

Note di release di *Viaggio verso Nyx*

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

Ultima modifica: 10 febbraio 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 al sito Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Viaggio verso Nyx* contiene 165 carte (60 comuni, 60 non comuni, 35 rare e 10 rare mitiche).

Eventi di Prerelease: 26-27 aprile 2014

Fine settimana di lancio: 2-4 Maggio 2014

Game Day: 24-25 Maggio 2014

L'espansione *Viaggio verso Nyx* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 2 maggio 2014. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Ritorno a Ravnica*, *Irruzione*, *Labirinto del Drago*, **Magic 2014**, *Theros*, *Figli degli dei* e *Viaggio verso Nyx*.

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

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

Nuova parola per definire un'abilità: Costellazione

Il regno stellato di Nyx esercita il proprio richiamo su tutte le genti di Theros, con costellazioni che rappresentano gli dei del cielo. Costellazione è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo all'inizio di abilità che si innescano ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Umiliatore di Mortali

{4} {G} {G}

Creatura Incantesimo — Elementale

5/5

Costellazione — Ogniqualvolta l'Umiliatore di Mortali o un altro incantesimo entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Un'abilità costellazione si innesca ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo per qualsiasi ragione. Anche gli incantesimi con altri tipi di carta (come le creature incantesimo) fanno innescare le abilità costellazione.

* Una magia Aura senza conferire che abbia un bersaglio illegale quando tenta di risolversi verrà neutralizzata e messa nel cimitero del suo proprietario. Non entrerà nel campo di battaglia e le abilità costellazione non si innescheranno. Una magia Aura con conferire non verrà neutralizzata in questo modo. Tornerà a essere una creatura incantesimo e si risolverà, entrando nel campo di battaglia e facendo innescare le abilità costellazione.

* Quando un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ciascuna abilità costellazione dei permanenti che controlli si innescherà. Potrai mettere queste abilità in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi.

Nuova parola per definire un'abilità: Sforzo

Le sfide di Theros richiedono spesso un impegno straordinario per essere superate. Alcuni istantanei e stregonerie in questa espansione possono bersagliare un qualsiasi numero di creature. Sforzo è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo all'inizio di abilità su tali istantanei e stregonerie che aggiungono un costo addizionale per ogni bersaglio oltre il primo. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Resistenza Disperata

{R} {W}

Stregoneria

Sforzo — La Resistenza Disperata costa {R} {W} in più per essere lanciata per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio. Ognuna di esse prende +2/+0 e ha attacco improvviso e cautela fino alla fine del turno.

* Nel momento in cui la lanci, scegli tu quanti e quali bersagli ha ogni magia con l'abilità sforzo. È legale lanciare tali magie senza alcun bersaglio, anche se di norma non è una buona idea. Non puoi scegliere lo stesso bersaglio più di una volta per una singola magia con sforzo.

* Il costo di mana e il costo di mana convertito delle magie con sforzo non cambiano a seconda del numero di bersagli. Le abilità sforzo influiscono solo su quello che paghi. Per esempio, il costo di mana convertito della Resistenza Disperata è sempre 2.

* Se tutti i bersagli della magia sono illegali quando tenta di risolversi, sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se uno o più dei suoi bersagli sono legali nel momento in cui tenta di risolversi, la magia si risolverà e influenzerà solo i bersagli legali. Non avrà effetto sui bersagli illegali.

* Se la magia viene copiata e l'effetto che copia la magia permette a un giocatore di scegliere nuovi bersagli per la copia, il numero di bersagli non può essere cambiato. Il giocatore può cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se il giocatore non può scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se l'attuale bersaglio è illegale).

* Se una magia o abilità ti permette di lanciare una magia con sforzo senza pagare il suo costo di mana, devi comunque pagare i costi addizionali per gli eventuali bersagli dopo il primo.

