

Note di release di *Frattura della Realtà*

Redatte da Jess Dunks ed Eric Levine

Ultima modifica: 22 giugno 2026

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei concetti dell'espansione.

Le sezioni "Note specifiche sulle carte" contengono informazioni riguardo situazioni comuni o ambigue che riguardano le carte di questa espansione. Le voci nelle sezioni "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le carte di *Frattura della Realtà* con il codice dell'espansione FRA sono permesse nei formati [Standard](#), [Pioneer](#) e [Modern](#), oltre a [Commander](#) e [altri formati](#).

Le nuove carte Commander di *Frattura della Realtà* con il codice dell'espansione FRC sono permesse nei formati [Commander](#), [Legacy](#) e [Vintage](#). Le ristampe con il codice dell'espansione FRC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

L'espansione *Frattura della Realtà* include anche carte Special Guest con il codice espansione SPG. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso.

Visita [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuova meccanica: rafforzare Jace

L'occhio vigile di Jace veglia su ogni parte dell'Ecoverso, e non in senso metaforico. La figura ammantata di Jace può essere scorta da ogni punto del campus di Hexhaven; la meccanica *rafforzare Jace* rappresenta la sua onnipresenza e il suo potere crescente all'interno del suo nuovo dominio.

Ascesa Accademica

{1}{W}

Istantaneo

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

Rafforza Jace 2. (*Metti due segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con “[-1]: Sorveglianza 1” e “[-3]: Pesca una carta”.*)

- Per rafforzare Jace N, se non controlli una pedina planeswalker Jace, crei una pedina planeswalker Jace blu con 0 fedeltà, “[-1]: Sorveglianza 1” e “[-3]: Pesca una carta”. Scegli una pedina planeswalker Jace che controlli. Metti N segnalini fedeltà su di essa.
- Rafforzare Jace non ti permette di mettere segnalini fedeltà su planeswalker non pedina Jace. Tuttavia, se controlli una pedina planeswalker Jace che hai ottenuto in un altro modo (ad esempio, per un effetto che crea una pedina che è una copia di un permanente), rafforzare Jace metterà segnalini fedeltà su di essa.
- Se controlli una pedina planeswalker Jace, non puoi scegliere di crearne una nuova quando rafforzi Jace. Devi mettere i segnalini fedeltà sulla tua pedina planeswalker Jace esistente. Nel raro caso in cui controlli più pedine planeswalker Jace, dovrai scegliere una di quelle pedine su cui mettere i segnalini fedeltà.
- Alcune magie e abilità che rafforzano Jace possono richiedere dei bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non rafforzerai Jace.

Nuova pedina predefinita: Duramen

Gli studenti Konstrari creano impressionanti costrutti e li animano usando i cristalli di *duramen* realizzati con l'energia delle leyline condensata. Ti stiamo fornendo il potere di creare questi cristalli tu stesso, nella forma della nuova pedina predefinita Duramen.

Aerid Konstrari

{1}{R}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Sfinge Antico

5/4

Volare

Quando Aerid Konstrari entra o muore, crea una pedina

Duramen. (*È un artefatto rosso e verde con “{T}:*

Aggiungi {R} o {G}”.)

{6}: Crea una pedina Duramen. Poi Aerid Konstrari prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di artefatti che controlli.

- Le pedine Duramen sono un tipo di pedina predefinita. Ognuna è un artefatto rosso e verde con il sottotipo di artefatto Duramen e l'abilità “{T}: Aggiungi {R} o {G}”.

Riproposizione di una meccanica: Carte preparazione

Riproposizione di un'azione definita da parola chiave: Preparare

Le carte preparazione hanno fatto il loro debutto recentemente in *I Segreti di Strixhaven* e sono tornate in questa espansione. Gli studenti di Hexhaven hanno anche imparato come *preparare* magie che si possono lanciare mentre

sono sul campo di battaglia. A differenza degli studenti di Strixhaven, tuttavia, molte delle creature usano le stesse magie preparate.

Richiamatrice della Stirpe

{1}{B}

Creatura — Warlock Vampiro

2/2

All'inizio di ogni sottofase finale, se sono morte tre o più creature in questo turno, questa creatura diventa preparata. *(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

//Prep//

Brama Ancestrale

{B}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio pesca tre carte e perde 3 punti vita.

Divinatrice della Vittoria

{U}

Creatura — Mago Nano

1/1

Questa creatura entra preparata. *(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

Ogniquale volta profetizzi o sorvegli, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.

//Prep//

Svolgere la Storia

{1}{U}

Stregoneria

Fai tornare una creatura bersaglio controllata da un avversario con valore di mana pari o inferiore a 3 in mano al suo proprietario. Sorveglianza 1.

- Le carte preparazione possono essere lanciate solo con le loro caratteristiche di base.
- Una carta preparazione è una carta creatura in ogni zona. Per esempio, mentre è nel tuo cimitero, la Divinatrice della Vittoria è una carta creatura blu il cui valore di mana è 1. Non può essere bersaglio dell'abilità innescata del Mago Linguacuta ("Quando questa creatura entra, una carta istantaneo o stregoneria bersaglio nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana.")
- Mentre un effetto fa sì che una creatura con una magia preparabile diventi preparata (inclusi gli effetti che dicono che una creatura "entra preparata"), il controllore di quella creatura crea una copia della magia preparabile di quella creatura in esilio. Quella copia rimane in esilio fintanto che quel permanente è sul campo di battaglia ed è preparato. Il controllore di quella creatura può lanciare quella copia fintanto che rimane in esilio. Quando la lancia, quella creatura smette di essere preparata.
- Solo l'attuale controllore di una creatura preparata può lanciare la copia della sua magia preparabile in esilio. Non importa chi possiede quella creatura o chi la controllava quando è diventata preparata.
- Mentre le copie di magie in zone diverse dalla pila smettono di esistere quando vengono verificate le azioni di stato, questo non si applica alle copie delle magie preparabili in esilio che sono state create quando una creatura è diventata preparata.

- Essere preparata non è un valore che si può copiare. Se un permanente diventa una copia di una creatura preparata, non sarà preparato. Quel permanente, però, avrà le caratteristiche alternative, e qualche altro effetto potrebbe farlo diventare preparato più tardi.
- Se una creatura preparata perde tutte le abilità, non smetterà di essere preparata e non succederà niente né alle sue caratteristiche alternative né alla copia della sua magia preparabile in esilio.
- Se una creatura preparata smette di essere una creatura, sarà comunque preparata e la copia della sua magia preparabile resterà in esilio. Il controllore di quel permanente potrà comunque lanciarlo. Lo stesso vale se una creatura preparata diventa una copia di qualcos'altro, anche se poi è un permanente senza una magia preparabile.
- Una creatura senza una magia preparabile non può diventare preparata.
- Una creatura con una magia preparabile non può diventare preparata più di una volta nello stesso momento. Per esempio, immaginiamo che la Richiamatrice della Stirpe sia sul campo di battaglia e sia preparata. Durante il turno attuale, tre creature muoiono. All'inizio della sottofase finale, l'ultima abilità della Richiamatrice della Stirpe si innesca. Quando quell'abilità si risolve, dato che la Richiamatrice della Stirpe è già preparata, l'abilità non la renderà preparata una seconda volta né creerà una seconda copia della Brama Ancestrale in esilio.
- Se un effetto fa diventare una creatura non preparata, una creatura preparata smette di essere preparata e la copia associata della sua magia preparabile in esilio smette di esistere. Se non era preparata in quel momento, non succede niente.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo della magia preparabile. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una copia di una magia preparabile dall'esilio non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli a una copia di una magia preparabile lanciata dall'esilio.
- Creare una copia della magia preparabile di una creatura in esilio ignora le eccezioni di copia applicate a quella creatura che influenzerebbero i valori copiabili di quella magia. Per esempio, diciamo che un giocatore lancia la Controparte Gracidante (una stregoneria che dice "Crea una pedina che è una copia di una creatura non Rana bersaglio, tranne che è una Rana 1/1 verde) bersagliando la Divinatrice della Vittoria. La pedina che è una copia della Divinatrice della Vittoria entrerà preparata come una creatura Rana 1/1 verde, ma la copia di Svolgere la Storia in esilio rimarrà una stregoneria blu. La copia di Svolgere la Storia non sarà verde, né una creatura, né una Rana e non avrà forza né costituzione.
- Se una magia preparabile con uno o più bersagli non ha bersagli legali quando tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Dato che la magia è stata lanciata, il permanente associato comunque non sarà preparato.

Riproposizione di una meccanica: Flashback

L'Ecoverso ha la sua storia e il suo futuro, ma alcune cose sono piuttosto familiari. Per esempio, potresti avere familiarità con la meccanica riproposta *flashback*, che dà alle carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero una seconda possibilità di avere un impatto.

Incursione Bestiale

{3} {G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Bestia 4/4 verde con travolgere.

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

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *FRATTURA DELLA REALTÀ*:

Acquitrino dei Relitti

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.

{T}: Aggiungi {U} o {B}.

- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Affrontare Se Stessi

{5} {R} {R}

Stregoneria

Per ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio, crei una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che ha rapidità e “All'inizio della sottofase finale, se non controlli un planeswalker, sacrifica questa creatura”.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale, con le eccezioni indicate, 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, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura copiata è un Clone), allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata da Affrontare Se Stessi copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che ha messo quella pedina sul campo di battaglia.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" della creatura copiata.
- Le pedine si prenderanno in considerazione l'un l'altra mentre entrano nel campo di battaglia. Se una qualsiasi di esse ha un'abilità innescata che si innesca ogniqualvolta una creatura entra, si innescheranno l'una con l'altra.

Ajani il Risoluto

{1}{W}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

2

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino fedeltà su Ajani.

0: Guadagni 1 punto vita.

−4: Crea una pedina creatura Soldato Felino 2/2 bianca chiamata Compagno di Ajani con "Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su questa pedina".

−10: Ottieni un emblema con "Le creature che controlli prendono +2/+2".

- Se più creature che controlli con legame vitale infliggono danni da combattimento contemporaneamente, guadagni punti vita altrettante volte e la prima abilità di Ajani (così come l'abilità del Compagno di Ajani) si innesca altrettante volte.
- A differenza della carta Compagno di Ajani, la pedina non ha costo di mana. Il suo valore di mana è 0.
- Se al Compagno di Ajani viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.

Ajani l'Implacabile

{4} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

5

Ogniqualevolta attivi un'abilità di fedeltà, crea una pedina creatura Soldato Mago 2/2 incolore chiamata Cadetto.

+1: Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

−2: Scarta la tua mano, poi pesca una carta per ogni creatura che controlli.

−3: Ajani infligge 4 danni a ogni creatura tranne che alle pedine che controlli.

- La pedina creatura creata dalla prima abilità di Ajani entrerà sempre nel campo di battaglia prima che si sia risolta l'abilità di fedeltà che l'ha fatta innescare. Da notare che questo significa che se attivi la sua prima abilità di fedeltà, la pedina creata prenderà +1/+0 e avrà rapidità fino alla fine del turno.

Avatar degli Echi Crescenti

{G} {U}

Creatura — Avatar

2/3

Terraferma — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, rafforza Jace 2. (*Metti due segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".*)

I planeswalker che controlli hanno "[−10]: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio per ogni terra che controlli."

- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.

Avvento delle Sfingi

{1} {U} {U}

Istantaneo

Pesca due carte. Poi puoi esiliare questa magia e quattro carte chiamate Avvento delle Sfingi dal tuo cimitero. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura Sfinge, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Avvento delle Sfingi.

- L'ultima abilità dell'Avvento delle Sfingi ti permette di ignorare la regola delle "quattro copie". Non ti permette di ignorare la legalità nel formato. Per esempio, durante un evento Limited di *Frattura della Realtà*, non puoi aggiungere carte chiamate Avvento delle Sfingi dalla tua collezione personale.
-

Botanizzare

{1} {G} {G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli muore, metti un segnalino carica su questo incantesimo.

All'inizio della tua prima fase principale, aggiungi {G} per ogni segnalino carica su questo incantesimo.

- Se Botanizzare non è più sul campo di battaglia nel momento in cui la sua ultima abilità si risolve, usa il numero di segnalini che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare la quantità di {G} da aggiungere.

Bottino, il Fulcro

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Nobile Bestia

2/1

{T}: Scegli un colore. Aggiungi un mana di quel colore per ogni forza diversa tra le creature che controlli.

- Una creatura ha una forza diversa da un'altra se le loro forze sono numeri diversi. Ad esempio, una creatura 1/1 e una creatura 2/1 hanno forze diverse.

Bottino, l'Anomalia

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Orrore Bestia

-2/4

Se la forza di Bottino è negativa, assegna danno da combattimento come se la sua forza fosse positiva.

Soglia — Sacrifica un'altra creatura o planeswalker:

Bottino prende -2/-0 fino alla fine del turno. Attiva solo

se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- La prima abilità di Bottino non cambia la sua forza. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano sulla sua forza useranno il suo valore reale, anche se fanno infliggere danno "pari alla forza di una creatura". In quel caso, se la forza di Bottino è negativa, non viene inflitto danno.
- Se un altro effetto fa sì che Bottino infligga danno da combattimento pari alla sua costituzione piuttosto che alla sua forza, usa la sua costituzione per determinare quanti danni da combattimento assegnare, anche se ha forza negativa.

Cedere alla Pressione

{2} {B}

Istantaneo

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura o un planeswalker con il valore di mana maggiore tra le creature e i planeswalker che controlla. Guadagni 2 punti vita.

- Quale creatura o planeswalker verrà sacrificato viene determinato mentre Cedere alla Pressione si risolve.

- Cedere alla Pressione bersaglia solo l'avversario, non un permanente. Un permanente con anti-malocchio può essere sacrificato in questo modo se il suo valore di mana è il maggiore, ad esempio.
- Considera tutte le creature e i planeswalker che l'avversario bersaglio controlla come un gruppo unico per vedere quale sia quello con il valore di mana maggiore. Ad esempio, se l'avversario controlla una creatura con valore di mana 3 e un planeswalker con valore di mana 5, deve sacrificare il planeswalker.

Chandra, Fiamma di Sfida

{2} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Chandra

4

+1: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi lanciarla.
Se non lo fai, Chandra infligge 2 danni a ogni avversario.
+1: Aggiungi {R} {R}.
-3: Chandra infligge 4 danni a una creatura bersaglio.
-7: Ottieni un emblema con “Ogniqualevolta lanci una magia, questo emblema infligge 5 danni a un qualsiasi bersaglio”.

- Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre. Se la carta esiliata con la prima abilità di Chandra è una carta terra, non puoi giocarla e Chandra infligge 2 danni a ogni avversario.
- Se lanci la carta esiliata, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità di Chandra. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati, ma altre restrizioni (come “Lancia [questa carta] solo durante il combattimento”) restano valide.
- Paghi i costi della carta esiliata se la lanci. Puoi pagare costi alternativi come emergere invece del costo di mana della carta.
- Le abilità di fedeltà non possono essere abilità di mana. La seconda abilità di Chandra usa la pila ed è possibile neutralizzarla o rispondere ad essa in altro modo. Come tutte le abilità di fedeltà, può essere attivata solo una volta per turno, durante la tua fase principale, quando la pila è vuota, e solo se nessun'altra abilità di fedeltà del planeswalker è stata attivata in questo turno.
- L'emblema creato dall'ultima abilità di Chandra è incolore. Il danno che infligge proviene da una fonte incolore.
- L'abilità dell'emblema di Chandra si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Chandra infligge 4 danni in totale alla squadra avversaria.

Chirurga dell'Innesto

{2} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Questa creatura entra con un segnalino +1/+1.
Quando questa creatura muore, metti i suoi segnalini su
fino a una creatura bersaglio che controlli.

- La seconda abilità della Chirurga dell'Innesto mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano presenti su di essa, non solo i suoi segnalini +1/+1.

- La seconda abilità della Chirurga dell'Innesto non ti fa spostare segnalini dalla Chirurga dell'Innesto alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la Chirurga dell'Innesto aveva quando è morta.
- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Per esempio, se controlli L'Ozolito (una carta dell'espansione *Ikorla: Terra dei Behemoth*) quando la Chirurga dell'Innesto muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
- Se la Chirurga dell'Innesto ha dei segnalini -1/-1 quando muore, quell'abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe causare la morte della creatura destinataria dei segnalini.
- Se sulla Chirurga dell'Innesto vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 nello stesso momento da rendere la sua costituzione 0 o meno, la sua seconda abilità considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morta oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla creatura bersaglio.

Coltivazioni Infestate da Erbacce

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.

{T}: Aggiungi {G} o {W}.

- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Confidente Illuminato

{1}{W}

Creatura — Chierico Kor

2/1

Legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, sorveglianza 1. Se hai messo una carta con valore di mana pari o inferiore ai punti vita che hai guadagnato in questo turno nel tuo cimitero in questo modo, aggiungi quella carta alla tua mano.

- L'abilità del Confidente Illuminato verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno nel momento in cui sta per innescarsi. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Dopo che è iniziata la tua sottofase finale, è troppo tardi per guadagnare punti vita allo scopo di far innescare questa abilità. Tuttavia, l'ultima parte dell'abilità verificherà quanti punti vita hai guadagnato quando l'abilità si risolve, perciò potresti comunque guadagnare più punti vita mentre l'abilità è nella pila, rendendo più facile aggiungere una carta alla tua mano.
- Se una carta nel tuo cimitero ha X nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Costringere alla Violenza

{1} {G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura o planeswalker bersaglio sotto il controllo di un avversario.
 - Un planeswalker bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua fedeltà a una creatura o planeswalker bersaglio sotto il controllo di un avversario.
- La forza della creatura o la fedeltà del planeswalker viene verificata mentre la magia si risolve. Se quella creatura o planeswalker non è più sul campo di battaglia quando la magia si risolve, non viene inflitto danno.

