

Note di release di *Riforgiare il destino*

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

Ultima modifica: 18 novembre 2014

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di **Magic: The Gathering**, oltre a una raccolta di chiarimenti e decisioni che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che escono le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di **Magic** possono rendere queste informazioni ovviamente sorpassate. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina <http://companion.wizards.com/contactus>.

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Riforgiare il destino* contiene 185 carte (70 comuni, 60 non comuni, 35 rare, 10 rare mitiche e 10 terre base).

Eventi di Prerelease: 17-18 gennaio 2015

Fine settimana di lancio: 23-25 gennaio 2015

Game Day: 14-15 febbraio 2015

L'espansione *Riforgiare il destino* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 23 gennaio 2015. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Theros*, *Figli degli dei*, *Viaggio verso Nyx*, **Magic 2015**, *I Khan di Tarkir* e *Riforgiare il destino*.

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

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

Riproposizione di una tematica: cinque clan "wedge"

I cinque clan tricolori introdotti nell'espansione *I Khan di Tarkir* tornano in questa espansione. Tuttavia, gli eventi dell'espansione *Riforgiare il destino* avvengono più di mille anni fa. In quest'era, i clan guerreggiano non solo tra di loro ma anche contro terribili draghi che minacciano la loro sopravvivenza. I clan del passato di Tarkir assomigliano molto alle loro versioni odierne e impiegano alcune tematiche e strategie familiari. Tornano inoltre le icone di clan, che appaiono su carte fortemente associate a un clan specifico (includono le carte con l'abilità esclusiva di quel clan). Queste icone non hanno alcun effetto sul gioco.

Tematica: cinque stirpi di drago e i loro leader

L'espansione *Riforgiare il destino* comprende un ciclo di cinque Draghi leggendari bicolori. Queste carte rappresentano i leader di cinque diverse stirpi di drago che hanno ispirato le culture dei cinque clan di questo mondo. I draghi e i clan presentano alcune sovrapposizioni nelle loro meccaniche. Tutte le carte Drago in questa espansione hanno un'icona nei loro riquadri di testo che è simile a una delle cinque icone di clan. Queste icone non hanno alcun effetto sul gioco.

Azione definita da parola chiave degli Abzan: sostenere

Il clan Abzan è bianco-nero-verde. La sua icona rappresenta una scaglia di drago. Dromoka è il drago che incarna l'ideale Abzan della resistenza.

Sostenere è una nuova azione definita da parola chiave che mette segnalini +1/+1 sulla tua creatura più piccola, assicurando che non ci siano punti deboli nel tuo esercito.

Capitana dei Cieli Abzan

{3}{W}

Creatura — Soldato Uccello

2/2

Volare

Quando la Capitana dei Cieli Abzan muore, sostieni 2. (*Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti due segnalini +1/+1 su di essa.*)

Le regole ufficiali per sostenere sono le seguenti:

701.30. Sostenere

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

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

* Determini su quale creatura mettere segnalini mentre la magia o abilità che ti richiede di sostenere si risolve.

Parola chiave Jeskai: prodezza

Il clan Jeskai è blu-rosso-bianco. La sua icona rappresenta un occhio di drago. Ojutai è il drago che incarna l'ideale Jeskai dell'astuzia.

Prodezza è una parola chiave riproposta che fornisce un bonus alla dimensione di una creatura ogniqualvolta lanci una magia non creatura. Non ha subito modifiche dalla sua introduzione nell'espansione *I Khan di Tarkir*.

Saggio Jeskai

{1}{U}

Creatura — Monaco Umano

1/1

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

Quando il Saggio Jeskai muore, pesca una carta.

Le regole ufficiali per prodezza sono le seguenti:

702.107. Prodezza

702.107a Prodezza è un'abilità innescata. "Prodezza" significa "Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno".

702.107b Se una creatura ha più istanze di prodezza, ognuna si innesca separatamente.

* Qualsiasi magia che lanci che non abbia il tipo creatura farà innescare prodezza. Se una magia ha più tipi e uno di questi è il tipo creatura (ad esempio una creatura artefatto), lanciarla non farà innescare prodezza. Neppure giocare una terra la farà innescare.

* Prodezza si innesca solo una volta per ogni magia, anche se quella magia ha più tipi.

* Prodezza viene messa in pila sopra alla magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà prima di quella magia.

* Dopo che si è innescata, prodezza non è collegata alla magia che l'ha fatta innescare. Se quella magia viene neutralizzata, prodezza si risolverà comunque.

Parola chiave Sultai: esumare

Il clan Sultai è nero-verde-blu. La sua icona rappresenta una singola zanna di drago. Silumgar è il drago che incarna l'ideale Sultai dell'implacabilità.

Esumare è una parola chiave riproposta che ti permette di esiliare carte dal tuo cimitero per contribuire al pagamento del costo delle magie. Non ha subito modifiche dalla sua introduzione nell'espansione *I Khan di Tarkir*.

Crudeltà di Tasigur

{5}{B}

Stregoneria

Esumare (*Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.*)

Ogni avversario scarta due carte.

Le regole ufficiali per esumare sono le seguenti:

702.65. Esumare

702.65a Esumare è un'abilità statica che funziona mentre la magia con esumare è in pila. "Esumare" significa "Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi esiliare una carta dal tuo cimitero invece di pagare quel mana". L'abilità esumare non è un costo aggiuntivo o alternativo e si applica solo dopo aver determinato il costo totale della magia con esumare.

702.65b Più istanze di esumare sulla stessa magia sono ridondanti.

* Esili le carte dal tuo cimitero nello stesso momento in cui paghi il costo della magia. Esiliare una carta in questo modo è semplicemente un altro modo di pagare quel costo.

* Esumare non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia. Ad esempio, il costo di mana convertito della Crudeltà di Tasigur è 6 anche se hai esiliato tre carte per lanciarla.

* Non puoi esiliare carte per pagare i requisiti di mana colorato di una magia con esumare.

* Non puoi esiliare più carte del requisito di mana generico di una magia con esumare. Ad esempio, non puoi esiliare più di cinque carte dal tuo cimitero per lanciare la Crudeltà di Tasigur.

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

Parola chiave Mardu: accelerare

Il clan Mardu è rosso-bianco-nero. La sua icona rappresenta due ali di drago. Kolaghan è il drago che incarna l'ideale Mardu della rapidità.

Accelerare è una parola chiave che ti permette di lanciare magie creatura per un costo alternativo, dando rapidità alla creatura e facendola tornare in mano al suo proprietario alla fine del turno.

Goblin Laceracalcagni

{3}{R}

Creatura — Berserker Goblin

3/2

Ogniquale volta il Goblin Laceracalcagni attacca, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

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

Le regole ufficiali per accelerare sono le seguenti:

702.108. Accelerare

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

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

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

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

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

Parola per definire un'abilità Temur: ferocia

Il clan Temur è verde-blu-rosso. La sua icona rappresenta gli artigli di un drago. Atarka è il drago che incarna l'ideale Temur della barbarie.

Ferocia è una parola per definire un'abilità riproposta che appare in corsivo all'inizio di abilità che migliorano se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.) Non ha subito modifiche dalla sua introduzione nell'espansione *I Khan di Tarkir*.

Venti di Qal Sisma

{1}{G}

Istantaneo

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno.

Ferocia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, previeni invece tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno da creature controllate dai tuoi avversari.

Rivelazione Sciamanica

{3}{G}{G}

Stregoneria

Pesca una carta per ogni creatura che controlli.

Ferocia — Guadagni 4 punti vita per ogni creatura con forza pari o superiore a 4 che controlli.

* Alcune abilità ferocia che compaiono su istantanei e stregonerie usano la parola “invece”. Queste magie hanno un effetto migliorato se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre si risolvono. Per queste, ottieni solo l’effetto migliorato, non entrambi gli effetti.

* Le abilità ferocia di istantanei e stregonerie che non usano la parola “invece” forniranno un effetto addizionale se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre si risolvono.

* Vedi la sezione “Note specifiche sulle carte” per carte con abilità ferocia statiche o innescate e ulteriori informazioni su come funzionano.

Nuova azione definita da parola chiave: manifestare

Lo Spirito Drago Ugin e la sua magia sono tutt’altro che morti nel passato di Tarkir. Manifestare è una nuova azione definita da parola chiave che mette carte sul campo di battaglia a faccia in giù come creature 2/2, nascondendo la loro vera identità. Se una carta creatura viene messa sul campo di battaglia in questo modo, puoi girarla a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.

