolgere nella Seta, tornerà sul campo di battaglia a faccia in su.

* L'abilità di Avvolgere nella Seta provoca un cambio di zona dalla durata limitata, uno stile di abilità che ricorda in qualche modo alcune carte meno recenti, come l'Anello dell'Oblio. Tuttavia, a differenza dell'Anello dell'Oblio, le carte come Avvolgere nella Seta hanno un'unica abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia la creatura quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che Avvolgere nella Seta l'ha lasciato.

* Se Avvolgere nella Seta lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alla creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.

* Se una pedina creatura viene esiliata, cessa di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

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

* In una partita multiplayer, se il proprietario di Avvolgere nella Seta 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 cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Banchetto d'Ali

{4}{G}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio con volare. Sostieni 2. *(Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti due segnalini +1/+1 su di essa.)*

* Devi scegliere una creatura con volare per poter lanciare il Banchetto d'Ali. Non puoi lanciarlo senza un bersaglio legale solo per sostenere.

Baratro di Magma

{1}{R}

Stregoneria

Le creature senza volare non possono bloccare in questo turno.

* Nessuna creatura senza volare sarà in grado di bloccare in quel turno, comprese le creature che perdono volare dopo che si è risolto il Baratro di Magma e le creature senza volare che entrano nel campo di battaglia dopo che si è risolto il Baratro di Magma.

Behemoth di Qal Sisma

{2}{R}

Creatura — Guerriero Ogre

5/5

Il Behemoth di Qal Sisma non può attaccare o bloccare a meno che tu non paghi {2}.

* Se un effetto dice che il Behemoth di Qal Sisma deve attaccare o bloccare se può farlo, puoi scegliere di non pagare il costo associato e ignorare quel requisito. I giocatori non sono mai costretti a pagare un costo per attaccare o bloccare.

Berserker Temprato

{2}{R}

Creatura — Berserker Umano

3/2

Ogniqualevolta il Berserker Temprato attacca, la prossima magia che lanci in questo turno costa {1} in meno per essere lanciata.

* Il Berserker Temprato non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia che lanci.

* Se ci sono costi addizionali per lanciare una magia, applicali prima di applicare la riduzione di costo del Berserker Temprato e qualsiasi altra riduzione di costo.

* L'abilità si può applicare ai costi alternativi per lanciare una magia.

Bruto Bellicoso Scattante

{4}{R}

Creatura — Berserker Ogre

5/4

Il Bruto Bellicoso Scattante attacca ogni turno, se può farlo.

Accelerare {3}{R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.)*

* Sei sempre tu a scegliere quale giocatore o planeswalker viene attaccato dal Bruto Bellicoso Scattante.

* Se durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti il Bruto Bellicoso Scattante è TAPPato, è influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare o non è stato sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Carica Vulcanica

{4}{R}

Istantaneo

Le creature attaccanti prendono +2/+0 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Una “creatura attaccante” è una creatura dichiarata come attaccante in questo combattimento o che è stata messa sul campo di battaglia attaccante in questo combattimento. A meno che quella creatura non lasci il combattimento, continua ad essere una creatura attaccante fino alla sottofase di fine combattimento, anche se il giocatore che stava attaccando ha lasciato la partita o il planeswalker che stava attaccando ha lasciato il campo di battaglia.

* Nonostante la Carica Vulcanica influenzi soltanto le creature attaccanti, il bonus non scomparirà fino alla fine del turno.

* Solo le creature che sono attaccanti mentre la Carica Vulcanica si risolve ricevono il bonus. In altre parole, lanciarla prima di dichiarare le creature attaccanti in genere non avrà alcun effetto.

Carnefice Rianimato

{2}{B}{B}

Creatura — Guerriero Zombie

4/3

Il Carnefice Rianimato non può bloccare.

Le altre creature Zombie che controlli prendono +1/+1.

Puoi lanciare il Carnefice Rianimato dal tuo cimitero se per lanciarlo paghi {1} in più per ogni altra carta creatura nel tuo cimitero.

* L'ultima abilità del Carnefice Rianimato non cambia il momento in cui puoi lanciarlo.

* Una volta che inizi a lanciare il Carnefice Rianimato dal tuo cimitero, terminerai di lanciarlo, incluso il pagamento del suo costo, prima che qualsiasi giocatore riceva la priorità. Nessuno può rispondere in tempo per influenzare il costo che pagherai (ad esempio distruggendo una delle altre tue creature).

Chiamata Ispiratrice

{2}{G}

Istantaneo

Pesca una carta per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli. Quelle creature hanno indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non le distruggono.)*

* Una volta che una creatura ha indistruttibile, lo manterrà per l'intero turno, anche se perde tutti i suoi segnalini +1/+1.

* Le creature che controlli su cui vengono messi segnalini +1/+1 dopo che la Chiamata Ispiratrice si è risolta non avranno indistruttibile.

Colpo di Coda

{2} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

* Se una delle creature è un bersaglio illegale mentre il Colpo di Coda tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Comando di Atarka

{R} {G}

Istantaneo

Scegli due —

- I tuoi avversari non possono guadagnare punti vita in questo turno.
- Il Comando di Atarka infligge 3 danni a ogni avversario.
- Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.
- Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno raggiungere fino alla fine del turno.

* Il primo modo non influenza i punti vita che sono stati guadagnati in precedenza nel turno.

* Se scegli il terzo modo e metti una carta terra sul campo di battaglia, questo non conta come giocare una terra. Ad esempio, puoi sia giocare una terra che metterne un'altra sul campo di battaglia in questo modo durante il tuo turno.

Comando di Dromoka

{G} {W}

Istantaneo

Scegli due —

- Previene tutto il danno che una magia istantaneo o stregoneria bersaglio infliggerebbe in questo turno.
- Un giocatore bersaglio sacrifica un incantesimo.
- Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
- Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

* Anche se la maggior parte degli istantanei e delle stregonerie che fanno infliggere danno sono la fonte di quel danno, alcuni fanno infliggere danno ad altri oggetti (ad esempio, le magie che fanno lottare creature). La prima abilità del Comando di Dromoka non previene il danno causato da queste altre fonti.

* Puoi bersagliare un qualsiasi giocatore con la seconda abilità, anche uno che non controlla un incantesimo.