Crescendo Fiammeggiante

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+1 fino alla fine del turno. Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la magia tenta di risolversi (molto probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia in risposta), la magia non si risolverà. Nessuna carta verrà esiliata.

Crinale Infestato

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.

{T}: Aggiungi {B} o {R}.

- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Danitha, Lancia dell'Agonia

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso

Ogniquale volta lanci una magia che bersaglia un avversario o una creatura controllata da un avversario, metti un segnalino +1/+1 su Danitha.

- L'abilità innescata di Danitha si innesca solo una volta per ogni magia che bersaglia un avversario o una creatura controllata da un avversario, a prescindere da quanti bersagli ha quella magia.
- L'ultima abilità di Danitha si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

Distruttore Manufatto

{3} {R} {R} {G} {G}

Creatura Artefatto — Costrutto Cinghiale

7/5

Travolgere

Quando questa creatura entra, scegli due —

- Questa creatura infligge 4 danni a una creatura o planeswalker bersaglio.
 - Crea una pedina creatura Soldato Mago 2/2 incolore chiamata Cadetto.
 - Pesca una carta.
- Se si sceglie il primo modo e la creatura o planeswalker bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che l'abilità si sia risolta, allora l'abilità sarà rimossa dalla pila e non avverrà alcuno dei suoi altri effetti.

Divinatrice della Vittoria

{U}

Creatura — Mago Nano

1/1

Questa creatura entra preparata. *(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

Ogniquale volta profetizzi o sorvegli, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.

//Prep//

Svolgere la Storia

{1} {U}

Stregoneria

Fai tornare una creatura bersaglio controllata da un avversario con valore di mana pari o inferiore a 3 in mano al suo proprietario. Sorveglia 1.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Echi Violenti

{2} {R} {R}

Istantaneo

Gli Echi Violenti infliggono 6 danni a una creatura o planeswalker bersaglio. Se è stato inflitto danno in eccesso a quel permanente in questo modo, rafforza Jace X, dove X è quel danno in eccesso. *(Mettili altrettanti segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglia 1" e "[−3]: Pesca una carta".)*

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.
- Per un planeswalker, danno in eccesso significa danno in eccesso rispetto alla fedeltà del planeswalker (il numero di segnalini fedeltà che ha su di sé).

Emrakul, la Sventura Incombente

{10}

Creatura Leggendaria — Eldrazi

12/12

Quando lanci questa magia, STAPpa tutte le terre che controlli.

Volare, travolgere

Egida—Sacrifica tre permanenti.

{3}, Esilia questa carta dalla tua mano: Una terra bersaglio ha "{T}: Aggiungi {C}{C}" finché questa carta non viene lanciata dall'esilio. Puoi lanciare questa carta fintanto che rimane esiliata.

- Puoi usare l'abilità di mana che Emrakul fornisce alla terra mentre lanci Emrakul dall'esilio.
- Se Emrakul è rimossa dall'esilio senza essere lanciata, la terra continuerà ad avere questa abilità.

Esperta di Crioteoria

{1} {U}

Creatura — Mago Umano

2/1

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

{3} {U}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: TAPpa una creatura bersaglio e metti un segnalino stordimento su di essa. Attiva solo come una stregoneria. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- La creatura bersaglio non deve necessariamente essere STAPpata per mettere un segnalino stordimento su di essa.

Estrapolare l'Impossibile

{1} {B}

Stregoneria

Puoi rivelare esattamente due carte con nomi diversi che possiedi al di fuori della partita. Un avversario ne sceglie una. Aggiungi quella carta alla tua mano.

- L'altra carta rimane al di fuori della partita.
- In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Negli eventi Limited, il tuo sideboard include anche un numero arbitrario di terre base. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.

Far Germogliare Reclute

{2} {W}

Istantaneo

Crea X pedine creatura Soldato Mago 2/2 incolori chiamate Cadetto, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Far Germogliare Reclute considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 3 in precedenza nel turno, creerai tre pedine.

Fblthp, Sempre Disperso

{1} {U}

Creatura Leggendaria — Omuncolo

1/1

Quando a uno o più dei tuoi avversari viene inflitto danno da combattimento durante il tuo turno, peschi due carte. Se il tuo grimorio è vuoto, vinci la partita. Il proprietario di Fblthp lo rimescola nel suo grimorio. *(Se in questo modo peschi da un grimorio vuoto, vinci comunque la partita.)*

- Perdere la partita a causa del dover pescare da un grimorio vuoto accade come azione di stato. In alcuni momenti (solitamente dopo che ogni magia e abilità si è risolta) si verifica se deve essere compiuta qualche azione di stato, e poi lo si fa. Dato che l'abilità di Fblthp comporta la vittoria della partita mentre quell'abilità si sta ancora risolvendo, ciò accade prima che quelle azioni di stato vengano verificate e compiute. Da notare che pescare carte da un grimorio vuoto in qualsiasi altro momento mentre Fblthp è sul campo di battaglia comporterà comunque la perdita della partita.
-

Fronde Torbide
Terra
Questa terra entra TAPpata.
Ogniqualevolta una Foresta che controlli entra, se
controlli almeno altre cinque Foreste, una creatura
bersaglio che controlli prende +3/+3 fino alla fine del
turno.
{T}: Aggiungi {G}.

- L'abilità innescata delle Fronde Torbide ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa che (1) l'abilità non si innesca a meno che, nel momento in cui una Foresta entra sotto il tuo controllo, tu non controlli cinque o più Foreste diverse da quella nuova, e che (2) l'abilità non ha alcun effetto se controlli meno di cinque Foreste diverse da quella nuova nel momento in cui si risolve.
- Se una Foresta che controlli lascia il campo di battaglia tra il momento in cui si innesca la seconda abilità delle Fronde Torbide e il momento in cui si risolve, devi sapere se quella era la Foresta che ha fatto innescare l'abilità delle Fronde Torbide o meno. Se lo era, il conto delle Fronde Torbide non è influenzato; se non lo era, il conto delle Fronde Torbide diminuisce di uno.
- Se più Foreste entrano sotto il tuo controllo contemporaneamente, la seconda abilità delle Fronde Torbide si può innescare altrettante volte. Ogni abilità prende in considerazione le altre Foreste che sono entrate contemporaneamente a quella che l'ha fatta innescare.

Ghalta l'Inamovibile
{8} {W}
Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio
0/7
Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata,
dove X è la costituzione maggiore tra le creature che
controlli.
Le creature che controlli possono attaccare come se non
avessero difensore.
Ogni creatura che controlli con costituzione superiore
alla sua forza assegna danno da combattimento pari alla
sua costituzione invece che alla sua forza.

- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la costituzione maggiore tra le creature che controlli (magari perché controlli una creatura la cui costituzione è determinata dal numero di carte nella tua mano), verrà usata la nuova costituzione per determinare la riduzione di costo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare Ghalta l'Inamovibile, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se la costituzione maggiore tra le creature che controlli cambia mentre attivi delle abilità di mana, il costo per lanciare Ghalta rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Il valore di mana di Ghalta l'Inamovibile non cambia a prescindere da quale sia la costituzione maggiore tra le creature che controlli.
- L'abilità di riduzione di costo di Ghalta l'Inamovibile non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {W}.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. Da notare che gli avversari non possono provare a ridurre la costituzione delle creature che controlli.

- L'ultima abilità di Ghalta l'Inarrestabile non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che la creatura assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali, anche se fanno infliggere danno "pari alla forza di una creatura".

Ghalta l'Inarrestabile

{8} {G}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

8/8

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

Travolgere

Le altre creature che controlli hanno travolgere.

- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la forza maggiore tra le creature che controlli (magari perché controlli una creatura la cui forza è determinata dal numero di carte nella tua mano), verrà usata la nuova forza per determinare la riduzione di costo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare Ghalta l'Inarrestabile, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se la forza maggiore tra le creature che controlli cambia mentre attivi delle abilità di mana, il costo per lanciare Ghalta rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Il valore di mana di Ghalta l'Inarrestabile non cambia a prescindere da quale sia la forza maggiore tra le creature che controlli.
- L'abilità di riduzione di costo di Ghalta l'Inarrestabile non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {G}.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. Da notare che gli avversari non possono provare a ridurre la forza delle creature che controlli.

Il Teorico, Jace Beleren

{2} {U} {U}

Planeswalker Leggendaria — Jace

3

All'inizio dell'acquisizione di ogni giocatore, peschi una carta.

+1: Crea una pedina creatura Illusione 1/1 blu.

−2: Per ogni avversario, fai tornare fino a un artefatto o creatura bersaglio sotto il controllo di quel giocatore in mano al suo proprietario.

−6: Pesca tre carte. Poi metti X segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli, dove X è il numero di carte nella tua mano.

- Il tuo avversario pescherà la carta che pescherebbe normalmente nella sua fase di acquisizione prima che tu peschi una carta per la prima abilità di Jace.