Nutimento Amorfo

{3}{G}

Stregoneria

Manifesta la prima carta del tuo grimorio, poi metti un segnalino +1/+1 su di essa. *(Per manifestare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

Le regole ufficiali per manifestare sono le seguenti:

701.31. Manifestare

701.31a “Manifesta [una carta]” significa “Mettila [quella carta] sul campo di battaglia a faccia in giù.” Quel permanente è una creatura 2/2 senza testo, nome, sottotipi, né costo di mana. Quel permanente è un permanente manifestato fintanto che rimane a faccia in giù. L’effetto che definisce le sue caratteristiche funziona in ogni momento in cui la carta è a faccia in giù e termina quando viene girata a faccia in su.

701.31b In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su un permanente manifestato che controlli. Si tratta di un’azione speciale che non usa la pila (vedi regola 115.2b). Per farlo, mostra a tutti i giocatori che la carta che rappresenta quel permanente è una carta creatura e qual è il suo costo di mana, paga quel costo, poi gira il permanente a faccia in su. L’effetto che ne definisce le caratteristiche mentre era a faccia in giù termina e il permanente riprende le sue normali caratteristiche. Se la carta che rappresenta quel permanente non è una carta creatura o non ha un costo di mana, non può essere girata a faccia in su in questo modo.

701.31c Se una carta con metamorfosi viene manifestata, il suo controllore può usare la procedura descritta nella regola 702.36d per girare a faccia in su un permanente con metamorfosi a faccia in giù, invece della procedura descritta qui sopra per girare a faccia in su un permanente manifestato.

701.31d Se un effetto richiede a un giocatore di manifestare più di una carta dal suo grimorio, quelle carte vengono manifestate una alla volta.

701.31e Un permanente a faccia in giù rappresentato da una carta istantaneo o stregoneria non può essere girato a faccia in su. Se un effetto richiede a un giocatore di girarne uno a faccia in su, il suo controllore lo rivela e lo lascia a faccia in giù. Le abilità che si innescano ogniqualvolta un permanente viene girato a faccia in su non si innescheranno.

701.31f Vedi regola 707, “Magie e permanenti a faccia in giù”, per maggiori informazioni.

* Il permanente a faccia in giù è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un costo di mana convertito pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli o cambiare una o più di queste caratteristiche.

* In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura manifestata rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di cambio del tipo che le sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un’azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

* Se una creatura manifestata avesse metamorfosi nel caso fosse a faccia in su, puoi anche girarla a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi.

* Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando l’abilità metamorfosi, una creatura manifestata può ancora essere girata a faccia in su dopo che perde le sue abilità, se è una carta creatura.

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

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

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

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

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

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

* Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili uno dall’altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L’ordine in cui sono entrate nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni per indicarlo includono l’uso di segnalini o dadi o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia. Devi anche annotare il modo in cui ognuno di essi è stato messo a faccia in giù (manifestato, lanciato a faccia in giù usando l’abilità metamorfosi eccetera).

* Nell’espansione *Riforgiare il destino* non ci sono carte in grado di girare a faccia in su una carta istantaneo o stregoneria a faccia in giù sul campo di battaglia, ma alcune carte più vecchie possono tentare di farlo. Se qualcosa tenta di farlo, rivela quella carta per mostrare a tutti i giocatori che si tratta di una carta istantaneo o stregoneria. Il permanente rimane sul campo di battaglia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente si gira a faccia in su non si innescheranno perché, anche se hai rivelato la carta, questa non è mai stata girata a faccia in su.

* Alcune vecchie espansioni di **Magic** contengono carte bifronte, che hanno la faccia di una carta **Magic** su entrambi i lati, invece della faccia di una carta **Magic** su un lato e il retro di una carta **Magic** sull’altro. Le regole per le carte bifronte cambiano leggermente per tenere in conto la possibilità che vengano manifestate. Se una carta

bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, non può trasformarsi. * Se la faccia frontale di una carta è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, la sua faccia in su sarà quella frontale. Una carta bifronte sul campo di battaglia non può comunque essere girata a faccia in giù.

Le tre “Forme”

Tre carte incantesimo nell’espansione *Riforgiare il destino* hanno abilità entra-in-campo che le trasformano in Aure, manifestano una creatura e assegnano le Aure alla creatura manifestata.

Forma di Nube

{1}{U}{U}

Incantesimo

Quando la Forma di Nube entra nel campo di battaglia, diventa un’Aure con incanta creatura. Manifesta la prima carta del tuo grimorio e assegna la Forma di Nube. *(Per manifestare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

La creatura incantata ha volare e anti-malocchio.

* Manifesterai comunque la prima carta del tuo grimorio anche se la “Forma” non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità entra-in-campo si risolve.

* Se non hai carte nel tuo grimorio mentre l’abilità si risolve, la “Forma” verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

* Se la creatura incantata viene girata a faccia in su, la “Forma” continuerà a incantarla.

Ciclo: Assedi

Gli Assedi sono un ciclo di incantesimi che ti chiedono di dichiarare la tua appartenenza mentre entrano nel campo di battaglia.

Assedio del Palazzo

{3}{B}{B}

Incantesimo

Mentre l’Assedio del Palazzo entra nel campo di battaglia, scegli Khan o Draghi.

- Khan — All’inizio del tuo mantenimento, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.
- Draghi — All’inizio del tuo mantenimento, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* Ogni Assedio avrà una delle due abilità elencate, a seconda della tua scelta mentre entra nel campo di battaglia.

* Le parole “Khan” e “Draghi” sono parole “ancora” che collegano la tua scelta all’abilità appropriata. Le parole ancora sono un nuovo concetto di regole. “[Parola ancora] — [Abilità]” significa “Fintanto che hai scelto [parola ancora] mentre questo permanente è entrato nel campo di battaglia, questo permanente ha [abilità].” Da notare che la parola ancora “Draghi” non è relazionata al tipo di creatura Drago.

* Ciascuna delle due ultime abilità è collegata alla prima abilità. Ciascuna si riferisce soltanto alla scelta fatta come risultato della prima abilità. Se un permanente entra nel campo di battaglia come copia di uno degli Assedi, il suo controllore effettuerà una nuova scelta per quell’Assedio. L’abilità che ha la copia non dipenderà dalla scelta effettuata per il permanente originale.

Ciclo: creature con abilità entra-in-campo modali

Quest'espansione include un ciclo di creature con abilità entra-in-campo modali. Per ognuna di esse puoi scegliere se mettere sulla creatura un segnalino +1/+1 o se far avvenire un altro effetto.

Ogre Sprezzante

{5}{R}

Creatura — Guerriero Ogre

3/5

Quando l'Ogre Sprezzante entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- Metti un segnalino +1/+1 sull'Ogre Sprezzante.
- Distruggi un artefatto bersaglio.

* Scegli quale modo stai usando mentre metti l'abilità in pila, dopo che la creatura è entrata nel campo di battaglia. Dopo che hai scelto il modo, non puoi cambiarlo anche se la creatura lascia il campo di battaglia in risposta a quell'abilità.

* Se un modo richiede un bersaglio e non ci sono bersagli legali disponibili, devi scegliere il modo che aggiunge un segnalino +1/+1.

Riproposizione di una meccanica: mana ibrido

I simboli di mana ibrido indicano un costo che può essere pagato con uno qualsiasi di due colori di mana. Per esempio, {B/G} può essere pagato con {B} oppure con {G}. È contemporaneamente un simbolo di mana nero e uno di mana verde.

Daghatar l'Irremovibile

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

0/0

Cautela

Daghatar l'Irremovibile entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.

{1}{B/G}{B/G}: Sposta un segnalino +1/+1 da una creatura bersaglio a una seconda creatura bersaglio.

* I simboli di mana ibrido compaiono solo nei costi. Nell'espansione *Riforgiare il destino*, questi simboli compaiono nel costo di abilità attivate o come costi pagati mentre le abilità innescate si risolvono.

* Mentre attivi un'abilità attivata con un simbolo di mana ibrido nel costo, scegli quale colore di mana spenderai per ogni simbolo di mana ibrido. Lo fai nello stesso istante in cui sceglieresti i modi o un valore di X in un costo di mana. Per esempio, scegli se attivare l'abilità di Daghatar l'Irremovibile pagando {1}{B}{B}, {1}{B}{G} o {1}{G}{G}.