Comunione con la Lava

{X} {R} {R}

Istantaneo

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

* Le carte vengono esiliate a faccia in su.

* Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* In circostanze normali, puoi giocare una carta terra esiliata con la Comunione con la Lava solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

* Le carte che non giochi rimarranno esiliate.

Custode della Lente

{1}

Creatura Artefatto — Golem

1/2

Puoi guardare le creature a faccia in giù che non controlli. *(Puoi farlo in qualsiasi momento.)*

* Il Custode della Lente ti permette di guardare le creature a faccia in giù che non controlli ogniqualvolta lo desideri, anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila.

* Il Custode della Lente non impedisce ai tuoi avversari di guardare le creature a faccia in giù che controllano.

* Il Custode della Lente non ti permette di guardare le magie a faccia in giù di altri giocatori quando sono in pila.

Danza del Sapiente dei Cieli

{1}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli diventa un'illusione Drago blu con forza e costituzione base 4/4, perde tutte le abilità e ha volare.

* La creatura bersaglio perde tutti gli altri colori e tipi di creatura ed è blu, Drago e Illusione. Mantiene però eventuali altri tipi, come artefatto.

* La creatura bersaglio perde qualsiasi abilità che possa aver guadagnato prima della risoluzione della Danza del Sapiente dei Cieli. Da notare che, se la creatura è a faccia in giù e ha metamorfosi o megamorfosi, non puoi girarla a faccia in su, perché non avrebbe un costo di metamorfosi o megamorfosi una volta girata a faccia in su (in quanto ha perso tutte le abilità tranne volare).

* Dopo che la Danza del Sapiente dei Cieli si è risolta, la creatura può guadagnare abilità normalmente.

* La Danza del Sapiente dei Cieli sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza o la costituzione di una creatura. Tuttavia, gli effetti che impostano un valore specifico per la sua forza o la sua costituzione e che iniziano ad applicarsi dopo che la Danza del Sapiente dei Cieli si è risolta sostituiranno questo effetto.

* Gli effetti che cambiano la forza o la costituzione della creatura, come quelli della Crescita Gigante o della Sala del Trionfo, si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che modificano la forza o la costituzione della creatura (come i segnalini +1/+1) e per gli effetti che ne scambiano forza e costituzione.

Dimostrazione di Predominio

{1}{G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi un permanente non creatura blu o nero bersaglio.
- I permanenti che controlli non possono essere bersaglio di magie blu o nere controllate dai tuoi avversari in questo turno.

* Se scegli il secondo modo e se un permanente che controlli è bersagliato da una magia quando la Dimostrazione di Predominio si risolve, inizialmente non accade nulla. Quando quella magia sta per risolversi, si verifica il suo colore. Se è blu o nera, quel permanente sarà un bersaglio illegale per quella magia e non sarà influenzato da essa. Se tutti i bersagli di quella magia sono diventati illegali prima che si sia risolta, viene neutralizzata.

* Se scegli il secondo modo, dopo che la Dimostrazione di Predominio si è risolta, in quel turno un avversario non può lanciare alcuna magia blu o nera nuova che bersagli un permanente che controlli.

* Se scegli il secondo modo, la Dimostrazione di Predominio influenzerà qualsiasi permanente che controlli in qualsiasi momento del resto del turno, non solo i permanenti che controlli mentre si risolve. Questo perché non fornisce un'abilità a quei permanenti; invece, influenza le regole di gioco e stabilisce qualcosa che ora è vero riguardo a quei permanenti.

* Non dimenticare che una magia Aura bersaglia il permanente che incanterà (ma un'Aura già sul campo di battaglia non bersaglia il permanente a cui è assegnata).

* I permanenti che controlli possono essere bersagli di abilità di fonti blu o nere controllate dai tuoi avversari.

Discesa dei Draghi

{4} {R} {R}

Stregoneria

Distruggi un qualsiasi numero di creature bersaglio. Per ogni creatura distrutta in questo modo, il suo controllore mette sul campo di battaglia una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare.

* Se una creatura viene bersagliata ma non viene distrutta (ad esempio, se si rigenera o ha indistruttibile), non conterà per il numero di pedine Drago messe sul campo di battaglia.

Doppia Saetta

{1} {R}

Istantaneo

La Doppia Saetta infligge 2 danni divisi a tua scelta tra una o due creature e/o giocatori bersaglio.

* Scegli se la Doppia Saetta infligge 2 danni a un bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli mentre lanci la Doppia Saetta.

* Se lanci la Doppia Saetta con due bersagli e uno di questi diventa illegale prima che la Doppia Saetta si risolva, verrà inflitto 1 danno al bersaglio legale rimanente. Non puoi cambiare la divisione originale del danno.

Drago Signore Necromante

{3} {U} {B}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualevolta il Drago Signore Necromante infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare {2}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera e ogni avversario mette nel proprio cimitero le prime due carte del proprio grimorio.

* L'ultima abilità del Drago Signore Necromante si innescherà una volta per ogni giocatore al quale infligge danno. Per ognuna di queste abilità, puoi pagare {2} solo una volta.

Egida Abbagliante

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando l'Egida Abbagliante entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

La creatura incantata prende +1/+3.

* Se lanci l'Egida Abbagliante e la creatura bersagliata dall'abilità incanta creatura diventa un bersaglio illegale prima che l'Egida Abbagliante si risolva, quest'ultima verrà neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia e la sua abilità innescata non si innescherà.

* Se nessun avversario controlla una creatura quando l'Egida Abbagliante entra nel campo di battaglia, l'abilità innescata verrà rimossa dalla pila e non avrà alcun effetto.

Elementale Costiero

{U}{U}{U}

Creatura — Elementale

3/3

{U}: Esilia l'Elementale Costiero, poi rimettilo sul campo di battaglia a faccia in giù sotto il controllo del suo proprietario.

{1}: L'Elementale Costiero prende +1/-1 o -1/+1 fino alla fine del turno.

Megamorfosi {4}{U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

* Dopo che la prima abilità dell'Elementale Costiero l'ha fatto ritornare sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con l'Elementale Costiero che ha lasciato il campo di battaglia. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità aggiuntiva che eventualmente aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Qualsiasi segnalino +1/+1 o Aura assegnati a esso verranno rimossi.

* Scegli se l'Elementale Costiero prende +1/-1 o -1/+1 mentre si risolve l'ultima abilità attivata.