Il Tuo Fato Finisce Qui

{2} {W}

Istantaneo

Distruggi una creatura o planeswalker bersaglio con valore di mana pari o superiore a 3. Sorveglianza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

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

Jiang Yanggu, il Solitario

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Berserker Umano

4/4

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca un giocatore da sola, scarti una carta, poi peschi una carta.

Poi metti un segnalino +1/+1 su quella creatura per ogni carta che hai scartato in questo turno.

- Una creatura attacca un giocatore da sola se nessun'altra creatura è dichiarata come attaccante che attacca quel giocatore. Non importa se altre creature sono dichiarate come attaccanti che attaccano planeswalker che quel giocatore controlla, battaglie che protegge o altri giocatori.

Karn, Difensore Argentato

{2}

Creatura Artefatto Leggendaria — Golem

1/3

Gli artefatti e le creature che entrano nel campo di battaglia non fanno innescare le abilità.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Gli effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non sono influenzati. Le abilità che si applicano “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione.
- L’evento di innesco non deve necessariamente specificare gli artefatti o le creature che entrano nel campo di battaglia. Per esempio, il Battipista Instancabile ha un'abilità che dice “Ogniqualevolta una terra che controlli entra, indaga”. Se entra una terra artefatto o terra creatura che controlli, quell'abilità non si innescherà. Se entra una terra non artefatto, non creatura che controlli, quell'abilità si innescherà.
- Esamina il permanente mentre esiste nel campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui, per determinare se qualche abilità innescata si innescherà. Ad esempio, se controlli l’Opalescenza, che dice, in parte, “Ogni altro incantesimo non Aura è una creatura”, ogni incantesimo sarà una creatura nel momento in cui entra nel campo di battaglia e non farà innescare le abilità innescate.

- Se Karn, Difensore Argentato e un'altra creatura o artefatto entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, nessuno dei due farà innescare le abilità innescate quando entrano nel campo di battaglia.

Kiora di Sale e Sabbia

{1} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Nobile Tritone

2/4

Ogniqualevolta attacchi, se hai attivato un'abilità di fedeltà in questo turno, STAPpa una creatura attaccante bersaglio. Non può essere bloccata in questo turno.

I planeswalker che controlli hanno "[−8]: Crea una pedina creatura Leviatano 8/8 blu con anti-malocchio".

- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.

Koth, Padre di Famiglia

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Umano

2/3

Terraferma — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, guadagni 1 punto vita.

Ogniqualevolta una Pianura che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- Quando una Pianura che controlli entra, entrambe le abilità di Koth si innescheranno. In quel caso, il controllore di Koth determina in quale ordine vengono messe in pila quelle abilità.

Kraken Verdeggiante

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

Creatura — Kraken Pianta

6/6

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, crei una pedina creatura terra Tentacolo Foresta 3/3 verde. *(Ha "{T}: Aggiungi {G}"*. *Ha debolezza da evocazione fino al tuo prossimo turno.*)

- Anche se ha il tipo di terra Foresta, la terra creata non è una terra base.

Lyra, Arcangelo dell'Alba

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Angelo

3/3

Volare

Ogniqualevolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su ogni Angelo che controlli.

- Se più di una creatura che controlli con legame vitale infligge danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità di Lyra si innescherà una volta per ognuna di quelle creature.
- Se a un Angelo che controlli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dall'abilità di Lyra in tempo per salvarsi.

Macchinazioni di Jace

{2} {U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, puoi attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker Jace che controlli nel turno di qualsiasi giocatore in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.

Rafforza Jace 8. (*Metti otto segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".*)

- Puoi comunque attivare solo un'abilità di fedeltà per ogni permanente che controlli durante il turno in cui lanci le Macchinazioni di Jace.

Moltiplicare per Zero

{1} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha forza e costituzione base 0/0 fino alla fine del turno.

- L'effetto di Moltiplicare per Zero sostituisce qualsiasi altro effetto che determini la forza e la costituzione base di una creatura, oltre che qualsiasi abilità che definisca le caratteristiche che determinano la forza e la costituzione base (come quella di Fblthp, Che Conosce la Via, un'altra carta di *Frattura della Realtà*). Tuttavia, se eventuali altri effetti aumentano la costituzione di quella creatura, come un segnalino +1/+1 o un effetto che ha fornito +1/+1 alla creatura fino alla fine turno, questi si applicano comunque e, in quel caso, la creatura non morirà a causa della sua costituzione pari a 0.

Onnipresenza

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

Incantesimo

Puoi lanciare dalla tua mano magia con valore di mana pari o inferiore al numero di creature che controlli senza pagare i loro costi di mana.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni magia che lanci.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciare la magia.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

- Una volta che hai lanciato l'Onnipresenza, se è il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare un'altra magia prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere l'Onnipresenza con magie o abilità.

Ortimante Inflessibile

{1} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/1

Egida {1} (*Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.*)

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Se più creature che controlli con legame vitale infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità si innescherà una volta per ognuna di quelle creature.
- Se all'Ortimante Inflessibile viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.

Predatore del Rifugio

{2} {B}

Creatura — Orrore

3/2

Quando questa creatura entra, rafforza Jace 1.

I planeswalker che controlli non vengono messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari se hanno 0 fedeltà.

I planeswalker che controlli hanno "[+2]: Questo planeswalker infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita".

- Se un planeswalker che controlli ha zero segnalini fedeltà mentre controlli il Predatore del Rifugio, non verrà messo nel cimitero del suo proprietario. Puoi comunque attivare abilità di quel planeswalker che costano [0] o che aggiungono segnalini ad esso come costo, come quella del Predatore del Rifugio.
- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.

Prepararsi a Ogni Evenienza

{3} {U}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, il proprietario di fino a un altro permanente non terra bersaglio lo mette a sua scelta in cima o in fondo al suo grimorio.

Ogniqualvolta lanci la tua prima magia non creatura in ogni turno, rafforza Jace 1. (*Metti un segnalino fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".*)

- Nel turno in cui lanci Prepararsi a Ogni Evenienza, la sua seconda abilità non si innescherà perché hai già lanciato almeno una magia non creatura (Prepararsi a Ogni Evenienza) prima che sia sul campo di battaglia.
- L'ultima abilità di Prepararsi a Ogni Evenienza si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

Proft, Consulente Investigativo

{1} {U}

Creatura Leggendaria — Detective Umano

2/2

Ogniqualvolta profetizzi o sorvegli, puoi pagare {2}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su Proft e peschi una carta. *(Pesca dopo aver profetizzato o sorvegliato.)*

- L'abilità di Proft viene messa in pila dopo che hai finito di profetizzare o sorvegliare, quindi avrai già guardato e spostato quelle carte prima di scegliere se pagare {2}.

Proft, Genio del Male

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

5/5

Soglia — Non puoi lanciare questa magia a meno che non ci siano sette o più carte nel tuo cimitero.

Minacciare

{B}, Scarta questa carta: Una creatura bersaglio prende -3/-1 fino alla fine del turno.

- Se un effetto ti permette di lanciare questa carta dal tuo cimitero, non c'è bisogno di altre sette carte nel tuo cimitero per lanciarla.

Riscrivere i Rimpianti

{3} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura o planeswalker bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 6 dal tuo cimitero.

Rafforza Jace 2. *(Metti due segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglia 1" e "[−3]: Pesca una carta".)*

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

Sala Comune Dedicata

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {R} o {W}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sala Comune Formidabile

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {B} o {G}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sala Comune Innovativa

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {U} o {R}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sala Comune Meticolosa

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {W} o {B}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sala Comune Trasformativa

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {G} o {U}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.
-

Sala degli Echi
Terra
{T}: Aggiungi {C}.
{5}: Questa terra diventa una copia di una creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno. La “regola delle leggende” non si applica ai permanenti che controlli in questo turno.

- La “regola delle leggende” stabilisce che, se un giocatore controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Da notare che questa è un’azione di stato che viene verificata ogniqualvolta un giocatore sta per ricevere la priorità. Non avviene durante la risoluzione di una magia o di un’abilità. Se la Sala degli Echi diventa una copia di una creatura leggendaria, entrambi i permanenti rimarranno sul campo di battaglia.
- La “regola delle leggende” non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Da notare che questo significa che se hai due permanenti leggendari con lo stesso nome sul campo di battaglia prima che si risolva l’ultima abilità della Sala degli Echi, non c’è tempo per attivare l’abilità prima di doverne mettere uno nel cimitero.
- Mentre la “regola delle leggende” non si applica ai permanenti che controlli, puoi controllare un qualsiasi numero di permanenti leggendari con lo stesso nome e nessuno di essi verrà messo nel cimitero.
- Se controlli più di un permanente leggendario con lo stesso nome e la “regola delle leggende” inizia ad applicarsi di nuovo, dovrai immediatamente attenerli alla regola e mettere tutti quei permanenti tranne uno nel cimitero. Se questo avviene a causa di un effetto che termina alla fine del turno, avverrà durante la sottofase di cancellazione, dopodiché ogni giocatore avrà la priorità e ci sarà una nuova sottofase di cancellazione.
- Entrambi gli effetti dell’ultima abilità della Sala degli Echi hanno la stessa durata e si esauriranno esattamente nello stesso momento. Perciò, non c’è un momento in cui la Sala degli Echi è ancora una copia di una creatura bersaglio dopo che la “regola delle leggende” inizia ad applicarsi di nuovo.
- La Sala degli Echi copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos’altro, allora la Sala degli Echi diventa una copia di ciò che quella creatura stava copiando.
- Poiché la Sala degli Echi non sta entrando nel campo di battaglia quando diventa una copia di quella creatura, eventuali abilità “Quando [questa creatura] entra” o “[Questa creatura] entra con” della creatura copiata non si applicheranno.