* Una carta con un simbolo di mana ibrido nel suo costo di mana è di ciascun colore presente nel suo costo di mana, indipendentemente da quale mana è stato speso per lanciarla. In *Riforgiare il destino* non ci sono carte con simboli di mana ibrido nel costo di mana.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Alesha, Che Sorride alla Morte

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/2

Attacco improvviso

Ogniqualevolta Alesha, Che Sorride alla Morte attacca, puoi pagare {W/B}{W/B}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 TAPpata e attaccante.

* Scegli quale avversario o planeswalker avversario viene attaccato dalla creatura mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Alesha.

* Sebbene la creatura che rimetti sul campo di battaglia stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Armaiolo Rinomato

{1}{U}

Creatura — Artefice Umano

1/3

{T}: Aggiungi {2} alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare magie artefatto o attivare abilità di artefatti.

{U}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Arco Trafiggicuoire o Fiala di Fuoco Draconico, rivelala, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

* Puoi usare il mana generato dalla prima abilità per pagare un costo alternativo o un costo addizionale per lanciare una magia artefatto. Non si limita solo al pagamento del costo di mana di quella magia.

* Un'abilità attivata compare nella forma "Costo: effetto". Alcune parole chiave come equipaggiare sono abilità attivate.

* Da notare che girare a faccia in su una creatura a faccia in giù non è un'abilità attivata. Se manifesti una carta creatura artefatto o lanci una carta artefatto a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi, non puoi usare il mana generato dalla prima abilità per girare quella carta a faccia in su.

* Il mana generato dalla prima abilità non può essere speso per attivare abilità di fonti artefatto che non sono sul campo di battaglia.

* L'Arco Trafiggicuoire è una carta dell'espansione *I Khan di Tarkir*. La Fiala di Fuoco Draconico non sembra ancora essere stata inventata. Strano.

Assassina Incappucciata

{2}{B}

Creatura — Assassino Umano

1/2

Quando l'Assassina Incappucciata entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- Metti un segnalino +1/+1 sull'Assassina Incappucciata.
- Distruggi una creatura bersaglio a cui è stato inflitto danno in questo turno.

* Se a una creatura è stato inflitto danno ma si è rigenerata (quindi tutto il danno su di essa è stato rimosso), sarà comunque un bersaglio legale per il secondo modo dell'abilità innescata.

Assedio del Monastero

{2}{U}

Incantesimo

Mentre l'Assedio del Monastero entra nel campo di battaglia, scegli Khan o Draghi.

- Khan — All'inizio della tua acquisizione, pesca una carta addizionale, poi scarta una carta.
- Draghi — Le magie lanciate dai tuoi avversari che bersagliano te o un permanente che controlli costano {2} in più per essere lanciate.

* L'abilità "Khan" avviene dopo che hai pescato la carta che peschi normalmente nella tua sottofase di acquisizione. Quella carta e la carta addizionale saranno nella tua mano quando dovrai scartare una carta.

* L'abilità "Draghi" aggiunge {2} per ogni magia, non per ogni bersaglio. Non aggiungerà più di {2} al costo di lancio di una magia, anche se quella magia bersaglia te e un permanente che controlli o più di un permanente che controlli.

Assedio dell'Avamposto

{3}{R}

Incantesimo

Mentre l'Assedio dell'Avamposto entra nel campo di battaglia, scegli Khan o Draghi.

- Khan — All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.
- Draghi — Ogniqualvolta una creatura che controlli lascia il campo di battaglia, l'Assedio dell'Avamposto infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* La carta esiliata dall'abilità "Khan" viene esiliata a faccia in su. Giocare una carta esiliata con l'abilità "Khan" segue tutte le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* Se esili una carta terra usando l'abilità "Khan", puoi giocare quella terra solo se hai ancora la possibilità di giocare terre. Di norma, questo significa che puoi giocare la terra solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

* Se una carta non creatura viene manifestata e poi lascia il campo di battaglia, l'abilità "Draghi" si innescherà.

Assedio della Frontiera

{3}{G}

Incantesimo

Mentre l'Assedio della Frontiera entra nel campo di battaglia, scegli Khan o Draghi.

- Khan — All'inizio di ogni tua fase principale, aggiungi {G}{G} alla tua riserva di mana.
- Draghi — Ogniqualvolta una creatura con volare entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi farla lottare con una creatura bersaglio che non controlli.

* L'abilità "Khan" si innesca all'inizio sia della tua fase principale pre-combattimento che della tua fase principale post-combattimento. Il mana inutilizzato viene rimosso dalle riserve di mana dei giocatori alla fine di ogni fase e sottofase.

* Per l'abilità "Draghi", decidi se la creatura con volare lotterà o no con la creatura bersaglio che non controlli mentre l'abilità si risolve.

Bestia da Guerra di Arashin

{5}{G}{G}

Creatura — Bestia

6/6

Ogniqualvolta la Bestia da Guerra di Arashin infligge danno da combattimento a una o più creature bloccanti, manifesta la prima carta del tuo grimorio. *(Mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

* L'abilità della Bestia da Guerra di Arashin si innescherà solo una volta ogni sottofase di danno da combattimento, indipendentemente da quante creature la stanno bloccando.

Cacciare i Deboli

{3}{G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

* Non puoi lanciare Cacciare i Deboli a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre Cacciare i Deboli tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre Cacciare i Deboli tenta di risolversi, non potrai mettere un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, metterai comunque il segnalino sulla creatura che controlli.

Carnefice Spietato

{2} {B}

Creatura — Guerriero Orco

3/1

Quando il Carnefice Spietato entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sacrifica una creatura.

* Se non controlli altre creature mentre l'abilità del Carnefice Spietato si risolve, dovrai sacrificare il Carnefice Spietato.

Cavaliere della Carica Infuocata

{4} {R}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Ogniqualevolta il Cavaliere della Carica Infuocata attacca, metti sul campo di battaglia una pedina TAPpata e attaccante che è una copia di un'altra creatura attaccante bersaglio. Esilia la pedina alla fine del combattimento. Accelerare {2} {R} {R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.)*

* Scegli quale avversario o planeswalker avversario viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dal Cavaliere della Carica Infuocata.

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

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia effetti che possano aver trasformato un permanente non creatura in una creatura. Se la pedina non è una creatura mentre entra nel campo di battaglia, non attaccherà.

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

* Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura stava copiando.

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

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

* Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, non esilierai quella creatura alla fine del combattimento. Tuttavia, se il Cavaliere della Carica Infuocata crea più pedine a causa di un effetto di sostituzione (come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), le esilierai tutte.

Colpo Astuto

{3}{U}{R}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

* Non puoi lanciare il Colpo Astuto a meno che tu non bersagli sia una creatura che un giocatore. Se un bersaglio (ma non entrambi) è illegale mentre il Colpo Astuto si risolve, il Colpo Astuto infligge danno al bersaglio legale rimanente e peschi una carta. Se entrambi i bersagli sono illegali, la magia sarà neutralizzata e non avverrà nessuno dei suoi effetti. In questo caso non pescherai una carta.

Condottiero dell'Orda Brutale

{3}{B}

Creatura — Guerriero Orco

3/3

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca, il giocatore in difesa perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

{3}{R/W}{R/W}: Le creature controllate dai tuoi avversari bloccano in questo turno, se possono farlo, e tu scegli come bloccano quelle creature.

* Tutte le dichiarazioni delle creature bloccanti devono comunque essere legali.

* Se è necessario pagare un costo per far bloccare una creatura e scegli di farla bloccare, il suo controllore può scegliere se pagare o meno quel costo. Se quel giocatore decide di non pagare il costo, devi proporre di nuovo le creature bloccanti.

* Sceglierei come ciascuna creatura controllata da un avversario blocca, anche se la creatura non era sul campo di battaglia o non era controllata da un avversario mentre si è risolta l'abilità attivata.

* In una partita multiplayer, se più di un giocatore attiva l'abilità attivata del Condottiero dell'Orda Brutale nello stesso turno, il controllore dell'ultima abilità che si è risolta sceglierà come bloccano le creature controllate dai giocatori che non hanno risolto quest'abilità.