Riproposizione di una meccanica con un tocco di crudeltà in più: Conferire e le creature degli avversari

Introdotta in *Theros*, l'abilità conferire ti consente di lanciare una carta come creatura incantesimo o come incantesimo Aura. Quando vengono lanciate come Aure, le carte con conferire di *Theros* e *Figli degli dei* finora hanno fornito benefici alle creature incantate. La scelta di incantare in questo modo una creatura controllata da un avversario, benché teoricamente possibile, raramente era consigliabile. Alcune carte con conferire di questa

espansione applicano svantaggi sulla creatura incantata e di conseguenza incanteranno più spesso le creature controllate da un avversario.

Vellosfregiato Deforme

{B}

Creatura Incantesimo — Minotauro

2/1

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

Il Vellosfregiato Deforme non può bloccare.

La creatura incantata prende +2/+1 e non può bloccare.

* Sei tu il controllore dell'Aura, anche se incanta una creatura controllata da un altro giocatore.

* Se la creatura incantata lascia il campo di battaglia, l'Aura smette di essere un'Aura e rimane sul campo di battaglia. Il controllo di quel permanente non cambia; tu controllerai la creatura incantesimo risultante.

* Analogamente, se lanci una magia Aura con conferire bersagliando una creatura controllata da un altro giocatore e quella creatura è un bersaglio illegale quando la magia tenta di risolversi, essa finirà di risolversi come magia creatura incantesimo. Entrerà nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

Riproposizione di una meccanica: Dei e devozione a due colori

I cinque dei presenti nell'espansione *Viaggio verso Nyx* hanno ciascuno un'abilità che si riferisce alla tua devozione a due colori.

Farika, Dea dell'Afflizione

{1}{B}{G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

5/5

Indistruttibile

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

{B}{G}: Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Il suo proprietario mette sul campo di battaglia una pedina creatura incantesimo Serpente 1/1 nera e verde con tocco letale.

* La tua devozione a due colori è pari al numero di simboli di mana del primo colore, del secondo colore o di entrambi i colori fra i costi di mana dei permanenti che controlli. In particolare, un simbolo di mana ibrido conta solo una volta per la tua devozione ai suoi due colori. Per esempio, se gli unici permanenti non terra che controlli sono Farika, Dea dell'Afflizione e il Mago della Gilda Golgari (il cui costo di mana è {B/G}{B/G}), la tua devozione al nero e al verde è pari a quattro.

Riproposizione di altre tematiche e meccaniche di *Theros* e *Figli degli dei*

L'espansione *Viaggio verso Nyx* comprende molte meccaniche, parole chiave e regole introdotte nell'espansione *Theros*. Per ulteriori informazioni sulle creature incantesimo, sull'elemento grafico del cielo stellato di "Nyx" sul bordo della carta, su conferire, eroismo, mostruosità e creature mostruose, devozione, profetizzare e sugli dei, consulta le note di release di *Theros*. Per ulteriori informazioni su ispirazione, consulta le note di release di *Figli degli dei*. Le note di release di ogni espansione sono reperibili alla pagina

www.wizards.com/Magic/tcg/resources.aspx?x=magic/rules/faqs.

Cambiamento delle regole: la "Regola dell'unicità dei Planeswalker" e la "Regola delle Leggende"

Due cambiamenti delle regole introdotti con il Set Base *Magic 2014* influenzano il funzionamento delle carte dell'espansione *Viaggio verso Nyx*.

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

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

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Egida degli Dei

{1}{W}

Creatura Incantesimo — Soldato Umano

2/1

Hai anti-malocchio. *(Non puoi essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

* Il tuo avversario non può bersagliarti con magie che infliggono danno o abilità che fanno infliggere danno alla propria fonte, anche se intende deviare il danno su un planeswalker che controlli.

Agente di Erebos

{3}{B}

Creatura Incantesimo — Zombie

2/2

Costellazione — Ogniquale volta l’Agente di Erebos o un altro incantesimo entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, esilia tutte le carte dal cimitero di un giocatore bersaglio.

* L’abilità costellazione è obbligatoria. Se sei l’unico bersaglio legale (ad esempio perché il tuo avversario ha anti-malocchio), devi bersagliare te stesso ed esiliare tutte le carte dal tuo cimitero.