Samut, Tiranna di Naktamun
{1} {U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
2/1
Le magie istantanee e stregoneria che controlli hanno battibaleno. (*Fintanto che una magia con battibaleno è in pila, i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità che non siano abilità di mana.*)

- I giocatori ricevono comunque la priorità mentre una carta con battibaleno è in pila; le loro opzioni sono semplicemente limitate alle abilità di mana e ad alcune azioni speciali.

- Battibaleno non impedisce che si inneschino abilità innescate. Se una lo fa, il suo controllore la mette in pila e, se applicabile, sceglie i bersagli per essa. Quelle abilità si risolveranno come di consueto.
- Lanciare una magia con battibaleno non influenzerà magie e abilità che sono già in pila.
- Se la risoluzione di un'abilità innescata implica il lancio di una magia, quella magia non può essere lanciata se una magia con battibaleno è in pila.
- Dopo che una magia con battibaleno si è risolta (o lascia la pila in altro modo), i giocatori potranno di nuovo lanciare magie e attivare abilità prima che si risolva il prossimo oggetto in pila.

Scriba del Futuro Disperata

{2} {W} {U}

Creatura — Esploratore Kor

3/4

Volare

All'inizio del combattimento nel tuo turno, un'altra creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Se hai profetizzato o sorvegliato in questo turno, invece metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.

- Se hai sia profetizzato che sorvegliato in questo turno, metti comunque solo un segnalino +1/+1 su quella creatura.

Sede di Fatorocca

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {W} o {U}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sede di Germoglioterso

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {G} o {W}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sede di Konstrari

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {R} o {G}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sede di Pennarguta

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {B} o {R}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Sede di Teorix

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli un planeswalker.

{T}: Aggiungi {U} o {B}.

- Se questa terra entra contemporaneamente a un planeswalker, quel planeswalker non viene considerato quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Spaccatimpani

{1} {R}

Creatura — Bardo Umano

2/2

{1}, {T}: Un'altra creatura bersaglio che controlli con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Se la forza di una creatura bersaglio diventa maggiore di 2 prima che l'abilità della Spaccatimpani si sia risolta, l'abilità non fa nulla perché il bersaglio non è più legale. Tuttavia, una volta che l'abilità si è risolta, quella creatura non potrà essere bloccata anche se la sua forza diventa maggiore di 2.

Spiaggia Deserta

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.

{T}: Aggiungi {W} o {U}.

- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.
-

Tam, la Possibilità

{1}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Gorgone

2/4

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

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Prolifera X volte, dove X è il numero di tipi di planeswalker tra i planeswalker che controlli. *(Per proliferare, scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Tam.
- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché "un qualsiasi numero" comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- Un'abilità che si innesca "Ogniquale volta prolifera" si innesca anche se non hai scelto alcun permanente o giocatore mentre lo fai.
- I giocatori possono rispondere a una magia o a un'abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.
- Mentre prolifera più volte, i giocatori non possono rispondere tra il momento in cui prolifera la prima volta e il momento in cui prolifera la seconda volta e così via.
- Se prolifera più volte, non sei obbligato a scegliere lo stesso gruppo di giocatori e/o permanenti per ottenere pedine addizionali ogni volta.
- Se un permanente ha contemporaneamente sia segnalini +1/+1 che segnalini -1/-1, questi vengono rimossi a coppie come azione di stato in modo che sul permanente ne rimanga un solo tipo.

Tarmogoyf

{1}{G}

Creatura — Lhurgoyf

/1+

La forza del Tarmogoyf è pari al numero di tipi di carta tra le carte in tutti i cimiteri e la sua costituzione è pari a quel numero più 1.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Tarmogoyf funziona in tutte le zone, non solo nel campo di battaglia. Se il Tarmogoyf è nel tuo cimitero, considererà se stesso.

- Il Tarmogoyf conta i tipi di carta, non le carte. Se l'unica carta in tutti i cimiteri è una singola creatura artefatto, il Tarmogoyf sarà 2/3. Se le uniche carte in tutti i cimiteri sono dieci creature artefatto, il Tarmogoyf sarà comunque 2/3.
- I tipi di carta che possono comparire sulle carte in un cimitero includono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaria, base e neve sono supertipi, non tipi di carta.
- Se una magia istantaneo o stregoneria infligge danno al Tarmogoyf o ne diminuisce la costituzione, quella magia viene messa nel cimitero del suo proprietario prima che vengano verificate le azioni di stato. Se quella carta è la prima del suo tipo a entrare in un cimitero, aumenterà la costituzione del Tarmogoyf prima di verificare se il Tarmogoyf muore.

Tetsuko Umezawa, Fuggitiva

{1} {U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

1/3

Le creature che controlli con forza o costituzione pari o inferiore a 1 non possono essere bloccate.

- Dopo che una creatura che controlli è stata bloccata, modificarne la forza perché diventi pari o inferiore a 1 non la farà diventare non bloccata. Modificarne la costituzione perché diventi pari a 1 non la farà diventare non bloccata e ridurla a meno di 1 la farà morire.

Teyo, Esperto di Luminiscudi

{1} {W}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

1/1

Lampo

Quando Teyo entra, un permanente bersaglio che controlli ha anti-malocchio fino alla fine del turno. Metti un segnalino +1/+1 su di esso se è una creatura. Metti un segnalino fedeltà su di esso se è un planeswalker. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- Se il permanente bersaglio è in qualche modo sia una creatura che un planeswalker mentre l'ultima abilità di Teyo si risolve, prenderà entrambi i tipi di segnalini.

Teyo, Mago delle Lame Diamantine

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/1

Lampo

Quando Teyo entra, un permanente bersaglio che controlli ha tocco letale fino alla fine del turno. Metti un segnalino +1/+1 su di esso se è una creatura. Metti un segnalino fedeltà su di esso se è un planeswalker.

- Se il permanente bersaglio è in qualche modo sia una creatura che un planeswalker mentre l'ultima abilità di Teyo si risolve, prenderà entrambi i tipi di segnalini.

Thalia, la Sopravvissuta
{3}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
3/4
Legame vitale
Le magie non creatura che lanciano i tuoi avversari
costano {1} in più per essere lanciate.

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

Titanosso, Cuore Torreggiante
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Druido Scheletro
4/3
Raggiungere
Ogniquale volta guadagni punti vita, metti due segnalini
+1/+1 su Titanosso.
Quando scarti questa carta, guadagni 3 punti vita.

- Se più creature che controlli con legame vitale infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la prima abilità innescata si innescherà una volta per ognuna di quelle creature.
- Se a Titanosso viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.

Tomik, Mago della Legge Orzhov
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
2/1
Volare
I planeswalker che controlli hanno “Non più di una creatura può attaccare questo planeswalker in ogni combattimento”.
{T}: Una creatura bersaglio con un segnalino +1/+1 ha volare fino alla fine del turno.

- L'abilità di Tomik impedisce che più di una creatura sia dichiarata come attaccante che attacca un planeswalker che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Un effetto può comunque far sì che un'altra creatura entri attaccando un planeswalker che controlli e che è già stato attaccato da una creatura, o può far sì che una creatura che sta già attaccando attacchi il planeswalker.
-

Trionfo Vendicativo

{W}{B}{B}

Istantaneo

Esilia una creatura o planeswalker bersaglio. Se il valore di mana di quel permanente era pari o inferiore a 3, rimettilo sul campo di battaglia TAppato sotto il tuo controllo. Esilialo all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se un permanente aveva {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Tristo Cantore

{B}{R}

Creatura — Bardo Zombie

2/2

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

{B}{R}: Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero con un segnalino finale. Attiva solo se a un avversario è stato inflitto danno non da combattimento in questo turno. (*Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.*)

- Il Tristo Cantore non ha bisogno di essere stato nel tuo cimitero nel momento in cui il danno è stato inflitto. Per esempio, se lanci una magia che infligge danno a un avversario prima del combattimento, poi il Tristo Cantore muore a causa del danno da combattimento, puoi attivare la sua abilità nello stesso turno.

Uldaros Teorix

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

Creatura Leggendaria — Sfinge Antico

5/5

Volare

Quando Uldaros Teorix entra, se l'hai lanciato, esilia fino a una carta non terra bersaglio di ogni tipo di carta dal tuo cimitero. Copia quelle carte. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie con valore di mana totale pari o inferiore a 6 scelte tra le copie senza pagare i loro costi di mana. (*Le magie permanente lanciate in questo modo diventano pedine.*)

- Se lanci una magia con {X} nel costo di mana senza pagare il suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore per X. Questo significa che X sarà 0 anche quando si calcola il valore di mana di quella magia.