* Il giocatore in difesa influenzato dall'abilità innescata del Condottiero dell'Orda Brutale viene determinato in relazione alla creatura che attacca. Ad esempio, se il Condottiero dell'Orda Brutale ha attaccato un avversario e due altre creature che controlli hanno attaccato un altro avversario, il primo avversario perderà 1 punto vita e il secondo avversario perderà 2 punti vita. Guadagnerai 3 punti vita.

Coscirizione Spettrale

{5}{B}{B}

Stregoneria

Esilia tutte le carte creatura dal cimitero di un giocatore bersaglio in una pila a faccia in giù, rimescola quella pila, poi manifesta quelle carte. *(Per manifestare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

* La pila viene mescolata per nascondere ai tuoi avversari l'identità di ognuna delle creature manifestate. Dopo che hai manifestato le carte, puoi guardarle.

* Se manifesti una carta che appartiene a un avversario e abbandoni la partita, quella carta viene esiliata.

Costrutto di Ugin

{4}

Creatura Artefatto — Costrutto

4/5

Quando il Costrutto di Ugin entra nel campo di battaglia, sacrifica un permanente di uno o più colori.

* Se controlli solo permanenti incolori mentre l'abilità si risolve (ad esempio, terre base e permanenti a faccia in giù), non sacrificherai nulla.

Crogiolo dello Spirito Drago

Terra

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

{1}, {T}: Metti un segnalino magazzino sul Crogiolo dello Spirito Drago.

{T}, Rimuovi X segnalini magazzino dal Crogiolo dello Spirito Drago: Aggiungi X mana in qualsiasi combinazione di colori alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare magie Drago o attivare abilità di Draghi.

* Puoi usare il mana generato dall'ultima abilità per pagare un costo alternativo (come un costo di accelerare) o un costo addizionale per lanciare una magia Drago. Non si limita solo al pagamento del costo di mana di quella magia.

* Un'abilità attivata compare nella forma "Costo: effetto".

* Da notare che girare a faccia in su una creatura a faccia in giù non è un'abilità attivata. Se manifesti una carta creatura Drago o lanci una carta creatura Drago a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi, non puoi usare il mana generato dall'ultima abilità per girare quella carta a faccia in su.

* Il mana generato dall'ultima abilità non può essere speso per attivare abilità di fonti Drago che non sono sul campo di battaglia.

Daghatar l'Irremovibile

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

0/0

Cautela

Daghatar l'Irremovibile entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.

{1}{B/G}{B/G}: Sposta un segnalino +1/+1 da una creatura bersaglio a una seconda creatura bersaglio.

* I due bersagli dell'ultima abilità devono essere creature diverse. Una delle due può essere Daghatar l'Irremovibile.

* Il segnalino +1/+1 viene spostato solo se entrambi i bersagli sono ancora legali mentre l'abilità si risolve.

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

Danno Collaterale

{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare il Danno Collaterale, sacrifica una creatura.

Il Danno Collaterale infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

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

* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.

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

Denti a Sciabola Temur

{2}{G}{G}

Creatura — Felino

4/3

{1}{G}: Puoi far tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario. Se lo fai, la Denti a Sciabola Temur ha indistruttibile fino alla fine del turno.

* Scegli se far tornare in mano una creatura e quale mentre si risolve l'abilità attivata. Ciò non bersaglia alcuna creatura.

Diplomazia delle Distese Desolate

{2}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta. Se controlli un Guerriero, quel giocatore perde 2 punti vita.

* Se controlli un Guerriero mentre la Diplomazia delle Distese Desolate si risolve, l'avversario bersaglio perderà 2 punti vita anche se quel giocatore non ha scartato una carta (per esempio perché non aveva carte in mano).

Disertrice Umile

{1}{R}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

{T}: Pesca due carte. Un avversario bersaglio prende il controllo della Disertrice Umile. Attiva questa abilità solo nel tuo turno.

* L'abilità della Disertrice Umile può essere attivata in qualsiasi momento nel tuo turno, anche in risposta a una magia o abilità.

* Se la Disertrice Umile non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità si risolve, ma il giocatore bersaglio è ancora un bersaglio legale, l'abilità si risolverà. Pescherai due carte, anche se il giocatore non prenderà il controllo della Disertrice Umile.

* Se la Disertrice Umile è controllata da un giocatore diverso dal suo proprietario e il suo controllore abbandona la partita, l'effetto che dà a quel giocatore il controllo della Disertrice Umile termina. La Disertrice Umile tornerà sotto il controllo del giocatore ancora in gioco che l'ha controllata più di recente.

Domatore Abzan

{2}{G}

Creatura — Sciamano Segugio

2/1

All'inizio del tuo mantenimento, pesca una carta se controlli la creatura con la costituzione maggiore o con costituzione maggiore a pari merito con un'altra creatura.

* L'abilità verifica le creature sul campo di battaglia mentre si risolve per determinare se pescherai una carta.

* Pescherai al massimo una carta, anche se controlli più creature con costituzione maggiore a pari merito.

Dominio della Folla

{4} {R} {R}

Stregoneria

Scegli uno —

- Prendi il controllo di tutte le creature con forza pari o superiore a 4 fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature. Hanno rapidità fino alla fine del turno.
- Prendi il controllo di tutte le creature con forza pari o inferiore a 3 fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

* Scegli quale modo usare mentre lanci il Dominio della Folla. Una volta che è stato lanciato non puoi cambiare il suo modo, anche se la forza delle creature cambia in risposta.

* Una volta che prendi il controllo di una creatura, non importa cosa succede alla sua forza.

* Il Dominio della Folla può influenzare creature che già controlli o che sono già STAPpate. Le STAPperà se possibile e fornirà loro rapidità.

* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Drago della Scaglia Protettrice

{4} {W} {W}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Fintanto che il Drago della Scaglia Protettrice attacca, il giocatore in difesa non può lanciare magie.

* “Giocatore in difesa” si riferisce al giocatore che il Drago della Scaglia Protettrice sta attaccando o al controllore del planeswalker che il Drago della Scaglia Protettrice sta attaccando. Nei formati multiplayer che permettono di attaccare più giocatori, gli altri avversari possono ancora lanciare magie, anche se tu controlli altre creature che attaccano quei giocatori o i planeswalker controllati da quei giocatori.

* Il giocatore in difesa può ancora attivare abilità o compiere azioni speciali, come girare a faccia in su una creatura a faccia in giù.

Drago Venefico

{4} {B} {B}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Quando il Drago Venefico muore, puoi distruggere una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

* Una creatura a faccia in giù ha un costo di mana convertito pari a 0. Tuttavia, il suo costo di mana convertito cambia quando viene girata a faccia in su. Quindi, se una creatura viene girata a faccia in su in risposta all'essere bersagliata dall'abilità del Drago Venefico, può diventare un bersaglio illegale.

Dromoka, l'Eterna

{3}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Drago

5/5

Volare

Ogniqualvolta un Drago che controlli attacca, sostieni 2. *(Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti due segnalini +1/+1 su di essa.)*

* Ogni Drago con il quale attacchi farà innescare l'abilità innescata di Dromoka. Per ogni istanza dell'abilità, determinerai su quale creatura mettere segnalini +1/+1 mentre si risolve. Nello specifico, la creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli mentre la prima di queste abilità si risolve potrebbe non avere più la costituzione minore mentre la seconda di queste abilità si risolve.

Elementale del Bosco dei Sussurri

{3}{G}{G}

Creatura — Elementale

4/4

All'inizio della tua sottofase finale, manifesta la prima carta del tuo grimorio. *(Mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

Sacrifica l'Elementale del Bosco dei Sussurri: Fino alla fine del turno, le creature non pedina a faccia in su che controlli hanno "Quando questa creatura muore, manifesta la prima carta del tuo grimorio".

* L'ultima abilità fornisce quell'abilità alle creature non pedina a faccia in su che controlli mentre quell'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più tardi nel turno non avranno quell'abilità.

Errante del Gelo

{1}{U}

Creatura — Elementale

4/1

Quando l'Errante del Gelo diventa bersaglio di una magia o abilità, sacrificalo.

* Se l'Errante del Gelo diventa bersaglio di una magia o abilità, la sua abilità si innesca e viene messa in pila sopra a quella magia o abilità. L'abilità dell'Errante del Gelo si risolverà per prima, facendoti sacrificare l'Errante del Gelo stesso. A meno che la magia o abilità non abbia un altro bersaglio, sarà poi neutralizzata mentre tenta di risolversi poiché non ha alcun bersaglio legale.