Elementale del Cratere

{2}{R}

Creatura — Elementale

0/6

{R}, {T}, Sacrifica l'Elementale del Cratere: L'Elementale del Cratere infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

Formidabile — {2}{R}: L'Elementale del Cratere ha forza base 8 fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8.

* L'ultima abilità dell'Elementale del Cratere sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza. Altri effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e che iniziano ad applicarsi dopo che questa abilità si è risolta sostituiranno questo effetto.

* Gli effetti che cambiano la forza dell'Elementale del Cratere, come quelli della Crescita Gigante o della Sala del Trionfo, si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza (come i segnalini +1/+1) e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione della creatura.

Epurazione delle Tombe

{2}{B}

Istantaneo

Metti in cima al tuo grimorio un qualsiasi numero di carte creatura bersaglio dal tuo cimitero.

Pesca una carta.

* Scegli l'ordine delle carte da mettere in cima al tuo grimorio.

* Puoi lanciare l'Epurazione delle Tombe senza alcun bersaglio. Se lo fai, pescherai solo una carta. Tuttavia, se la lanci con almeno un bersaglio e tutti quei bersagli diventano illegali, la magia sarà neutralizzata e non pescherai una carta.

Erede di Ugin

{6}

Creatura — Spirito Drago

4/4

Volare

* L'Erede di Ugin è incolore. Non è monocoloro e non è un artefatto.

Esemplari Ojutai

{2}{W}{W}

Creatura — Monaco Umano

4/4

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, scegli uno —

- TAPpa una creatura bersaglio.
- Gli Esemplari Ojutai hanno attacco improvviso e legame vitale fino alla fine del turno.
- Esilia gli Esemplari Ojutai, poi rimettili sul campo di battaglia TAPpati sotto il controllo del loro proprietario.

* Se gli Esemplari Ojutai lasciano il campo di battaglia in risposta alla loro abilità con il terzo modo scelto, quell'abilità non li farà tornare sul campo di battaglia. Rimarranno ovunque si trovino.

* Dopo che l'abilità ha fatto tornare gli Esemplari Ojutai sul campo di battaglia, saranno un nuovo oggetto senza alcun legame con gli Esemplari Ojutai che hanno lasciato il campo di battaglia. Non saranno in combattimento, né avranno alcuna abilità addizionale che eventualmente avevano nel momento in cui hanno lasciato il campo di battaglia. Qualsiasi segnalino +1/+1 o Aura assegnati a essi verranno rimossi.

Etere Offuscante

{G}

Incantesimo

Le magie creatura a faccia in giù che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

{1}{G}: Gira l'Etere Offuscante a faccia in giù. (*Diventa una creatura 2/2.*)

* L'Etere Offuscante non ha effetto sulle magie che ti dicono di manifestare carte.

* Nota che l'Etere Offuscante non ha un costo di metamorfosi. Una volta girato a faccia in giù, non ha modo di girarsi a faccia in su.

Formazione d'Assalto

{1}{G}

Incantesimo

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

{G}: Una creatura bersaglio con difensore può attaccare in questo turno come se non avesse difensore.

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

* Ad esempio, una creatura 2/3 assegnerà 3 danni da combattimento invece di 2.

* La prima abilità non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo il valore del danno da combattimento che essa assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza e costituzione useranno i valori reali.

Frantumacancelli

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

Il Frantumacancelli può essere assegnato solo a una creatura con costituzione pari o superiore a 4.

La creatura equipaggiata prende +3/+0 e ha travolgere.

Equipaggiare {3}

* L'abilità equipaggiare del Frantumacancelli può bersagliare qualsiasi creatura. Tuttavia, se la costituzione di quella creatura è pari o inferiore a 3 mentre l'abilità equipaggiare si risolve, il Frantumacancelli non verrà assegnato a essa.

* Se il Frantumacancelli è assegnato a una creatura la cui costituzione scende al di sotto di 4, il Frantumacancelli diventerà non assegnato come azione di stato.

Furia di Sarkhan

{4} {R}

Istantaneo

La Furia di Sarkhan infligge 5 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Se non controlli Draghi, la Furia di Sarkhan ti infligge 2 danni.

* La Furia di Sarkhan verifica se controlli un Drago mentre si risolve.

Guerrafondaio

{3} {R}

Creatura — Berserker Orco

3/3

I costi di accelerare che paghi sono ridotti di {2} (fintanto che questa creatura è sul campo di battaglia).

Accelerare {2} {R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.)*

* La prima abilità del Guerrafondaio non influenza il Guerrafondaio stesso.

* La prima abilità del Guerrafondaio non può influenzare il requisito di mana colorato di un costo di accelerare. Se il costo di accelerare di una carta include un mana generico, quel costo verrà ridotto di {1}.

Illusione di Guadagno

{3} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Controlli la creatura incantata.

Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario, assegna l'Illusione di Guadagno a quella creatura.

* L'ultima abilità dell'Illusione di Guadagno è obbligatoria. Non puoi scegliere di non riassegnare l'Illusione di Guadagno.

* Se l'Illusione di Guadagno non può incantare legalmente la creatura che entra nel campo di battaglia (ad esempio perché ha protezione dal blu), rimane dove si trova. Mantieni il controllo della creatura che sta incantando al momento.

* L'ultima abilità dell'Illusione di Guadagno non bersaglia la nuova creatura. Diventerà assegnata a quella creatura anche se essa ha anti-malocchio o velo.

* Se più creature entrano nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario contemporaneamente, l'Illusione di Guadagno si innescherà per ognuna di esse. Potrai mettere queste abilità in pila in qualsiasi ordine. Mentre ognuna di esse si risolve, prenderai brevemente il controllo della relativa creatura. L'ultima a risolversi determinerà quale controllerai alla fine.

Imparare dal Passato

{3}{U}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio rimescola il suo cimitero nel suo grimorio.

Pesca una carta.

* Se il cimitero del giocatore è vuoto, il giocatore rimescolerà il suo grimorio, poi tu pescherai una carta.

Impeto di Rettitudine

{1}{W}

Istantaneo

Distruggi una creatura nera o rossa bersaglio attaccante o bloccante. Guadagni 2 punti vita.

* Se l'Impeto di Rettitudine si risolve, ma la creatura non viene distrutta (ad esempio perché si rigenera o ha indistruttibile), guadagni comunque 2 punti vita.