Valle delle Frane

Terra

Questa terra entra TAppata a meno che tu non controlli altre due o più terre.

{T}: Aggiungi {R} o {G}.

- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Via del Latore di Morte

{2} {B}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via del Latore di Morte entra, rafforza Jace 5.

(Metti cinque segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".)

I planeswalker che controlli hanno "[−2]: Puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, crea una pedina creatura Bestia 4/4 verde con travolgere".

- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.

Via del Lingua Selvaggia

{4} {G}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via del Lingua Selvaggia entra, rafforza Jace

7. *(Metti sette segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".)*

I planeswalker che controlli hanno "[−4]: Crea una pedina creatura Bestia 4/4 verde con travolgere.

- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.

Via del Mentore

{2} {W}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via del Mentore entra, rafforza Jace 5. *(Metti cinque segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".)*

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino fedeltà su ogni planeswalker che controlli.

- Se più creature che controlli con legame vitale infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità si innescherà una volta per ognuna di quelle creature.

Via del Signore della Guerra

{2} {R}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via del Signore della Guerra entra, rafforza

Jace 5. *(Metti cinque segnalini fedeltà su una pedina*

Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima

una pedina planeswalker Jace blu con “[-1]: Sorveglia

1” e “[-3]: Pesca una carta”.)

I planeswalker che controlli hanno “[-4]: Scegli fino a

una creatura o planeswalker bersaglio. Questo

planeswalker infligge 2 danni a quel permanente e 2

danni a un giocatore bersaglio”.

- Può essere attivata solo un’abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.

Via della Criomante

{2} {U}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via della Criomante entra, rafforza Jace 5.

(Metti cinque segnalini fedeltà su una pedina Jace che

controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina

planeswalker Jace blu con “[-1]: Sorveglia 1” e “[-3]:

Pesca una carta”.)

I planeswalker che controlli hanno “[-3]: Quando lanci

la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo

turno, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli

per la copia”.

- Può essere attivata solo un’abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se per uno dei bersagli non puoi

scegliere un nuovo bersaglio legale, allora non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

Via della Guaritrice

{3} {W}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via della Guaritrice entra, rafforza Jace 5.

(Metti cinque segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli.) Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".)

I planeswalker che controlli hanno "[−2]: Crea una pedina creatura Soldato Mago 2/2 incolore chiamata Cadetto. Sorveglianza 1".

- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.
-

Via della Piromante

{1} {R}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via della Piromante entra, rafforza Jace 2.

(Metti due segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".)

I planeswalker che controlli hanno "[+1]: Aggiungi {R}".

- Può essere attivata solo un'abilità di fedeltà di ciascun planeswalker per turno, indipendentemente da quante ne abbia guadagnate.
 - Le abilità di fedeltà non possono essere abilità di mana. L'abilità fornita dalla Via della Piromante usa la pila ed è possibile neutralizzarla o rispondere ad essa in altro modo. Come tutte le abilità di fedeltà, può essere attivata solo una volta per turno, durante la tua fase principale, quando la pila è vuota, e solo se nessun'altra abilità di fedeltà di questo permanente è stata attivata in questo turno.
-

Via dello Scultore di Menti

{4} {U}

Incantesimo Leggendaro

Quando la Via dello Scultore di Menti entra, rafforza

Jace 5. *(Metti cinque segnalini fedeltà su una pedina Jace che controlli. Se non ne controlli una, crea prima una pedina planeswalker Jace blu con "[−1]: Sorveglianza 1" e "[−3]: Pesca una carta".)*

Ogniqualvolta attivi un'abilità di fedeltà, se hai rimosso due o più segnalini fedeltà per attivarla, pesca una carta.

- Pescherai la carta prima che l'abilità di fedeltà che hai attivato si sia risolta.

Visitatore Draconico

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Se una o più pedine artefatto stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece vengono create altrettante pedine creatura Drago 5/5 rosse con volare.

- Le caratteristiche delle pedine vengono completamente sostituite e crei pedine creatura Drago 5/5 rosse con volare. Non avranno alcuna delle abilità con cui le pedine stavano per essere create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea le pedine (ad esempio, il fatto che siano TAPPATE o attaccanti o le diciture "Quella pedina ha rapidità" o "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica comunque.
- Se crei una pedina non artefatto che sarà un artefatto quando entra nel campo di battaglia, magari a causa di un effetto come quello del Traliccio di Micosinti, l'effetto del Visitatore Draconico non si applica alla creazione di quella pedina. (Questo perché l'effetto del Visitatore Draconico modifica il modo in cui vengono create le pedine e l'effetto del Traliccio di Micosinti non si applica finché non consideri come le pedine entrano nel campo di battaglia.)
- Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo viene creata una pedina, quell'effetto si applica prima di quello del Visitatore Draconico. Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo una pedina entra nel campo di battaglia, quell'effetto si applica dopo che quello del Visitatore Draconico possa essere applicato.

Vraska, l'Anima di Pietra

{U} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Mago Gorgone

3/3

Le creature artefatto che controlli hanno cautela.

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura artefatto Tesoro Scultura 1/1 incolore con "{T}", Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

- Scultura è un tipo di creatura. Tesoro è un tipo di artefatto.
- L'ultima abilità di Vraska si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

Vraska, lo Sguardo Tagliente

{B} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Assassino Gorgone

4/4

Tocco letale

Quando Vraska entra, se controlli sei o più terre, distruggi un permanente bersaglio controllato da un avversario. Quell'avversario crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con "{T}", Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità di Vraska verifica se controlli sei o più terre. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se non controlli sei o più terre in quel momento, l'abilità non si risolverà e il suo effetto non avverrà.

Winter, Giocatore di Squadra

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/3

Convocazione (*Le tue creature possono aiutarti a lanciare questa magia. Ogni creatura che TAPpi mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura.*)

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Per convocare una magia, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- TAPpare una creatura STAPpata che sta attaccando o bloccando per convocare una magia non farà sì che quella creatura smetta di attaccare o bloccare.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPpata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Analogamente, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.
- Poiché convocazione non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.
- TAPpare una creatura multicolore utilizzando convocazione corrisponde al pagamento di {1} o di un mana a tua scelta di uno qualsiasi dei colori di quella creatura.
- L'ultima abilità di Winter si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI *FRATTURA DELLA REALTÀ*:

Considerare

{U}

Istantaneo

Sorveglianza 1.

Pesca una carta.

- Compila le azioni indicate sulla carta in sequenza. Per alcune magie e abilità, sorvegliarai come ultima cosa. Per altre, prima sorvegliarai e poi compirai altre azioni.
-

Duplicato di Carne

{U} {U}

Creatura — Ribelle Polimorfo

0/0

Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che ha evanescenza 3 se quella creatura non ha evanescenza.

- “Evanescenza N” significa “Questo permanente entra con N segnalini tempo”, “All’inizio del tuo mantenimento, se questo permanente ha un segnalino tempo, rimuovi un segnalino tempo da esso” e “Quando l’ultimo segnalino tempo viene rimosso da questo permanente, sacrificalo”.
- Se l’ultimo segnalino tempo viene rimosso da un permanente con evanescenza e l’abilità di sacrificio viene neutralizzata, quel permanente resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato senza segnalini tempo su di esso. Fintanto che il permanente non ha segnalini tempo, nessuna delle due abilità innescate di evanescenza si innescherà di nuovo.

Gemellare

{2} {R} {R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “{T}”: Crea una pedina che è una copia di questa creatura, tranne che ha rapidità. Esilia quella pedina all’inizio della prossima sottofase finale”.

- Se la creatura incantata è leggendaria, dovrai mettere la creatura originale o la pedina nel cimitero come azione di stato.

Necrodominio

{B} {B} {B}

Incantesimo Leggendario

Salta la tua acquisizione.

All’inizio della tua sottofase finale, puoi pagare un qualsiasi ammontare di punti vita. Se lo fai, pesca altrettante carte.

Il limite massimo di carte nella tua mano è cinque.

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

- Se un giocatore ha in mano più carte del limite massimo di carte nella mano durante la sottofase di cancellazione nel proprio turno, deve scartare finché non ha in mano quel numero di carte. Il limite massimo di carte nella mano di un giocatore viene verificato solo nella sua sottofase di cancellazione.
- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Ad esempio, se metti il Necrodominio sul campo di battaglia e poi metti il Libro degli Incantesimi (un artefatto che dice che non hai un limite massimo di carte nella tua mano) sul campo di battaglia, non avrai un limite massimo di carte nella tua mano. Tuttavia, se quei permanenti entrano nel campo di battaglia in ordine opposto, il limite massimo di carte nella tua mano sarà cinque.
- Mentre il Necrodominio è sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, le abilità che si innescano ogniquale volta un permanente che possiedi viene messo nel tuo cimitero dal campo di battaglia (per

esempio, “Quando questa creatura muore...” non si innescheranno perché le carte e le pedine non vengono mai messe nel tuo cimitero.