Fenice della Scia di Fiamme

{1}{R}{R}

Creatura — Fenice

2/2

Volare, rapidità

La Fenice della Scia di Fiamme attacca ogni turno, se può farlo.

Ferocia — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, puoi pagare {R}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia la Fenice della Scia di Fiamme dal tuo cimitero.

* L'abilità ferocia della Fenice della Scia di Fiamme si innesca solo se la Fenice della Scia di Fiamme è nel tuo cimitero e controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all'inizio del combattimento nel tuo turno. Inoltre,

l'abilità verificherà di nuovo se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre si risolve. Se non è così, l'abilità non avrà alcun effetto.

* Sei sempre tu a scegliere quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla Fenice della Scia di Fiamme.

* Se, nella tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, la Fenice della Scia di Fiamme è TAPpata o influenzata da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare la Fenice della Scia di Fiamme, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

* Se la Fenice della Scia di Fiamme entra nel campo di battaglia prima della fase di combattimento, attaccherà in quel turno, se possibile. Se entra nel campo di battaglia dopo il combattimento, non attaccherà in quel turno e solitamente sarà disponibile per bloccare nel turno seguente.

Frutto del Primo Albero

{3}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la creatura incantata muore, guadagni X punti vita e peschi X carte, dove X è la sua costituzione.

* Usa la costituzione della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X. Se quel numero era 0 o meno, non guadagnerai punti vita e non pescherai carte. (Non perderai nemmeno punti vita, né scarterai carte.)

* Il Frutto del Primo Albero può incantare una qualsiasi creatura, ma sarà il controllore del Frutto del Primo Albero a guadagnare punti vita e pescare carte.

Fuochi d'Artificio

{4}{R}

Stregoneria

I Fuochi d'Artificio infliggono 4 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o giocatori bersaglio.

* Il numero di bersagli scelti per i Fuochi d'Artificio deve essere almeno uno e al massimo quattro. Scegli come suddividere il danno mentre lanci la magia, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno.

* Se alcuni bersagli dei Fuochi d'Artificio, ma non tutti, diventano illegali, non puoi modificare la suddivisione del danno. Il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.

* Non puoi infliggere danno sia a un giocatore che a un planeswalker controllato da quel giocatore con i Fuochi d'Artificio. Non puoi neanche infliggere danno a più di un planeswalker controllato dallo stesso giocatore. Se decidi di deviare il danno inflitto a un giocatore su un planeswalker, devi deviare tutto il danno su un singolo planeswalker.

* Se un effetto crea una copia dei Fuochi d'Artificio, la suddivisione del danno e il numero di bersagli non possono essere modificati. Tuttavia, l'effetto che crea la copia potrebbe permetterti di cambiare i bersagli.

Fuoco Amico

{3}{R}

Istantaneo

Il controllore di una creatura bersaglio rivela una carta a caso dalla sua mano. Il Fuoco Amico infligge a quella creatura e a quel giocatore danno pari al costo di mana convertito della carta rivelata.

* Le carte senza costo di mana (come le terre) hanno un costo di mana convertito pari a 0.

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

Furia della Battaglia Temur

{1}{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha doppio attacco fino alla fine del turno. (*Infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.*)

Ferocia — Quella creatura ha anche travolgere fino alla fine del turno se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

* Se tutte le creature che bloccano una creatura con doppio attacco e travolgere vengono distrutte nella prima sottofase di danno da combattimento, la creatura con doppio attacco e travolgere infliggerà tutto il suo danno da combattimento al giocatore in difesa o al planeswalker nella seconda sottofase di danno da combattimento.

Generale della Scaglia di Drago

{3}{W}

Creatura — Guerriero Umano

2/3

All'inizio della tua sottofase finale, sostieni X, dove X è il numero di creature TAPpate che controlli. (*Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti X segnalini +1/+1 su di essa.*)

* Conta il numero di creature TAPpate che controlli mentre l'abilità si risolve per determinare il valore di X.

* La creatura su cui metti i segnalini non deve necessariamente essere una delle creature TAPpate.

Gran Maestra della Piroanima

{1}{W}

Creatura — Monaco Umano

2/2

Legame vitale

Le magie istantaneo e stregoneria che controlli hanno legame vitale.

{2}{U/R}{U/R}: La prossima volta che lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano in questo turno, aggiungi quella carta alla tua mano invece di metterla nel tuo cimitero mentre si risolve.

* Una magia istantaneo o stregoneria con legame vitale fa guadagnare punti vita al suo controllore solo se è la fonte di un danno che viene inflitto. Una magia istantaneo o stregoneria con legame vitale che fa infliggere danno a un'altra fonte non farà guadagnare punti vita al suo controllore.

* Dopo che hai attivato l'ultima abilità della Gran Maestra della Piroanima, se la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci dalla tua mano viene neutralizzata, non verrà aggiunta alla tua mano e l'effetto non verrà applicato alla magia che lanci successivamente.

* Una magia che ti impone di esiliarla (ad esempio, la Violazione Temporale) non verrà aggiunta alla tua mano perché non viene messa nel cimitero mentre si risolve.

Guardiano del Primo Albero

{G}

Creatura — Umano

1/1

{1}{W/B}: Il Guardiano del Primo Albero diventa un Guerriero Umano con forza e costituzione base 3/3.

{2}{W/B}{W/B}: Se il Guardiano del Primo Albero è un Guerriero, diventa un Guerriero Spirito Umano con travolgere e legame vitale.

{3}{W/B}{W/B}{W/B}: Se il Guardiano del Primo Albero è uno Spirito, metti cinque segnalini +1/+1 su di esso.

* Né la prima né la seconda abilità hanno una durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché il Guardiano del Primo Albero non lascia il campo di battaglia o altri effetti applicati successivamente non cambiano le sue caratteristiche.

* La prima e la seconda abilità attivata fanno perdere al Guardiano del Primo Albero qualsiasi altro tipo di creatura. Conserva qualsiasi altro tipo di carta o supertipo che possa avere.

* La prima abilità sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo che la prima abilità si è risolta sostituirà questo effetto.

* Gli effetti che modificano la forza o la costituzione del Guardiano del Primo Albero, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno al Guardiano del Primo Albero indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino +1/+1 sul Guardiano del Primo Albero e per gli effetti che ne scambiano la forza e la costituzione.

Imboscata Eterea

{3}{G}{U}

Istantaneo

Manifesta le prime due carte del tuo grimorio. *(Per manifestare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

* Le carte vengono manifestate una alla volta. Deve rimanere chiaro quale delle creature a faccia in giù era la prima carta del tuo grimorio e quale era la seconda carta del tuo grimorio.

* Se stai giocando con la prima carta del tuo grimorio rivelata mentre l'Imboscata Eterea si risolve (per esempio perché controlli una carta come la Corsiera di Krufix), manifesterai la prima carta, rivelerai la carta successiva (che ora è la prima carta), poi manifesterai quella carta.

Incanalare Danno

{5}{W}

Istantaneo

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno a te e ai permanenti che controlli da fonti che non controlli. Se viene prevenuto danno in questo modo, puoi far infliggere a Incanalare Danno altrettanti danni a una creatura bersaglio.

* L'unico bersaglio di Incanalare Danno è la creatura a cui potrebbe infliggere danno. Scegli quel bersaglio mentre lanci Incanalare Danno, non quando il danno viene prevenuto.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Incanalare Danno tenta di risolversi, la magia viene neutralizzata. Non viene prevenuto alcun danno.

* Dopo che Incanalare Danno si è risolto, non viene più verificato se la creatura bersaglio è ancora un bersaglio legale. Il danno verrà comunque prevenuto, anche se Incanalare Danno non può infliggere danno a quella creatura.

* L'effetto di Incanalare Danno non è un effetto di deviazione. Se previene danno, puoi far sì che Incanalare Danno (non la fonte originale) infligga danno alla creatura come parte di quell'effetto di prevenzione. Incanalare Danno è la fonte del nuovo danno, quindi le caratteristiche della fonte originale (come il colore oppure se aveva legame vitale o

tocco letale) non influenzano il nuovo danno. Il nuovo danno non è danno da combattimento, neppure se lo era il danno prevenuto.