* Tuttavia, se la creatura diventa un bersaglio illegale prima che l'Impeto di Rettitudine si risolva, questo sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Imprigionare nel Ghiaccio

{1}{U}

Incantesimo — Aura

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

Incanta creatura rossa o verde

Quando Imprigionare nel Ghiaccio entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.

La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

* Se la creatura incantata smette di essere rossa o verde, o se smette di essere una creatura, Imprigionare nel Ghiaccio verrà messo nel cimitero del suo proprietario.

* La creatura può comunque essere STAPpata da altre magie e abilità.

Ingannatrice di Qarsi

{1}{U}

Creatura — Mago Naga

0/4

{T}: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura a faccia in giù, pagare un costo di mana per girare a faccia in su una creatura manifestata oppure pagare un costo di metamorfosi. *(Un costo di megamorfosi è un costo di metamorfosi.)*

* Il mana prodotto dall'Ingannatrice di Qarsi non può essere usato per lanciare una magia che ti dice di manifestare carte.

Insegnamenti dei Sapienti dei Cieli

{3} {U}

Incantesimo

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, puoi pagare {1} {U}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Monaco Genio 2/2 blu con volare.

* L'abilità si innescherà solo una volta per ogni magia non creatura che lanci. Puoi pagare {1} {U} solo una volta e creare un Monaco Genio.

Invocazione della Lingua Corrotta

{2} {B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare l'Invocazione della Lingua Corrotta, puoi rivelare una carta Drago dalla tua mano.

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura. Se hai rivelato una carta Drago o controllavi un Drago mentre hai lanciato l'Invocazione della Lingua Corrotta, guadagni 4 punti vita.

* Puoi lanciare l'Invocazione della Lingua Corrotta bersagliando un giocatore che non controlla creature. Se soddisfi le condizioni per il "bonus Drago", guadagnerai solo 4 punti vita.

Legione di Cloni

{7} {U} {U}

Stregoneria

Per ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio, metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura.

* Tutte le pedine creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.

* Una pedina che entra nel campo di battaglia come copia di una creatura a faccia in giù è una creatura 2/2 incolore a faccia in su senza nome, abilità, né tipi di creatura.

* Ogni 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, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

* Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata dalla Legione di Cloni 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.

* Ricorda che, se controlli più di un permanente leggendario con lo stesso nome, dovrai sceglierne uno che resta sul campo di battaglia e mettere gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari.

Meditazione Mistica

{3}{U}

Stregoneria

Pesca tre carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta creatura.

* Se lo desideri, puoi scegliere di scartare una carta creatura e un'altra carta.

Mentosanguigno Fanatica

{1}{B}{B}

Creatura — Guerriero Orco

3/3

{1}{B}, Sacrifica un'altra creatura Guerriero: Un giocatore bersaglio perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è la forza della creatura sacrificata.

* Per determinare il valore di X, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia, includendo eventuali segnalini +1/+1.

Messaggero di Dromoka

{1}{W}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Cautela

Le altre creature Guerriero che controlli hanno cautela.

* Se una creatura attaccante perde cautela, rimane STAPpata e attaccante.

Narset Trascendente

{2}{W}{U}

Planeswalker — Narset

6

+1: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta non creatura e non terra, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano.

-2: Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano in questo turno, ha ripresa.

-9: Ottieni un emblema con “I tuoi avversari non possono lanciare magie non creatura”.

* Quando si risolve la prima abilità di Narset, se la prima carta del tuo grimorio è una carta creatura o terra, o se non desideri aggiungerla alla tua mano, non viene rivelata.

* Se una magia che esilia se stessa come parte della sua risoluzione, ad esempio la Visione Vulcanica, ha ripresa, l'abilità che ti permette di lanciare di nuovo la magia non verrà creata. La magia verrà semplicemente esiliata.

Nemesi di Dirgur

{5}{U}

Creatura — Serpe

6/5

Difensore

Megamorfosi {6}{U} (Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)

* Se una Nemesis di Dirgur a faccia in giù attaccante viene girata a faccia in su, continuerà ad essere attaccante anche se avrà difensore.

Nibbio da Guerra Rapido

{4}{B}{R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Quando il Nibbio da Guerra Rapido entra nel campo di battaglia, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dalla tua mano o dal tuo cimitero. Quella creatura ha rapidità. Riprendila in mano all'inizio della prossima sottofase finale.

* Non puoi mettere creature sul campo di battaglia a faccia in giù in questo modo.

* Riprenderai in mano la creatura che hai messo sul campo di battaglia solo se è ancora sul campo di battaglia mentre l'abilità innescata ritardata si risolve durante la prossima sottofase finale. Se lascia il campo di battaglia prima di quel momento, rimarrà ovunque si trovi.

* L'abilità innescata ritardata che ti fa riprendere in mano la creatura si innescherà anche se il Nibbio da Guerra Rapido lascia il campo di battaglia prima della prossima sottofase finale.

Obiettare

{3}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio.

Pesca una carta.

* Se la magia diventa un bersaglio illegale (ad esempio, perché ha lasciato la pila) quando Obiettare tenta di risolversi, Obiettare sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

* Una magia che non può essere neutralizzata da magie e abilità è un bersaglio legale per Obiettare. La magia non sarà neutralizzata quando Obiettare si risolve, ma pescherai una carta.

Perdere la Calma

{3}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno tranne che da due o più creature.

* Perdere la Calma può bersagliare qualsiasi creatura, 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.

Piaga Virulenta

{2}{B}

Incantesimo

Le pedine creatura prendono -2/-2.

* Se un effetto crea una pedina creatura che di norma avrebbe costituzione pari o inferiore a 2, entrerà nel campo di battaglia con costituzione pari o inferiore a 0, verrà messa nel cimitero del suo proprietario e poi smetterà di esistere. Le abilità che si innescano quando una creatura entra nel campo di battaglia o muore si innescheranno.

Predatore di Gudul

{U}

Creatura — Salamandra

1/1

Il Predatore di Gudul non può essere bloccato.

Megamorfosi {U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

* Se un Predatore di Gudul a faccia in giù attacca e viene bloccato, girarlo a faccia in su non lo farà diventare non bloccato.

Prezzo Definitivo

{1}{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura monocolor bersaglio.