Ajani, Mentore di Eroi

{3}{G}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Distribuisce tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio che controlli.

+1: Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Aura, creatura o planeswalker tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

-8: Guadagni 100 punti vita.

* Dichiarare quanti segnalini vengono messi su ogni creatura bersaglio mentre attivi la prima abilità di Ajani. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.

* Se uno o più, ma non tutti i bersagli della prima abilità sono illegali quando l’abilità cerca di risolversi, non verranno messi segnalini sui bersagli illegali. Non puoi cambiare la distribuzione che hai dichiarato quando hai attivato l’abilità. I segnalini in eccesso vanno perduti.

Armamento di Nyx

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha doppio attacco fintanto che è un incantesimo. Altrimenti, previeni tutto il danno che verrebbe inflitto dalla creatura incantata. *(Una creatura con doppio attacco infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.)*

* L'Armamento di Nyx controlla costantemente se la creatura che sta incantando sia o meno un incantesimo. Se la creatura non è un incantesimo e poi lo diventa, o se è un incantesimo e cessa di esserlo, l'effetto cambia di conseguenza.

Armeria di Iroas

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Equipaggiare {2}

* Il segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura equipaggiata prima che il danno da combattimento venga inflitto.

* Se sposti l'Armeria di Iroas da una creatura a un'altra, eventuali segnalini +1/+1 sulla prima creatura rimangono dove sono.

Atreo, Dio del Passaggio

{1}{W}{B}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

5/4

Indistruttibile

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

Ogniquale volta un'altra creatura che possiedi muore, riprendila in mano a meno che un avversario bersaglio non paghi 3 punti vita.

* Sei il proprietario di una creatura se la carta che la rappresenta ha iniziato la partita nel tuo mazzo o se è una pedina che è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* L'ultima abilità di Atreo si innescherà anche quando muore una pedina creatura di cui sei proprietario. L'avversario bersaglio ha l'opzione di pagare 3 punti vita, anche se non puoi riprendere in mano la pedina.

* È irrilevante chi sia il controllore della pedina quando questa muore. L'ultima abilità di Atreo si innesca se sei tu il proprietario di quella creatura.

* L'avversario bersaglio sceglie se pagare i 3 punti vita quando si risolve l'ultima abilità di Atreo. Non riprenderai in mano la carta se quel giocatore paga 3 punti vita o se la carta lascia il cimitero prima che l'abilità si risolva.

* Se non ci sono bersagli legali per l'ultima abilità di Atreo (ad esempio perché tutti i tuoi avversari hanno anti-malocchio), verrà rimossa dalla pila senza alcun effetto. Nessuno può pagare 3 punti vita e tu non puoi riprendere in mano la carta creatura.

Luce Esiliatrice

{2}{W}

Incantesimo

Quando la Luce Esiliatrice entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché la Luce Esiliatrice non lascia il campo di battaglia. (*Quel permanente torna sotto il controllo del suo proprietario.*)

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

* Se la Luce Esiliatrice lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, il permanente non terra bersaglio non verrà esiliato.

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

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

* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che la Luce Esiliatrice l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato. La Luce Esiliatrice e la carta ritornata non si trovano sul campo di battaglia nello stesso momento.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Luce Esiliatrice lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Taumaturgo Combattente

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

2/1

Ogni magia istantaneo e stregoneria che lanci costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura che bersaglia.

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia il Taumaturgo Combattente, il Taumaturgo Combattente ha anti-malocchio fino alla fine del turno.

* La prima abilità del Taumaturgo Combattente non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di quella magia. Cambia solo l'ammontare che viene effettivamente pagato (il "costo totale" della magia).

* Per calcolare il costo totale di una magia istantaneo o stregoneria che stai lanciando, inizia dal costo di mana (o dal costo alternativo, se appropriato), aggiungi tutti gli aumenti di costo (inclusi i costi addizionali come quelli imposti dalle abilità sforzo), poi sottrai tutte le riduzioni di costo (come quella creata dalla prima abilità del Taumaturgo Combattente).