* Puoi scegliere come bersaglio una creatura che controlli. Se lo fai, il danno che Incanalare Danno infligge a quella creatura non verrà prevenuto.

* Se due giocatori hanno entrambi lanciato Incanalare Danno bersagliando una creatura che l'altro controlla e una fonte controllata da un giocatore sta per infliggere danno al secondo giocatore o a un permanente che quel giocatore controlla, un Incanalare Danno preverrà quel danno e tenterà di infliggere danno alla creatura controllata dal primo giocatore. L'Incanalare Danno di quel giocatore preverrà quindi quel danno e tenterà di infliggere danno alla creatura controllata dal secondo giocatore. Ciò crea un loop che ciascuno dei giocatori può interrompere scegliendo di non far tentare d'infliggere danno a Incanalare Danno. Non importa quale giocatore interrompe il loop, poiché nessun danno verrà inflitto in ogni caso.

Infiltrata Jeskai

{2}{U}

Creatura — Monaco Umano

2/3

L'Infiltrata Jeskai non può essere bloccata fintanto che non controlli altre creature.

Quando l'Infiltrata Jeskai infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio in una pila a faccia in giù, rimescola quella pila, poi manifesta quelle carte. *(Per manifestare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

* La pila viene mescolata per nascondere ai tuoi avversari l'identità di ognuna delle creature manifestate. Dopo che hai manifestato le carte, puoi guardarle.

* Se l'Infiltrata Jeskai non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità innescata si risolve, manifesterai solo la prima carta del tuo grimorio.

* Il proprietario di una carta è un'informazione pubblica in ogni momento. Se le due carte che esili sono di due giocatori diversi (per esempio perché hai preso il controllo di un'Infiltrata Jeskai di un avversario), l'identità delle carte non è più nascosta al tuo avversario. Quel giocatore saprà di quale creatura a faccia in giù è proprietario.

* Se manifesti una carta che appartiene a un avversario e abbandoni la partita, quella carta viene esiliata.

Ira Draconica

{2}{R}

Istantaneo

Aggiungi {R} alla tua riserva di mana per ogni creatura attaccante che controlli. Fino alla fine del turno, le creature attaccanti che controlli hanno “{R}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno”.

* Anche se può generare mana, l'Ira Draconica non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

* Solo le creature che stanno attaccando nel momento in cui l'Ira Draconica si risolve conterranno per determinare la quantità di mana generato e solo quelle creature guadagneranno l'abilità attivata “soffio del drago”. In altre parole, lanciare l'Ira Draconica prima di aver dichiarato le creature attaccanti in genere non avrà alcun effetto.

* Ricorda che il mana inutilizzato viene rimosso dalle riserve di mana dei giocatori alla fine di ogni fase e sottofase. Ad esempio, se lanci l'Ira Draconica nella tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, tranne in casi molto rari, il mana generato dall'Ira Draconica non durerà fino alla sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti o alla fase principale post-combattimento.

Istinti Crudeli

{2}{G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura non attaccante bersaglio ha raggiungere e tocco letale fino alla fine del turno. STAppala.
- Una creatura attaccante bersaglio prende +2/+2 e ha travolgere fino alla fine del turno.

* Se scegli il primo modo, la creatura bersaglio non deve essere attaccante. Tuttavia, può attaccare più tardi nel turno.

Krotiq in Agguato

{5}{G}

Creatura — Insetto

5/5

Travolgere

Quando il Krotiq in Agguato entra nel campo di battaglia, fai tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario.

* Se non controlli nessun'altra creatura mentre l'abilità innescata del Krotiq in Agguato si risolve, non accade niente. Il Krotiq in Agguato rimane sul campo di battaglia.

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

Krushok sul Fronte di Battaglia

{4}{G}

Creatura — Bestia

3/4

Il Krushok sul Fronte di Battaglia non può essere bloccato da più di una creatura.

Ogni creatura che controlli con un segnalino +1/+1 non può essere bloccata da più di una creatura.

* La seconda abilità si applica solo mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Se una creatura che controlli senza segnalini +1/+1 viene bloccata da più di una creatura, mettere un segnalino +1/+1 su di essa non modificherà né annullerà il blocco.

Lama dell'Eroe

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+2.

Ogniqualvolta una creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi assegnarle la Lama dell'Eroe.

Equipaggiare {4}

* L'abilità innescata si innescherà quando uno degli Dei del blocco di *Theros* entra nel campo di battaglia solo se la tua devozione è abbastanza alta da farlo entrare come creatura.

Se la Lama dell'Eroe è assegnata a un Dio che smette di essere una creatura (o a qualsiasi creatura che smette di essere una creatura), diventa non assegnata.

Lealtà Mutevoli

{5}{U}

Stregoneria

Scambia il controllo di due permanenti bersaglio che condividono un tipo di carta. (*Artefatto, creatura, incantesimo, terra e planeswalker sono tipi di carta.*)

* Se uno dei permanenti bersaglio è un bersaglio illegale quando le Lealtà Mutevoli si risolvono, lo scambio non avviene. Se entrambi i permanenti sono bersagli illegali (per esempio perché non condividono più un tipo di carta), le Lealtà Mutevoli verranno neutralizzate.

* Ciascuno dei bersagli può avere tipi di carta che l'altro non ha, purché condividano almeno un tipo di carta. Ad esempio, puoi bersagliare una creatura e una creatura artefatto.

* Non devi necessariamente controllare l'uno o l'altro permanente bersaglio.

* Se lo stesso giocatore controlla entrambi i permanenti quando le Lealtà Mutevoli si risolvono, non succede nulla.

* Prendere il controllo di un'Aura o di un Equipaggiamento non li sposta, anche se prendere il controllo di un Equipaggiamento ti permette in seguito di attivare la sua abilità equipaggiare per assegnarlo a una creatura che controlli.

* Se un'altra magia o abilità ti permette di cambiare i bersagli delle Lealtà Mutevoli (oppure copiarle e scegliere nuovi bersagli per la copia), puoi cambiare i bersagli solo in modo tale che il gruppo finale di bersagli sia ancora legale. Per esempio, se le Lealtà Mutevoli bersagliano una creatura che controlli e una creatura controllata da un avversario, non puoi cambiare solo il secondo bersaglio scegliendo un permanente non creatura controllato da quel giocatore. Puoi però cambiare solo il secondo bersaglio scegliendo una creatura controllata da un avversario differente. I due nuovi bersagli possono condividere un tipo di carta diverso da quello condiviso dai due bersagli originali.

Lottatore Agguerrito

{1}{B}

Creatura — Guerriero Orco

2/2

Fintanto che controlli un permanente rosso o bianco, il Lottatore Agguerrito prende +1/+0 e ha attacco improvviso.

* Se il Lottatore Agguerrito assegna danno da combattimento nella prima sottofase di danno da combattimento, poi perde attacco improvviso prima della seconda sottofase di danno da combattimento (per esempio perché non controlli più un permanente rosso o bianco), non assegnerà di nuovo danno da combattimento nella seconda sottofase di danno da combattimento.

Macabro Conflitto

{1}{B}{G}

Istantaneo

Scegli una creatura bersaglio che controlli e una creatura bersaglio controllata da un avversario. Ognuna di quelle creature infligge all'altra danno pari alla propria costituzione.

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale quando il Macabro Conflitto tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Marchio Runico Jeskai

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2.

La creatura incantata ha volare fintanto che controlli un permanente rosso o bianco.

* Si verifica se una creatura ha volare o meno mentre le creature bloccanti vengono dichiarate. Una volta che la creatura incantata blocca o viene bloccata, la perdita di volare non modificherà né annullerà il blocco.

Marchio Runico Mardu

{2}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2.

La creatura incantata ha attacco improvviso fintanto che controlli un permanente bianco o nero.

* Se la creatura incantata assegna danno da combattimento nella prima sottofase di danno da combattimento, poi perde attacco improvviso prima della seconda sottofase di danno da combattimento, non assegnerà di nuovo danno da combattimento nella seconda sottofase di danno da combattimento.

Mastodonte di Frontiera

{2}{G}

Creatura — Elefante

3/2

Ferocia — Il Mastodonte di Frontiera entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

* L'abilità ferocia del Mastodonte di Frontiera verifica se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre il Mastodonte di Frontiera entra nel campo di battaglia. Poiché il Mastodonte di Frontiera non è sul campo di battaglia in questo momento, non considera se stesso.