* Una creatura monocolor ha soltanto un colore.

* Le creature a faccia in giù e la maggior parte delle creature artefatto non sono monocolor.

Profanatrice dei Morti

{3}{U}

Creatura — Mago Naga

3/3

Sfruttare (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.*)

Quando la Profanatrice dei Morti sfrutta una creatura, fai tornare in mano ai rispettivi proprietari tutte le creature controllate dai tuoi avversari con costituzione inferiore a quella della creatura sfruttata.

* Per determinare quali creature far riprendere in mano ai rispettivi proprietari, usa la costituzione della creatura sfruttata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Protettrice del Rifugio

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

2/1

Le creature con forza inferiore a quella della Protettrice del Rifugio non possono bloccarla.

Megamorfosi {1}{G} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

Quando la Protettrice del Rifugio viene girata a faccia in su, riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

* Metti a confronto la forza della Protettrice del Rifugio con la forza di qualsiasi creatura che tenti di bloccarla solo mentre vengono assegnate le creature bloccanti. Quando la Protettrice del Rifugio è stata bloccata legalmente da una creatura, cambiare la forza di una delle due creature non modificherà, né annullerà il blocco.

Pugno Magico Elusivo

{1}{U}

Creatura — Monaco Umano

1/3

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, il Pugno Magico Elusivo prende +1/+0 fino alla fine del turno e non può essere bloccato in questo turno.

* Una volta che il Pugno Magico Elusivo è stato bloccato, far innescare la sua abilità non modificherà né annullerà il blocco.

Raptor della Foschia Letale

{1}{G}{G}

Creatura — Bestia Lucertola

3/3

Tocco letale

Ogniqualevolta un permanente che controlli viene girato a faccia in su, puoi rimettere il Raptor della Foschia Letale sul campo di battaglia dal tuo cimitero a faccia in su o a faccia in giù.

Megamorfosi {4}{G} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

* La seconda abilità del Raptor della Foschia Letale si innesca solo se il Raptor della Foschia Letale è nel cimitero quando un permanente che controlli viene girato a faccia in su.

* Scegli se il Raptor della Foschia Letale entra nel campo di battaglia a faccia in su o a faccia in giù mentre l'abilità si risolve. Puoi anche scegliere di lasciarlo nel cimitero.

Razziatore Alafulminea

{3}{B}{R}

Creatura — Drago

5/4

Volare

Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno.

* Qualsiasi creatura sul campo di battaglia può essere bersaglio dell'abilità innescata del Razziatore Alafulminea, compresa quella che è entrata nel campo di battaglia e ha fatto innescare l'abilità.

Realizzare il Mito

{W}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino sapere su Realizzare il Mito.

{2}{W}: Metti un segnalino sapere su Realizzare il Mito.

{W}: Fino alla fine del turno, Realizzare il Mito diventa una creatura Avatar Monaco in aggiunta ai suoi altri tipi e ha "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di segnalini sapere su di essa".

* Realizzare il Mito non può attaccare nel turno in cui entra nel campo di battaglia.

* Attivare l'abilità che trasforma Realizzare il Mito in una creatura mentre è già una creatura sostituirà qualsiasi effetto che imposta un valore specifico per la sua forza o la sua costituzione. Gli effetti che modificano la forza o la costituzione senza impostarle direttamente a un valore specifico continueranno ad applicarsi.

Reggente dal Soffio di Ghiaccio

{3}{U}{U}

Creatura — Drago

4/3

Volare

Quando la Reggente dal Soffio di Ghiaccio entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che controlli la Reggente dal Soffio di Ghiaccio.

Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano la Reggente dal Soffio di Ghiaccio costano {2} in più per essere lanciate.

* L'abilità innescata della Reggente dal Soffio di Ghiaccio può bersagliare qualsiasi creatura controllata da un avversario, anche una che è già TAPpata. In quel caso, la creatura rimane TAPpata e non STAPperà durante la sottofase di STAP del suo controllore.

* Se un altro giocatore prende il controllo della Reggente dal Soffio di Ghiaccio, la creatura non sarà più influenzata dall'abilità che le impedisce di STAPpare, anche se più avanti riprendi il controllo della Reggente dal Soffio di Ghiaccio.

* L'abilità che impedisce alla creatura di STAPpare continuerà ad applicarsi ad essa anche se la creatura cambia controllore.

* L'ultima abilità della Reggente dal Soffio di Ghiaccio influenza tutte le magie lanciate dai tuoi avversari che la bersagliano, incluse le magie Aura e quelle con bersagli multipli. Non influenza le abilità.

Reggente Distrugginemici

{5}{G}{G}

Creatura — Drago

4/5

Volare

Quando la Reggente Distrugginemici entra nel campo di battaglia, puoi farla lottare con una creatura bersaglio che non controlli.

Ogniquale volta una creatura che controlli lotta, metti su di essa due segnalini +1/+1 all'inizio della prossima sottofase finale.

* Scegli il bersaglio della prima abilità innescata mentre viene messa in pila, ma scegli se lottare o meno mentre quell'abilità si risolve.

* Se la creatura bersaglio che non controlli diventa un bersaglio illegale della prima abilità innescata prima che si risolva, la Reggente Distrugginemici non lotterà e la sua ultima abilità non si innescherà.

* Se una creatura che controlli lotta durante una sottofase finale, l'abilità innescata ritardata che mette segnalini +1/+1 su quella creatura non si innescherà fino all'inizio della sottofase finale del turno successivo.

Reggente Latrice di Morte

{5}{B}{B}

Creatura — Drago

5/6

Volare

Quando la Reggente Latrice di Morte entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciata dalla tua mano e ci sono altre cinque o più creature sul campo di battaglia, distruggi tutte le altre creature.

* Se lanci una magia creatura che entra nel campo di battaglia come una copia della Reggente Latrice di Morte, l'abilità entra-in-campo si innescherà (purché anche il requisito "altre cinque o più creature" venga soddisfatto).

* L'ultima abilità della Reggente Latrice di Morte distrugge tutte le creature tranne la Reggente Latrice di Morte stessa, incluse le altre cinque creature necessarie perché l'abilità abbia effetto.

Reggente Squarciatuono

{2}{R}{R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualvolta un Drago che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, la Reggente Squarciatuono infligge 3 danni a quel giocatore.