* La riduzione di costo creata dalla prima abilità del Taumaturgo Combattente può ridurre unicamente la parte incolore del costo totale della magia. I requisiti di mana colorato non vengono influenzati.

* La riduzione di costo è pari a {1} per ogni creatura bersaglio, anche se una magia bersaglia una stessa creatura più di una volta.

Caposaldo della Volta Celeste

{7}{R}

Creatura — Gigante

10/10

Quando il Caposaldo della Volta Celeste muore, distruggi tutti i permanenti all'inizio della prossima sottofase finale.

* L'effetto dell'abilità distruggerà tutti i permanenti sul campo di battaglia mentre si risolve. È irrilevante se tali permanenti fossero o meno sul campo di battaglia quando il Caposaldo della Volta Celeste è morto.

* Se il Caposaldo della Volta Celeste muore durante una sottofase finale, l'abilità innescata ritardata si innescherà all'inizio della sottofase finale del turno successivo.

Bagliore Accecante

{R}

Stregoneria

Sforzo — Il Bagliore Accecante costa {R} in più per essere lanciato per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio. Quelle creature non possono bloccare in questo turno.

* Il Bagliore Accecante può bersagliare qualsiasi creatura, incluse quelle controllate da te.

Oplita Assetato di Sangue

{1}{B}

Creatura — Soldato Umano

2/1

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

Ogniqualvolta l'Oplita Assetato di Sangue riceve un segnalino +1/+1, rimuovi un segnalino +1/+1 da una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* L'ultima abilità dell'Oplita Assetato di Sangue si innesca ogniqualvolta esso riceve un qualsiasi segnalino +1/+1, non solo quelli della sua abilità eroismo.

* Se l'Oplita Assetato di Sangue riceve più segnalini +1/+1 contemporaneamente, la sua ultima abilità si innescherà una volta per ognuno di tali segnalini.

* Se l'Oplita Assetato di Sangue entra nel campo di battaglia con segnalini +1/+1, la sua ultima abilità si innescherà una volta per ognuno di tali segnalini.

Larva Cerebrale

{1}{B}

Creatura Incantesimo — Insetto

1/1

Quando la Larva Cerebrale entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio rivela la sua mano e tu scegli una carta non terra da essa. Esilia quella carta finché la Larva Cerebrale non lascia il campo di battaglia.

* L'abilità della Larva Cerebrale provoca un cambio di zona dalla durata limitata, un nuovo stile di abilità che ricorda in qualche modo alcune carte meno recenti, come il Rematore di Mareacava. Tuttavia, a differenza del Rematore di Mareacava, la Larva Cerebrale ha un'unica abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia la carta non terra quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario subito dopo che la Larva Cerebrale ha lasciato il campo di battaglia.

* Se la Larva Cerebrale lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità entra-in-campo, l'avversario rivela la sua mano, ma non viene esiliata alcuna carta.

* La carta esiliata torna in mano al suo proprietario subito dopo che la Larva Cerebrale ha lasciato il campo di battaglia. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Larva Cerebrale lascia la partita, la carta esiliata ritornerà in mano al suo proprietario. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Eroismo Colossale

{2}{G}

Istantaneo

Sforzo — L'Eroismo Colossale costa {1}{G} in più per essere lanciato per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio. Ognuna di esse prende +2/+2 fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature.

* L'Eroismo Colossale può bersagliare qualsiasi creatura, non soltanto le creature TAPpate.

Contrordine

{2}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Il suo controllore mette nel suo cimitero le prime quattro carte del suo grimorio.

* Se la magia bersagliata è un bersaglio illegale quando il Contrordine tenta di risolversi, quest'ultimo sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore del bersaglio non metterà carte nel suo cimitero dalla cima del suo grimorio.

* Puoi bersagliare una magia che non può essere neutralizzata con il Contrordine. Se lo fai, quando il Contrordine si risolve, la magia bersaglio non verrà neutralizzata, ma il suo controllore metterà comunque nel proprio cimitero le prime quattro carte del proprio grimorio.