- Se un Necrodominio che controlli viene distrutto da una magia che possiedi, il Necrodominio verrà esiliato e poi la magia verrà messa nel tuo cimitero.
- Se scarti una carta mentre controlli il Necrodominio, le abilità che funzionano quando una carta viene scartata (ad esempio, follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai il tuo cimitero. Inoltre, le magie o le abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata (ad esempio, complottare) possono trovare quella carta in esilio.

Occhio di Ugin
Terra Leggendaria
Le magie Eldrazi incolori che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.
{7}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura incolore, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Ultimus Nebbiforme e le creature con cangiante sono Eldrazi. Se diventano incolori, possibilmente a causa del Traliccio di Micosinti, l'Occhio di Ugin riduce il costo per lanciarle di {2}.

Ordine Severo
{4} {W} {W}
Stregoneria
Scegli due —

- Distruggi tutti gli artefatti.
- Distruggi tutti gli incantesimi.
- Distruggi tutte le creature con valore di mana pari o inferiore a 3.
- Distruggi tutte le creature con valore di mana pari o superiore a 4.

- I modi scelti avvengono in sequenza. Se un permanente ha un'abilità che si innesca ogniquale volta quel permanente o un altro permanente viene distrutto, considera i permanenti distrutti nello stesso momento o prima della sua distruzione, ma non i permanenti distrutti dai modi successivi.
 - Se vengono scelti il primo e l'ultimo modo, una creatura artefatto con valore di mana pari o superiore a 4 dovrà essere rigenerata due volte per sopravvivere. Questo perché i modi avvengono in sequenza e lo “scudo” della rigenerazione viene utilizzato per il primo modo. Lo stesso vale con qualsiasi altra combinazione di modi che copre un permanente due volte.
 - Se una carta è esiliata “finché” un altro permanente non lascia il campo di battaglia, la carta esiliata torna sul campo di battaglia subito dopo che quel permanente lo lascia durante la risoluzione dell'Ordine Severo e potrebbe essere distrutta da un modo successivo.
-

Relegare nel Ricordo

{U}

Istantaneo

Replicare {1}

Neutralizza un'abilità innescata o una magia incolore bersaglio.

- “Replicare [costo]” significa “Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare [costo] un qualsiasi numero di volte” e “Quando lanci questa magia, se è stato pagato un costo di replica per essa, copiala per ogni volta che è stato pagato il suo costo di replica. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie”.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con replicare non influenza le copie.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.

Rivelazione Sublime

{4} {U} {U}

Istantaneo

Scegli uno o più —

- Neutralizza una magia bersaglio.
- Neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio.
- Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.
- Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.
- Un giocatore bersaglio pesca una carta.

- Non puoi scegliere un modo più di una volta.
- Se alcuni bersagli diventano illegali, i bersagli rimanenti vengono influenzati come di consueto.
- Se scegli più di un modo, esegui i modi nell'ordine specificato. Per esempio, se scegli di neutralizzare una magia bersaglio, far tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario e far pescare una carta al giocatore bersaglio, quel permanente sarà sul campo di battaglia mentre la magia viene neutralizzata (e potrebbe cambiare, influenzare l'evento o innescarsi di conseguenza), ma non sarà sul campo di battaglia quando il giocatore pesca una carta.
- Il secondo modo della Rivelazione Sublime neutralizza solo le abilità attivate e innescate già in pila. Non impedisce alle abilità di essere attivate o di innescarsi più avanti nel turno e non ha alcun effetto sulle abilità statiche.
- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.

- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere neutralizzate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra” sono effetti di sostituzione e non possono essere neutralizzate.
- Il secondo modo della Rivelazione Sublime non può neutralizzare un’abilità di mana attivata o innescata. Un’abilità di mana attivata è un’abilità che potrebbe aggiungere mana mentre si risolve, non ha bersagli e non è un’abilità di fedeltà. Un’abilità di mana innescata è un’abilità che potrebbe aggiungere mana mentre si risolve, non ha bersagli e si innesca in seguito alla risoluzione di un’abilità di mana attivata o con l’aggiunta di mana.
- Se neutralizzi un’abilità innescata ritardata che si è innescata all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell’abilità non si innescherà di nuovo durante l’occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
- Se scegli il terzo e quarto modo e bersagli la stessa creatura che controlli in entrambi i casi, prima fai tornare in mano la creatura, quindi crei una pedina che è una copia della creatura, usando i suoi valori copiabili quando ha lasciato il campo di battaglia. Questo perché la legalità dei bersagli viene verificata solo mentre la magia inizia a risolversi, prima che vengano compiute azioni.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura e nulla di più (a meno che quella creatura non sia una pedina o non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata è a sua volta una pedina, la pedina creata dalla Rivelazione Sublime copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos’altro, la pedina entra come ciò che la creatura sta copiando.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “Mentre [questa creatura] entra” o “[Questa creatura] entra con” della creatura copiata.

NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER DI *FRATTURA DELLA REALTÀ*:

Acquitrino Turbolento
Terra — Isola Palude
(*{T}Aggiungi: {U} o {B}.*)
Questa terra entra TAPpata a meno che i tuoi avversari
non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, l’Acquitrino Turbolento ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello delle Catacombe Allagate (incluse nei mazzi Commander di *Frattura della Realtà*).
 - Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.
-

Angelo di Darksteel

{9}

Creatura Artefatto — Angelo

4/4

Volare, indistruttibile

Non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita.

Sulle creature che controlli non possono essere messi segnalini -1/-1.

- Gli effetti che dicono che la partita finisce in parità, come quello della carta Intervento Divino, non sono influenzati dall'Angelo di Darksteel. Funzioneranno normalmente.
- Puoi concedere la partita mentre l'Angelo di Darksteel è sul campo di battaglia. Concedere la partita significa che lasci la partita, che conseguentemente fa sì che tu perda la partita. (Quando concedi una partita, non controlli più l'Angelo di Darksteel, perciò la sua abilità non ti può impedire di perdere la partita.)
- Nessun effetto di gioco potrà farti perdere la partita o farla vincere ai tuoi avversari finché controlli l'Angelo di Darksteel. Non importa se hai 0 o meno punti vita, se devi pescare una carta quando il tuo grimoire è vuoto, se hai dieci o più segnalini veleno e così via. Potrai continuare a giocare.
- Se controlli l'Angelo di Darksteel in una partita Two-Headed Giant, la tua squadra non può perdere la partita e la squadra avversaria non può vincerla.

Avacyn, Angelo dell'Orrore

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

Creatura Leggendaria — Angelo

8/8

Volare, tocco letale

Ogniquale volta Avacyn o un'altra creatura non pedina che controlli muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se Avacyn muore contemporaneamente a un'altra creatura non pedina, la sua abilità si innescherà per entrambe.

Costa Turbolenta

Terra — Pianura Isola

(*{T}* Aggiungi: *{W}* o *{U}*.)

Questa terra entra TAPpata a meno che i tuoi avversari non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, la Costa Turbolenta ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello della Fortezza Glaciale (inclusa nei mazzi Commander di *Frattura della Realtà*).
 - Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.
-

Cratere Turbolento

Terra — Palude Montagna

($\{T\}$: *Aggiungi* $\{B\}$ o $\{R\}$.)

Questa terra entra TAPPata a meno che i tuoi avversari non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, il Cratere Turbolento ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello della Vetta del Teschio di Drago ("Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli una Palude o una Montagna.").
- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando si determina se questa terra entra nel campo di battaglia TAPPata o STAPPata.

Dack Fayden, Mano Amica

$\{4\}\{W\}\{W\}$

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

4/6

Quando Dack Fayden entra, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli X carte creatura, dove X è il numero di avversari che hai. Metti quelle carte creatura sul campo di battaglia, poi rimescola. Sono spronate per il resto della partita. Per ognuno di quei permanenti, scegli un avversario diverso. Ogni avversario prende il controllo del permanente per cui è stato scelto.

- Se qualcosa è spronato ma il giocatore che l'ha spronato ha lasciato la partita, deve comunque attaccare uno degli altri giocatori, se possibile.

Disapprovazione di Teferi

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

Istantaneo

Scegli un bersaglio avversario. Fino al suo prossimo turno, quel giocatore ha protezione da tutto e i suoi punti vita non possono cambiare. Tutti i permanenti non terra che controlla scompaiono. (*Mentre sono scomparsi, vengono trattati come se non esistessero. Appaiono prima che quel giocatore STAPpi durante la sua prossima sottofase di STAP.*)

Esilia la Disapprovazione di Teferi.

- Le regole seguenti sono relative alla parola chiave "protezione da tutto":
 - Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose: (1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto. (2) Le Aure non possono essere assegnate a quel giocatore. (3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magie o abilità.
 - Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia un giocatore con protezione da tutto potrebbe comunque fargli scartare carte, per esempio. Le creature possono comunque attaccare un giocatore mentre ha protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che gli infliggerebbero sarà prevenuto.

- Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila abbia un bersaglio illegale se bersaglia quel giocatore. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- Le regole seguenti sono relative ai punti vita di un giocatore che non possono cambiare:
 - Le magie e le abilità che di norma farebbero guadagnare o perdere punti vita a quel giocatore si risolveranno comunque mentre i suoi punti vita non possono cambiare, ma la parte di guadagno o perdita di punti vita non avrà alcun effetto.
 - La protezione da tutto in genere previene i danni che verrebbero inflitti a quel giocatore, ma alcuni danni non possono essere prevenuti. In questo caso, poiché anche i suoi punti vita non possono cambiare, quel danno avrà comunque tutti gli altri effetti (ad esempio, gli effetti di legame vitale o infettare) che potrebbe avere a parte causare la perdita dei suoi punti vita, e le abilità innescate e gli effetti considerano che è stato inflitto danno anche se i suoi punti vita non sono cambiati.
 - Il giocatore influenzato non può pagare un costo che richiede il pagamento di alcun ammontare di punti vita che non sia 0 punti vita.
 - Se un costo include il guadagno di punti vita da parte di quel giocatore (come il costo alternativo della carta Corroborare di un avversario), non potrà essere pagato.
 - Gli effetti che sostituirebbero il guadagno di punti vita di quel giocatore con un altro evento non potranno essere applicati, poiché per quel giocatore è impossibile guadagnare punti vita. Lo stesso vale per gli effetti che sostituirebbero la perdita di punti vita di quel giocatore con un altro evento.
 - Gli effetti che sostituiscono un evento con il guadagno di punti vita (come l'effetto delle Parole di Adorazione) o la perdita di punti vita di quel giocatore verranno applicati e non sostituiranno l'evento con nulla.
 - Se un effetto cerca di impostare i punti vita di quel giocatore a un determinato numero diverso dai suoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente.
 - Se un effetto cerca di scambiare i punti vita di quel giocatore con un altro giocatore, lo scambio non avverrà. Non cambiano i punti vita di nessuno dei due giocatori.
- Le regole seguenti sono relative alla parola chiave “scompare”:
 - Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
 - La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra”.
 - Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Luce Esiliatrice, non avverrà quando un permanente scompare.
 - Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che” ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
 - Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che scompaiono mentre sono assegnati a un permanente che sta scomparendo appaiono con quel permanente e restano comunque assegnati ad esso.
 - Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che controllano assegnati a un permanente che non stanno scomparendo appaiono con quel permanente se possono comunque restare assegnati ad esso. In caso contrario, appaiono non assegnati. Un'Aura che appare non assegnata verrà messa nel

cimitero del suo proprietario come azione di stato. Lo stesso vale per le Aure assegnate ai giocatori.

- I permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se una pedina scompare, apparirà non appena inizia la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
- Un permanente che scompare fa sì che una magia o un'abilità in pila abbia un bersaglio illegale se bersaglia quel permanente. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- Se la sottofase di STAP del giocatore bersaglio viene in qualche modo saltata quando inizia il suo prossimo turno, i suoi permanenti scomparsi non appariranno finché non si verifica effettivamente la sua prossima sottofase di STAP, ma non avrà più protezione da tutto e i suoi punti vita possono cambiare di nuovo.
- Tutte le creature che appaiono sotto il suo controllo non appena inizia la sua prossima sottofase di STAP potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.
- Se il giocatore bersaglio prende il controllo di un permanente di un altro giocatore che in seguito scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il controllo dell'altro giocatore non appena inizia la prossima sottofase di STAP del giocatore bersaglio. Se il giocatore bersaglio lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, quel permanente appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il suo turno sarebbe dovuto iniziare.

La Ur-Sfinge

{6}{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Avatar Sfinge

10/10

Preminenza — Fintanto che La Ur-Sfinge è nella zona di comando o sul campo di battaglia, le altre magie Sfinge che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Volare

Ogniquale volta una o più Sfingi che controlli attaccano, ogni giocatore macina altrettante carte. Per ogni giocatore, puoi lanciare una carta che quel giocatore ha macinato in questo modo senza pagare il suo costo di mana.

- Se una Sfinge che controlli entra come attaccante, non farà innescare l'ultima abilità de La Ur-Sfinge.
 - Lanci le magie mentre l'ultima abilità de La Ur-Sfinge si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi aspettare di lanciarle più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate. Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali. Se una magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagare quei costi per lanciare quella magia. Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
-

Niv-Mizzet, Consulente Fantasma
{2}{W}{W}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Drago Spirito
4/4

Volare
Ogniqualevolta guadagni punti vita, puoi pagare altrettanti punti vita. Se lo fai, peschi altrettante carte.
{T}: Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se più di una creatura che controlli con legame vitale infligge danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità innescata di Niv-Mizzet si innescherà una volta per ognuna di quelle creature.

Ob Nixilis, l'Asceso
{5}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Angelo
4/4

Volare
Quando Ob Nixilis entra, distruggi tutte le creature TAPpate controllate dai tuoi avversari. Guadagni 1 punto vita per ogni creatura distrutta in questo modo.
All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare.

- L'ultima abilità di Ob Nixilis si innescherà se hai guadagnato un qualsiasi ammontare di punti vita in questo turno, anche se hai perso punti vita durante lo stesso turno. Per esempio, se hai guadagnato 2 punti vita in questo turno ma hai anche perso 4 punti vita, creerai comunque una pedina Angelo.

Omnath, il Nullalocus
{7}
Creatura Leggendaria — Elementale
6/6

Omnath prende +1/+1 per ogni mana non speso che hai.
Se stai per perdere mana non speso, quel mana diventa invece incolore.
Terraferma — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, aggiungi {C}{C}.

- Fintanto che Omnath, il Nullalocus rimane sotto il tuo controllo, manterrai il mana non speso alla fine di sottofasi e fasi, anche se quel mana diventerà incolore. Questo significa che puoi aggiungere mana e spenderlo durante una sottofase, una fase o un turno in futuro. Una volta che Omnath smette di essere sotto il tuo controllo, hai tempo fino alla fine della sottofase o fase attuale per spendere il mana prima che vada perso.
 - Se il tuo mana non speso ha restrizioni o condizioni associate a esso (per esempio, nel caso sia stato prodotto dal Loto Gioiello), tali restrizioni o condizioni rimarranno associate a quel mana quando diventerà incolore.
-

Spezia, Regina dei Dolci

{6}

Creatura Artefatto Leggendaria — Nobile Cibo

6/4

Quando Spezia entra, diventi il monarca.

{2}, {T}: Sacrifica Spezia: Guadagni 6 punti vita.

All'inizio di ogni mantenimento, se sei il monarca, crea una pedina Bruto di Pan di Zenzero. *(È una {1} creatura artefatto Golem Cibo 1/1 con rapidità, "{1}: Questa pedina non può essere bloccata in questo turno tranne che da creature con rapidità" e "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".)*

- La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'era uno) smette di esserlo.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è "All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta" e "Ogniqualevolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca".
- Se l'abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l'abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.
- L'ultima abilità di Spezia crea una pedina che è una copia della carta Bruto di Pan di Zenzero nel database Oracle di riferimento per le carte. È possibile trovare il testo ufficiale della carta Bruto di Pan di Zenzero utilizzando il database delle carte Gatherer all'indirizzo **Gatherer.Wizards.com**.

Tamiyo, Rivoltosa Incoronata

{4} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Lunantropo

3/5

Volare, doppio attacco, rapidità

Quando Tamiyo entra, diventi il monarca.

Ogniqualevolta una o più creature ti infliggono danno da combattimento mentre sei il monarca, TAPpa quelle creature e metti un segnalino stordimento su ciascuna di esse.

- La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'era uno) smette di esserlo.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo

completo di queste abilità è “All’inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta” e “Ogniqualevolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca”.

- Se l’abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l’abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

Venser, Forgiatore Ardente

{4} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Stregone Umano

5/3

Lampo

Quando Venser entra, scegli uno —

- Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio controllata da un avversario due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.
 - Crea due pedine che sono copie di un permanente bersaglio controllato da un avversario. Queste pedine hanno rapidità. All’inizio della prossima sottofase finale, sacrificate.
- Le copie della magia bersaglio vengono create direttamente in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
 - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, le copie hanno lo stesso valore di X.
 - Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
 - Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
 - Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
 - Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando le copie si risolvono.
 - Le copie avranno gli stessi bersagli della magia che stanno copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se per uno dei bersagli non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale, allora non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
 - Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos’altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quel permanente

è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se il permanente copiato ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se il permanente copiato è un Clone), le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.
- Se il permanente copiato è una pedina, le pedine create dall'abilità di Venser copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che ha messo quella pedina sul campo di battaglia.
- Eventuali abilità “entra” del permanente copiato si innescheranno quando le pedine entrano nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” del permanente copiato.
- Le pedine si prenderanno in considerazione l'un l'altra mentre entrano nel campo di battaglia. Se una qualsiasi di esse ha un'abilità innescata che si innesca ogniqualvolta una creatura entra, si innescheranno l'una con l'altra.