* L'abilità della Reggente Squarciatuono si risolverà prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare.

Reincarnazione Benedetta

{3}{U}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quel giocatore rivela carte dalla cima del suo grimorio fino a che non rivela una carta creatura. Il giocatore mette quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola le altre nel suo grimorio.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliala mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

* Se non ci sono carte creatura nel grimorio, esso verrà rivelato e rimescolato. La creatura bersaglio rimarrà esiliata.

Ridurre di Statura

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

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

* Ridurre di Statura sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza o la costituzione di una creatura. Tuttavia, gli effetti che impostano un valore specifico per la sua forza o la sua costituzione e che iniziano ad applicarsi dopo che Ridurre di Statura diventa assegnato alla creatura sostituiranno questo effetto.

* Gli effetti che cambiano la forza o la costituzione della creatura, come quelli della Crescita Gigante o dell'Onore dei Puri, si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione (come i segnalini +1/+1) e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione della creatura.

Rifugio dello Spirito Drago

Terra

{T}: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura Drago.

{2}, {T}, Sacrifica il Rifugio dello Spirito Drago: Riprendi in mano dal tuo cimitero una carta creatura Drago o una carta planeswalker Ugin bersaglio.

* Il mana prodotto dalla seconda abilità del Rifugio dello Spirito Drago può essere usato per pagare qualsiasi costo addizionale o alternativo (come i costi di accelerare) per il lancio di una magia creatura Drago.

Rinnovamento Ripugnante

{3}{B}

Istantaneo

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è la costituzione della carta ripresa in questo modo.

* Devi bersagliare una carta creatura nel tuo cimitero e una creatura sul campo di battaglia per lanciare il Rinnovamento Ripugnante. Se la creatura diventa un bersaglio illegale prima che il Rinnovamento Ripugnante si risolva, riprenderai comunque in mano la carta creatura. Se la carta creatura nel tuo cimitero diventa un bersaglio illegale, la creatura sul campo di battaglia non sarà influenzata poiché non ci sarà una “carta ripresa in questo modo”.

Ruggito Draconico

{1}{R}

Istantaneo

Come costo aggiuntivo per lanciare il Ruggito Draconico, puoi rivelare una carta Drago dalla tua mano.

Il Ruggito Draconico infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Se hai rivelato una carta Drago o controllavi un Drago mentre hai lanciato il Ruggito Draconico, il Ruggito Draconico infligge 3 danni al controllore di quella creatura.

* Il Ruggito Draconico bersaglia solo la creatura, non il suo controllore. Se quella creatura diventa un bersaglio illegale prima che il Ruggito Draconico si risolva, la magia viene neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non viene inflitto alcun danno.

Sapere Vivente

{3}{U}

Creatura — Avatar

/

Mentre il Sapere Vivente entra nel campo di battaglia, esilia una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero.

La forza e la costituzione del Sapere Vivente sono pari al costo di mana convertito della carta esiliata.

Ogniqualevolta il Sapere Vivente infligge danno da combattimento, puoi sacrificarlo. Se lo fai, puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

* Se non ci sono carte istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero mentre il Sapere Vivente entra nel campo di battaglia, entrerà nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e verrà messo nel cimitero del suo proprietario poiché avrà una costituzione pari a 0.

* Se il Sapere Vivente lascia il campo di battaglia, l'abilità che ne definisce forza e costituzione perderà traccia della carta esiliata. In altre zone, la sua forza e costituzione sono pari a 0.

* Analogamente, se la carta esiliata in qualche modo lascia l'esilio mentre il Sapere Vivente è sul campo di battaglia, esso diventerà una creatura 0/0 e verrà messo nel cimitero del suo proprietario (a meno che qualcos'altro non ne aumenti la costituzione).

* Quando lanci una carta con l'ultima abilità del Sapere Vivente, ignora le restrizioni temporali basate sul tipo di carta. Altre restrizioni temporali, come “Lancia [questa magia] solo durante il combattimento”, si applicano normalmente.

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

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

Scherno del Riflesso

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Ogniqualevolta la creatura incantata attacca, puoi mettere sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura. Esilia quella pedina alla fine del combattimento.

* Da notare che la pedina non attaccherà.

* Se lo Scherno del Riflesso incanta una creatura che non controlli e tu sei il giocatore in difesa, puoi bloccare con la pedina.

* L'abilità che esilia la pedina si innescherà alla fine del combattimento, a prescindere da ciò che accade alla creatura originale o allo Scherno del Riflesso.

* Se lo Scherno del Riflesso non è più sul campo di battaglia mentre la sua abilità innescata si risolve, la sua abilità copia la creatura che incantava al momento di lasciare il campo di battaglia. Se ha lasciato il campo di battaglia perché non stava più incantando una creatura legale, copia la creatura che stava incantando subito prima di lasciare il campo di battaglia.

* Se l'abilità dello Scherno del Riflesso crea più pedine (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), tutte queste pedine verranno esiliate dall'abilità innescata ritardata.

* Una pedina che entra nel campo di battaglia come una copia di una creatura a faccia in giù è una creatura 2/2 incolore a faccia in su senza nome, abilità, né tipi di creatura.

* 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, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

* Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata dallo Scherno del Riflesso 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.

Sciamana della Collera

{1}{R}

Creatura — Sciamano Orco

2/1

La Sciamana della Collera non può essere bloccata tranne che da due o più creature.

Megamorfosi {R} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

Quando la Sciamana della Collera viene girata a faccia in su, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

* Se una Sciamana della Collera a faccia in giù attacca e viene bloccata da una creatura, girarla a faccia in su non la farà diventare non bloccata.

* La carta esiliata con l'ultima abilità della Sciamana della Collera viene esiliata a faccia in su.

* Giocare la carta esiliata con l'ultima abilità della Sciamana della Collera segue tutte le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* In circostanze normali, puoi giocare una carta terra esiliata con la Sciamana della Collera solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

* Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.

Sciamano delle Tradizioni Dimenticate

{2}{G}

Creatura — Sciamano Umano

2/3

{T}: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare magie creatura.

Formidabile — {9}{G}{G}, {T}: I punti vita di ogni giocatore diventano pari al numero di creature che controlla. Attiva questa abilità solo se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8.