Nautilo Cristallino

{2}{U}

Creatura Incantesimo — Nautilo

4/4

Conferire {3}{U}{U} *(Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura.*

Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)

Quando il Nautilo Cristallino diventa bersaglio di una magia o abilità, sacrificalo.

La creatura incantata prende +4/+4 e ha "Quando questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità, sacrificala".

* La seconda abilità del Nautilo Cristallino funziona fintanto che il Nautilo Cristallino è sul campo di battaglia, che sia sotto forma di creatura o di Aura.

Ciclope della Furia Eterna

{4}{R}{R}

Creatura Incantesimo — Ciclope

5/3

Le creature che controlli hanno rapidità.

* L'abilità del Ciclope della Furia Eterna dà rapidità al Ciclope stesso.

Mistica delle Dakra

{U}

Creatura — Mago Tritone

1/1

{U}, {T}: Ogni giocatore rivela la prima carta del proprio grimorio. Puoi mettere le carte rivelate nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Se non lo fai, ogni giocatore pesca una carta.

* Prendi la decisione dopo che sono state rivelate tutte le carte. Se decidi di non mettere le carte nei cimiteri dei rispettivi proprietari, la carta pescata da ciascun giocatore sarà la carta rivelata.

Ladra Audace

{2}{U}

Creatura — Farabutto Umano

2/3

Ispirazione— Ogniqualvolta la Ladra Audace viene STAppata, puoi scambiare il controllo di un permanente non terra bersaglio che controlli e un permanente bersaglio controllato da un avversario che condivide con esso un tipo di carta.

* Lo scambio di controllo dura a tempo indeterminato. Non termina quando la Ladra Audace lascia il campo di battaglia.

* 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.

* I tipi di carta in questione (ossia i tipi che un permanente può avere) sono artefatto, creatura, incantesimo, planeswalker e tribale.

* Se non è possibile effettuare lo scambio nella sua completezza, ad esempio perché uno dei bersagli è illegale quando l'abilità ispirazione tenta di risolversi, non succede nulla. Nessun permanente cambia controllore.

* Se un'altra magia o abilità ti permette di cambiare i bersagli dell'abilità (o, magari, copiarla 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 l'abilità bersaglia 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.

* Anche se il permanente che controlli non può essere una terra, l'altro bersaglio può esserlo, purché condivida un tipo di carta con il primo bersaglio. Per esempio, puoi bersagliare un artefatto che controlli e una terra artefatto controllata da un avversario.

Deicidio

{1}{W}

Istantaneo

Esilia un incantesimo bersaglio. Se la carta esiliata è una carta Dio, passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo controllore per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome di quella carta ed esiliale, poi quel giocatore rimescola il suo grimorio.

* Il Deicidio verifica la carta in esilio, non il permanente che è stato esiliato, per determinare se è un Dio. Nel caso degli Dei nel blocco *Theros*, la tua devozione ai loro colori è irrilevante. La carta è una carta Dio quando non è sul campo di battaglia.

* Quando passi in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del controllore del bersaglio, puoi lasciare qualsiasi carta con quel nome nella zona in cui si trova. Non devi necessariamente esiliarla.

Alloggio del Disertore

{2}

Artefatto

Puoi scegliere di non STAPpare l'Alloggio del Disertore durante il tuo STAP.

{6}, {T}: TAPpa una creatura bersaglio. Non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che l'Alloggio del Disertore rimane TAPPato.

* L'abilità attivata può bersagliare qualsiasi creatura, non solo quelle STAPPate.

* Fintanto che l'Alloggio del Disertore rimane TAPPato, l'effetto che impedisce alla creatura di STAPpare durante la sottofase di STAP del suo controllore rimane, anche se quella creatura viene STAPPata in qualche altro modo (per esempio, con l'Eroismo Colossale).

Dettami di Erebos

{3}{B}{B}

Incantesimo

Lampo

Ogniqualevolta una creatura che controlli muore, ogni avversario sacrifica una creatura.