Mentore del Monastero

{2}{W}

Creatura — Monaco Umano

2/2

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

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Monaco 1/1 bianca con prodezza.

* Lanciare una magia non creatura farà innescare sia prodezza che l'altra abilità del Mentore del Monastero. Potrai mettere queste abilità in pila in qualsiasi ordine. Delle due, si risolverà per prima l'abilità messa in pila per ultima.

* La magia che fa innescare la seconda abilità del Mentore del Monastero non farà innescare l'abilità prodezza della pedina Monaco che è stata creata.

Ojutai, Anima dell'Inverno

{5}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Drago

5/6

Volare, cautela

Ogniquale volta un Drago che controlli attacca, TAPpa un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario. Quel permanente non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità innescata può bersagliare un permanente non terra già TAPpato. Quel permanente non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

* L'abilità considera il permanente, ma non il suo controllore. Se il permanente cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo primo controllore, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

* L'abilità si applica solo durante la prossima sottofase di STAP del controllore, anche se il permanente è stato bersagliato dall'abilità innescata di Ojutai più di una volta. Il permanente non rimarrà TAPpato durante più di una sottofase di STAP.

Orco Colposicuro

{3}{B}

Creatura — Arciere Orco

4/2

Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -1/-1 fino alla fine del turno.

* Se l'Orco Colposicuro entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente a un'altra creatura, la sua abilità si innescherà per quella creatura.

Origine dalla Scrittura

{2}{U}

Stregoneria

Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Manifesta una di quelle carte, poi metti l'altra in cima o in fondo al tuo grimorio. *(Per manifestare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

* Gli altri giocatori non sapranno se la carta che manifesti è la prima o la seconda carta del tuo grimorio.

* Se stai giocando con la prima carta del tuo grimorio rivelata, manifesterai una delle carte, poi l'altra verrà rivelata e infine potrai scegliere se mettere quella carta in fondo al tuo grimorio o lasciarla in cima.

Patto Oscuro

{2}{B}

Stregoneria

Ogni giocatore scarta tutte le carte nella propria mano, poi pesca altrettante carte meno una.

* Se un giocatore aveva una carta o nessuna carta nella sua mano, quel giocatore non pescherà nessuna carta.

Pergamena dei Maestri

{2}

Artefatto

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino sapere sulla Pergamena dei Maestri.

{3}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni segnalino sapere sulla Pergamena dei Maestri.

* Per determinare quanto è grande il bonus che ottiene la creatura bersaglio, conta il numero di segnalini sapere sulla Pergamena dei Maestri mentre l'abilità attivata si risolve. Se la Pergamena dei Maestri in quel momento non è sul campo di battaglia, usa il numero di segnalini sapere su di essa nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Una volta che l'abilità attivata si è risolta, cambiare il numero di segnalini sapere sulla Pergamena dei Maestri non influenzerà il bonus fornito dall'attivazione.

Predatore del Fiume Marang

{2}{U}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Il Predatore del Fiume Marang non può bloccare e non può essere bloccato.

Puoi lanciare il Predatore del Fiume Marang dal tuo cimitero fintanto che controlli un permanente nero o verde.

* L'abilità del Predatore del Fiume Marang non cambia il momento in cui puoi lanciarlo. Devi comunque pagare i costi della magia.

* Il Predatore del Fiume Marang verifica se controlli un permanente nero o verde solo mentre cominci a lanciarlo. Una volta che inizi a lanciare il Predatore del Fiume Marang dal tuo cimitero, non importa cosa succede ai permanenti neri o verdi che controlli.

Richiamo Selvaggio

{X}{G}{G}

Stregoneria

Manifesta la prima carta del tuo grimorio, poi metti X segnalini +1/+1 su di essa. *(Per manifestare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

* Se scegli 0 per X, manifesterai solo la prima carta del tuo grimorio.

Risveglio Terrificante

{4}{B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se è un Drago, metti due segnalini +1/+1 su di essa.

* Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra il ritorno della carta creatura sul campo di battaglia e la verifica del fatto che sia o meno un Drago.

Rivendicazione Improvvisa

{3}{G}

Istantaneo

Metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio, poi riprendi in mano una carta creatura e una carta terra dal tuo cimitero.

* Scegli quale carta creatura e quale carta terra riprenderai in mano mentre la Rivendicazione Improvvisa si risolve. Questa scelta non bersaglia nessuna delle due carte.

* Se non ci sono carte terra nel tuo cimitero, scegli comunque una carta creatura da riprendere in mano e viceversa.

Scorticatore di Anime

{4}{B}{B}

Creatura — Demone

4/4

Esumare *(Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.)*

Se con l'abilità esumare dello Scorticatore di Anime è stata esiliata una carta creatura con volare, lo Scorticatore di Anime ha volare. Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, tocco letale, rapidità, anti-malocchio, indistruttibile, legame vitale, raggiungere, travolgere e cautela.

* Le carte creatura che hanno abilità che forniscono a se stesse le abilità definite da parola chiave elencate non conterranno. Ad esempio, esiliare il Lottatore Agguerrito (una creatura con “Fintanto che controlli un permanente rosso o bianco, il Lottatore Agguerrito prende +1/+0 e ha attacco improvviso”) con l’abilità esumare dello Scorticatore di Anime non farà guadagnare allo Scorticatore di Anime attacco improvviso, anche se controlli un permanente rosso o bianco.

* Non puoi esiliare dal tuo cimitero più carte di quelle di cui hai bisogno per pagare i requisiti di mana generico dello Scorticatore di Anime. Nella maggior parte delle situazioni ciò significa che non puoi esiliare più di quattro carte, anche se vuoi esiliarne di più per fornirgli abilità extra.

Sdegno dei Rakshasa

{2} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1} per ogni carta nel tuo cimitero.

* Conta le carte nel tuo cimitero mentre lo Sdegno dei Rakshasa si risolve per determinare quanti mana deve pagare il controllore della magia bersaglio per evitare che la magia venga neutralizzata. Lo Sdegno dei Rakshasa è ancora in pila in questo momento e non viene considerato in questo numero.

Seguaci Scolpiti nella Pietra

{3}

Creatura Artefatto — Golem

4/4

Lancia i Seguaci Scolpiti nella Pietra solo se hai lanciato un’altra magia in questo turno.

* Non ha importanza se l’altra magia si sia risolta o meno. Può essere stata neutralizzata o, se in qualche modo hai lanciato i Seguaci Scolpiti nella Pietra come se avessero lampo, potrebbe essere ancora in pila.

Sfondare la Linea

{1} {R}

Incantesimo

{R}: Una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 ha rapidità fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.

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

Silumgar, la Morte Vagante

{4} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Drago

3/7

Volare, anti-malocchio

Ogniqualvolta un Drago che controlli attacca, le creature controllate dal giocatore in difesa prendono -1/-1 fino alla fine del turno.

* Le creature influenzate dall’abilità innescata di Silumgar vengono determinate in relazione al Drago che attacca. Ad esempio, se Silumgar attaccasse un avversario e due altri Draghi attaccassero un altro avversario, le creature controllate dal primo avversario prenderebbero -1/-1 fino alla fine del turno e le creature controllate dal secondo avversario prenderebbero -2/-2 fino alla fine del turno. * In una partita Two-Headed Giant, scegli un membro della squadra avversaria mentre si risolve ciascuna abilità.

Soppiantare Forma

{4}{U}{U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura.

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

* Se fai tornare una creatura a faccia in giù in mano al suo proprietario, la pedina sarà una creatura 2/2 a faccia in su senza nome, abilità né tipi di creatura. (La carta creatura a faccia in giù sarà rivelata a tutti i giocatori mentre lascia il campo di battaglia.

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

* Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura stava copiando.

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

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

Squarcio Selvaggio

{R}

Istantaneo

Ferocia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, il danno non può essere prevenuto in questo turno.

Lo Squarcio Selvaggio infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* L'abilità ferocia dello Squarcio Selvaggio si applica a tutto il danno che verrebbe inflitto in quel turno, incluso il danno inflitto dallo Squarcio Selvaggio.

* Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre lo Squarcio Selvaggio si risolve, l'abilità ferocia verrà applicata. Il danno inflitto in quel turno non può essere prevenuto, anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre quel danno sta per essere inflitto.