* La prima abilità dello Sciamano delle Tradizioni Dimenticate è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

* Il mana prodotto dallo Sciamano delle Tradizioni Dimenticate può essere usato per lanciare magie creatura a faccia in giù con metamorfosi o megamorfosi.

* Per determinare il numero finale di punti vita di ogni giocatore, conta il numero di creature controllate da ogni giocatore quando si risolve l'ultima abilità.

* Affinché i punti vita di un giocatore diventino un numero specifico, quel giocatore guadagna o perde il relativo ammontare di punti vita. Ad esempio, se i punti vita di un giocatore sono 12 e quel giocatore controlla tre creature mentre l'abilità si risolve, perderà 9 punti vita. Gli altri effetti che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

* Se un giocatore non controlla creature mentre si risolve l'ultima abilità, i suoi punti vita diventeranno pari a 0, facendo perdere la partita a quel giocatore. Se i punti vita di tutti i giocatori diventano 0 in questo modo, la partita finirà in parità.

Sciamano in Agguato

{2}{B}

Creatura — Sciamano Orco

2/2

Ogniqualvolta lo Sciamano in Agguato o un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, quella creatura prende +2/+2 fino alla fine del turno.

Accelerare {3}{B} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.*)

* Se lo Sciamano in Agguato entra nel campo di battaglia nello stesso momento di altre creature che controlli, la sua abilità si innescherà per ognuna di quelle creature.

Scontro Epico

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+2 fino alla fine del turno. Lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre lo Scontro Epico tenta di risolversi, essa non prenderà +1/+2. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, la tua creatura prenderà comunque +1/+2. In entrambi i casi, nessuna delle due creature infliggerà o subirà danno.

Servitore del Signore dei Draghi

{1}{R}

Creatura — Sciamano Goblin

1/3

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

* Il Servitore del Signore dei Draghi non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia Drago che lanci.

* Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia Drago, applicali prima di applicare la riduzione di costo del Servitore del Signore dei Draghi e qualsiasi altra riduzione di costo.

* L'abilità si può applicare ai costi alternativi per lanciare una magia Drago.

Sfiatofauce Selvaggia

{4}{R}{G}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniquale volta la Sfiatofauce Selvaggia attacca, aggiungi {R}{R}{R}{G}{G}{G} alla tua riserva di mana. Fino alla fine del turno, questo mana non viene rimosso dalla tua riserva di mana al termine di ogni fase o sottofase.

* Questo mana non viene rimosso dalla tua riserva di mana al termine di ogni fase o sottofase per il resto del turno, anche se la Sfiatofauce Selvaggia lascia il campo di battaglia durante il turno.

Signore dei Draghi Atarka

{5}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

8/8

Volare, travolgere

Quando il Signore dei Draghi Atarka entra nel campo di battaglia, infligge 5 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio controllati dagli avversari.

* Scegli il numero di bersagli dell'abilità e come viene diviso il danno mentre metti in pila l'abilità. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.

* Se alcuni dei bersagli sono illegali mentre l'abilità tenta di risolversi, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma non viene inflitto alcun danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli sono illegali, l'abilità viene neutralizzata.

Signore dei Draghi Kolaghan

{4}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

6/5

Volare, rapidità

Le altre creature che controlli hanno rapidità.

Ogniquale volta un avversario lancia una magia creatura o planeswalker con lo stesso nome di una carta nel suo cimitero, quel giocatore perde 10 punti vita.

* Lanciare una magia a faccia in giù non farà innescare l'ultima abilità del Signore dei Draghi Kolaghan. Una magia senza nome non può avere lo stesso nome di un'altra carta.

* Se un avversario lancia una magia creatura con esumare ed esilia tutte le carte dal suo cimitero con lo stesso nome per pagare parte del suo costo, l'abilità del Signore dei Draghi Kolaghan non si innescherà.

Signore dei Draghi Silumgar

{4}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

3/5

Volare, tocco letale

Quando il Signore dei Draghi Silumgar entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di una creatura o un planeswalker bersaglio fintanto che controlli il Signore dei Draghi Silumgar.

* Se il Signore dei Draghi Silumgar lascia il campo di battaglia, non lo controlli più e termina il suo effetto di cambio di controllo.

* Se il Signore dei Draghi Silumgar smette di essere sotto il tuo controllo prima che la sua abilità si sia risolta, non prenderai il controllo della creatura o del planeswalker.

* Se un altro giocatore prende il controllo del Signore dei Draghi Silumgar, termina il suo effetto di cambio di controllo. Riprendere il controllo del Signore dei Draghi Silumgar non ti farà riprendere il controllo della creatura o del planeswalker.

Signore della Scaglia Perpetua

{4}{G}{W}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniquale volta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su un'altra creatura che controlli, puoi mettere un segnalino +1/+1 sul Signore della Scaglia Perpetua.

* Una creatura che entra nel campo di battaglia con uno o più segnalini +1/+1 farà innescare l'abilità del Signore della Scaglia Perpetua.

* Se vengono messi segnalini +1/+1 su più creature che controlli (a eccezione del Signore della Scaglia Perpetua) contemporaneamente, l'abilità del Signore della Scaglia Perpetua si innescherà una volta per ognuna di quelle creature.

* Se controlli due Signori della Scaglia Perpetua, mettere un segnalino +1/+1 su uno di essi farà innescare l'abilità dell'altro. Quando questa abilità si risolve, metterai un segnalino +1/+1 sull'altro Signore della Scaglia. Questo farà innescare l'abilità del primo. Tale loop si ripeterà finché non sceglierai di non mettere un segnalino +1/+1 su uno dei Signori della Scaglia Perpetua.

Soffio di Ojutai

{2}{U}

Istantaneo

TAPpa una creatura bersaglio. Quel permanente non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliala mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

* Il Soffio di Ojutai può bersagliare una creatura già TAPpata. Non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

* Il Soffio di Ojutai considera la creatura, ma non il suo controllore. Se la creatura cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo primo controllore, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

Sovrano di Arashin

{5}{G}{W}

Creatura — Drago

6/6

Volare

Quando il Sovrano di Arashin muore, puoi metterlo in cima o in fondo al grimorio del suo proprietario.

* Il giocatore che controlla il Sovrano di Arashin quando muore sceglie se metterlo in cima o in fondo al grimorio del suo proprietario. Il giocatore può anche scegliere di lasciare il Sovrano di Arashin nel cimitero. Questa scelta viene effettuata mentre l'abilità si risolve.

* Il Sovrano di Arashin verrà messo in cima o in fondo a quel grimorio solo se è ancora nel cimitero quando la sua abilità si risolve. Se lascia il cimitero prima di quel momento, rimarrà nella zona in cui si trova, anche se viene rimesso nel cimitero prima che l'abilità si risolva.

Statua Ancestrale

{4}

Creatura Artefatto — Golem

3/4

Quando la Statua Ancestrale entra nel campo di battaglia, fai tornare un permanente non terra che controlli in mano al suo proprietario.

* L'abilità della Statua Ancestrale è obbligatoria. Se la Statua Ancestrale è l'unico permanente non terra che controlli quando si risolve l'abilità, dovrai farla tornare in mano al suo proprietario.

* L'abilità innescata non bersaglia alcun permanente. Scegli quale far tornare mentre l'abilità si risolve. Nessun giocatore può agire in risposta a questa scelta una volta che l'abilità inizia a risolversi.

Sussulti dell'Impatto

{1}{R}

Incantesimo

Ogniquale una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, i Sussulti dell'Impatto infliggono 1 danno a ogni avversario.

* Se più creature entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, i Sussulti dell'Impatto si innescheranno altrettante volte. Ognuna di queste abilità separate infliggerà 1 danno a ogni avversario.

Tempesta Draconica

{1}{R}

Incantesimo

Ogniquale una creatura con volare entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ha rapidità fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta un Drago entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, infligge X danni a una creatura o a un giocatore bersaglio, dove X è il numero di Draghi che controlli.

* Per determinare il valore di X, usa il numero di Draghi che controlli mentre l'ultima abilità si risolve.

* Le due abilità non si escludono a vicenda. Se un Drago con volare (cioè la maggior parte di essi) entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, si innescheranno entrambe le abilità.

Tesoro dell'Edonista

{5} {B} {B}

Incantesimo

Quando il Tesoro dell'Edonista entra nel campo di battaglia, esilia tutte le carte dal cimitero di un avversario bersaglio.

Puoi giocare le carte terra esiliate con il Tesoro dell'Edonista.

Puoi lanciare le carte non terra esiliate con il Tesoro dell'Edonista. Non puoi lanciare più di una magia per turno in questo modo.

* Le carte vengono esiliate a faccia in su.

* La restrizione “non più di una per turno” dell'ultima abilità si applica solo alle carte non terra. Puoi giocare una carta terra esiliata con il Tesoro dell'Edonista nello stesso turno in cui lanci una carta non terra esiliata in quel modo.

* Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* In circostanze normali, puoi giocare una carta terra esiliata con il Tesoro dell'Edonista solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

* Se il Tesoro dell'Edonista lascia il campo di battaglia, le carte che ha esiliato rimangono esiliate. Quelle carte non possono più essere giocate. Ogni futura istanza del Tesoro dell'Edonista (anche una rappresentata dalla stessa carta) sarà un nuovo oggetto e non ti permetterà di giocare quelle carte.

Tessicadaveri

{2} {B}

Incantesimo

{1} {B}, Esilia una o più carte creatura dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Zombie X/X nera TAPpata, dove X è pari al doppio del numero di carte esiliate in questo modo.

* Poiché esiliare le carte creatura dal tuo cimitero è parte del costo di attivazione, nessun giocatore può rispondere per impedirti di attivare l'abilità rimuovendo carte creatura dal tuo cimitero.

* “Esiliate in questo modo” si riferisce all'attivazione dell'abilità, non a eventuali carte creatura che siano state esiliate in precedenza.

Tocco dell'Eliofero

{2} {G} {G}

Stregoneria

Sostieni X, dove X è il numero di carte nella tua mano. Ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli ha travolgere fino alla fine del turno. *(Per sostenere X, scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti X segnalini +1/+1 su di essa.)*

* Per determinare il valore di X, conta il numero di carte nella tua mano mentre il Tocco dell'Eliofero si risolve.

Vento della Rivelazione

{2} {G}

Istantaneo

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno. Puoi guardare ogni creatura a faccia in giù attaccante o bloccante.

* Puoi lanciare il Vento della Rivelazione anche se non ci sono creature a faccia in giù attaccanti o bloccanti. L'effetto di prevenzione del danno si applicherà comunque.

Visione Vulcanica

{5} {R} {R}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. La Visione Vulcanica infligge a ogni creatura controllata dai tuoi avversari danno pari al costo di mana convertito di quella carta. Esilia la Visione Vulcanica.

* Se la carta istantaneo o stregoneria bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che la Visione Vulcanica si risolva, la magia verrà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun danno verrà inflitto e la Visione Vulcanica non verrà esiliata.

* Se il bersaglio ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.

* Se il bersaglio è una carta split, il danno verrà inflitto solo una volta a ogni creatura controllata dai tuoi avversari. Il danno sarà pari alla somma dei due costi di mana convertito della carta.

Voce Torturante

{1} {R}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare la Voce Torturante, scarta una carta.

Pesca due carte.

* Poiché scartare una carta è un costo aggiuntivo, non puoi lanciare la Voce Torturante se non hai altre carte in mano.

Zannaletale Spietata

{4} {U} {B}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualvolta sacrifichi una creatura, un avversario bersaglio sacrifica una creatura.

* L'abilità innescata della Zannaletale Spietata si innescherà ogniqualvolta sacrifichi una qualsiasi creatura, compresa la Zannaletale Spietata stessa. Si innescherà ogniqualvolta sacrifichi una creatura per qualsiasi motivo, incluso pagare un costo o come risultato di una magia o abilità (come l'abilità di una Zannaletale Spietata avversaria).

* Da notare che la "regola delle leggende" non fa sacrificare alcun permanente. Essi vengono semplicemente messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari.

Zurgo Suonacampana

{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Orco

2/2

Zurgo Suonacampana non può bloccare creature con forza pari o superiore a 2.

Accelerare {1} {R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.)*

* Se Zurgo Suonacampana ha bloccato legalmente una creatura, far aumentare la forza di quella creatura a 2 o più non annullerà il blocco.

Magic: The Gathering, Magic, Draghi di Tarkir, Riforgiare il destino, I Khan di Tarkir, Theros, Figli degli dei e Viaggio verso Nyx sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2015 Wizards.