Supremo Demone della Depravazione

{3}{B}{B}

Creatura — Demone

5/4

Volare

All'inizio della sottofase finale di ogni avversario, quel giocatore sceglie fino a due creature che controlla, poi sacrifica le altre.

* L'avversario sceglie se e quali creature risparmiare mentre si risolve l'abilità. Questa scelta non bersaglia le creature.

* L'avversario può scegliere di risparmiare una creatura o nessuna. Se il giocatore non sceglie nessuna creatura, sacrificherà tutte le creature che controlla.

Tasigur, la Zanna d'Oro

{5} {B}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

4/5

Esumare (*Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.*)

{2} {G/U} {G/U}: Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio, poi riprendi in mano dal tuo cimitero una carta non terra scelta da un avversario.

* L'ultima abilità non bersaglia alcuna carta o giocatore. Scegli un avversario mentre l'abilità si risolve e quel giocatore sceglie una carta non terra.

* L'avversario scelto può scegliere una qualsiasi carta non terra nel tuo cimitero, non solo una delle carte che vi sono appena state messe. Il giocatore deve scegliere una carta non terra se ce n'è una nel tuo cimitero.

Turbine Elementale

{4} {U}

Creatura — Elementale

3/5

Volare

Ogniqualevolta il Turbine Elementale attacca, TAPpa tutte le creature controllate dal giocatore in difesa.

{3} {B/G} {B/G}: Metti il Turbine Elementale dall'esilio sul campo di battaglia TAPpato. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* "Giocatore in difesa" si riferisce al giocatore che il Turbine Elementale sta attaccando o al controllore del planeswalker che il Turbine Elementale sta attaccando. Nei formati multiplayer che permettono di attaccare più giocatori, le creature controllate da altri giocatori non verranno TAPpate, anche se tu controlli altre creature che attaccano quei giocatori o i planeswalker controllati da quei giocatori. * In una partita Two-Headed Giant, scegli un membro della squadra avversaria mentre si risolve l'abilità innescata.

Ugin, lo Spirito Drago

{8}

Planeswalker — Ugin

7

+2: Ugin, lo Spirito Drago infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

−X: Esilia ogni permanente con costo di mana convertito pari o inferiore a X di uno o più colori.

−10: Guadagni 7 punti vita, peschi sette carte, poi metti sul campo di battaglia fino a sette carte permanente dalla tua mano.

* Se scegli di mettere sul campo di battaglia carte permanenti con metamorfosi con la terza abilità, devi metterle sul campo di battaglia a faccia in su.

* Ugin, lo Spirito Drago non è una carta Drago; cioè, non ha il tipo di creatura Drago. Le magie e abilità che si riferiscono alle carte Drago o ai Draghi non si applicano a Ugin.

Urlatrice dei Fulmini

{4} {R}

Creatura — Drago

5/5

Volare, travolgere, rapidità

All'inizio della sottofase finale, il proprietario dell'Urlatrice dei Fulmini la rimescola nel suo grimorio.

* Il proprietario dell'Urlatrice dei Fulmini la rimescola nel suo grimorio solo se essa è sul campo di battaglia mentre la sua abilità si risolve.

Vantaggio Abzan

{1} {W}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio sacrifica un incantesimo. Sostieni 1. (*Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

* Puoi bersagliare un qualsiasi giocatore con il Vantaggio Abzan, anche se quel giocatore non controlla un incantesimo.

* L'incantesimo avrà già lasciato il campo di battaglia quando sostieni 1.

Vendetta Ancestrale

{B} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Vendetta Ancestrale entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

La creatura incantata prende -1/-1.

* Se la creatura bersagliata dall'abilità incanta creatura della Vendetta Ancestrale è un bersaglio illegale mentre la Vendetta Ancestrale tenta di risolversi, la Vendetta Ancestrale sarà neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia e la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

* Se la Vendetta Ancestrale fa sì che la creatura incantata abbia costituzione 0, quella creatura e la Vendetta Ancestrale verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'abilità entra-in-campo si applicherà comunque.

Venti di Qal Sisma

{1} {G}

Istantaneo

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno.

Ferocia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, previeni invece tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno da creature controllate dai tuoi avversari.

* Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre i Venti di Qal Sisma si risolvono, l'abilità ferocia verrà applicata. Il danno da combattimento inflitto dalle creature che i tuoi avversari controllano verrà prevenuto, anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre quel danno sta per essere inflitto.

Vincolo Elettrico

{2} {R}

Istantaneo

Scegli una creatura bersaglio. Ogniqualvolta viene inflitto danno a quella creatura in questo turno, essa infligge altrettanti danni a ogni altra creatura e a ogni giocatore.

* La creatura è la fonte del nuovo danno. Se controlli quella creatura mentre infligge danno, puoi scegliere di deviare quel danno da un avversario a un planeswalker controllato da quel giocatore.

* L'abilità innescata ritardata creata dal Vincolo Elettrico si innescherà anche se viene inflitto danno letale alla creatura bersaglio. Ad esempio, se una creatura 3/3 viene bersagliata dal Vincolo Elettrico e più tardi nel turno blocca una creatura 7/7, la creatura 3/3 infliggerà 7 danni a ogni altra creatura e a ogni giocatore.

* Il danno inflitto dalla creatura a causa dell'abilità creata dal Vincolo Elettrico non è danno da combattimento, anche se è stato il danno da combattimento a far innescare quell'abilità.

* Se si sono risolti due Vincoli Elettrici che bersagliavano creature diverse e viene inflitto danno a una di esse, l'abilità innescata ritardata farà in modo che quella creatura infligga danno a ogni altra creatura e a ogni giocatore. Questo farà innescare l'abilità innescata ritardata dell'altro Vincolo Elettrico. La seconda creatura infliggerà quindi danno a ogni altra creatura e a ogni giocatore. Ciò continuerà fino a che una o entrambe le creature muoiono o la partita finisce. Se ciò non accade (per esempio perché entrambe le creature hanno indistruttibile e il danno inflitto ai giocatori viene prevenuto) e nessun giocatore interrompe il loop, la partita finirà in parità.

Visione del Saggio

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Visione del Saggio entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni Aura che controlli assegnata a una creatura.

La creatura incantata prende +1/+1 per ogni Aura che controlli assegnata a una creatura.

* Un'Aura non deve necessariamente avere l'abilità incanta creatura affinché le abilità della Visione del Saggio la contino. Ad esempio, un'Aura con incanta permanente che è assegnata a una creatura conterà.

* Per determinare quante carte pescare, conta il numero di Auro che controlli assegnate a creature mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Ciò includerà la Visione del Saggio se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.

Volere dei Naga

{4}{U}{U}

Istantaneo

Esumare (*Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.*)

TAPpa fino a due creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP del loro controllore.

* Il Volere dei Naga può bersagliare creature che sono già TAPpate. Quelle creature non STAPperanno durante il prossimo STAP del loro controllore.

* Il Volere dei Naga considera le creature, ma non i suoi controllori. Se una di quelle creature cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo primo controllore, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

* Se hai scelto due bersagli e uno è un bersaglio illegale mentre il Volere dei Naga si risolve, quella creatura non verrà TAPpata e non le sarà impedito di STAPpare durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore. Non verrà influenzata dal Volere dei Naga in alcun modo.

Yasova Artiglio di Drago

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

4/2

Travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {1}{U/R}{U/R}. Se lo fai, fino alla fine del turno prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da un avversario con forza inferiore alla forza di Yasova Artiglio di Drago, STAPpa quella creatura ed essa ha rapidità fino alla fine del turno.

* La forza della creatura bersaglio e di Yasova Artiglio di Drago vengono verificate sia mentre attivi l'abilità sia mentre l'abilità si risolve. Dopo che l'abilità si è risolta, non importa cosa succede alla forza delle due creature.

* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Yeti Famelico

{4}{R}

Creatura — Yeti

4/4

Fintanto che controlli un permanente verde o blu, puoi lanciare lo Yeti Famelico come se avesse lampo. *(Puoi lanciarlo in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.)*

* Lo Yeti Famelico verifica se controlli un permanente verde o blu solo mentre cominci a lanciarlo. Una volta che inizi a lanciare lo Yeti Famelico come se avesse lampo, non importa cosa succede ai permanenti verdi o blu che controlli.

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