* Quando si risolve l'abilità innescata, prima il giocatore di cui è il turno (se quel giocatore è un avversario) sceglie quale creatura sacrificherà, poi ogni altro avversario secondo l'ordine del turno farà lo stesso, poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

* Nessun avversario viene bersagliato. Un avversario con anti-malocchio sacrifica comunque una creatura.

* Se più creature che controlli muoiono allo stesso tempo, l'abilità innescata dei Dettami di Erebos si innesca altrettante volte.

* Se controlli più Dettami di Erebos e una creatura che controlli muore, ciascuna delle abilità innescate si innescherà separatamente. Ogni avversario sacrificherà una creatura ogni volta che si risolve una di quelle abilità.

* Se tu e un avversario controllate una carta Dettami di Erebos ciascuno e una creatura muore, si verifica una reazione a catena. Prima si innescherà l'abilità dei Dettami di Erebos di un giocatore, facendo sacrificare una creatura a ogni avversario. Quel sacrificio farà innescare l'abilità dei Dettami di Erebos dell'altro giocatore e così via.

Dettami degli Dei Gemelli

{3}{R}{R}

Incantesimo

Lampo

Se una fonte sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel permanente o a quel giocatore.

* I Dettami degli Dei Gemelli si applicano a qualsiasi danno, non solo al danno da combattimento. Inoltre, non ha importanza chi controlla la fonte del danno che sta per essere inflitto.

* La fonte del danno non cambia. Una magia che infligge danno specificherà la fonte del danno, spesso la magia stessa. Anche un'abilità che infligge danno specificherà la fonte del danno, anche se l'abilità non sarà mai quella fonte. Spesso, la fonte dell'abilità è anche la fonte del danno.

* Se più Dettami degli Dei Gemelli sono sul campo di battaglia, il danno inflitto raddoppierà per ogni copia della carta (due di esse finiranno col moltiplicare il danno per quattro, tre per otto e quattro per sedici).

* Se più effetti modificherebbero l'assegnazione del danno, il giocatore a cui viene inflitto danno (o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno) sceglie in che ordine applicare gli effetti. Per esempio, l'abilità del

Grifone Decorato dice: “Previene il prossimo 1 danno da combattimento che ti verrebbe inflitto in questo turno”. Supponiamo che ti vengano inflitti 3 danni e che tu attivi l’abilità del Grifone Decorato. Puoi (a) prevenire prima 1 danno e poi lasciare che l’effetto dei Dettami degli Dei Gemelli raddoppi i restanti 2 danni, con il risultato di subire 4 danni oppure (b) raddoppiare i danni a 6 e poi prevenire 1 danno, con il risultato di subire 5 danni.

Discepolo dell’Inganno

{U} {B}

Creatura — Farabutto Umano

1/3

Ispirazione — Ogniqualvolta la Discepolo dell’Inganno viene STAppata, puoi scartare una carta non terra. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta con lo stesso costo di mana convertito di quella carta, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

* Se c’è una {X} nel costo di mana della carta scartata o della carta per cui vuoi passare in rassegna il grimorio, X è pari a 0.

* Se scarti una carta split in questo modo, puoi cercare una carta con lo stesso costo di mana convertito di una qualsiasi delle due metà (ma non della loro somma). Puoi selezionare una carta split se una delle due metà ha lo stesso costo di mana convertito della carta che hai scartato.

Apparizione della Retorica

{2} {W}

Creatura Incantesimo — Spirito

1/4

Ogni giocatore non può lanciare più di una magia per turno.

* L’Apparizione della Retorica controllerà tutto il turno per vedere se un giocatore ha già lanciato una magia in quel turno, anche se l’Apparizione della Retorica non era sul campo di battaglia quando è stata lanciata quella magia. In particolare, non puoi lanciare l’Apparizione della Retorica e poi un’altra magia nello stesso turno.

Apparizione del Gran Bacchanale

{R} {R}

Creatura Incantesimo — Spirito

2/2

Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia con costo di mana convertito pari o inferiore a 3, l’Apparizione del Gran Bacchanale infligge 2 danni a quel giocatore.

* Lanciare l’Apparizione del Gran Bacchanale non fa innescare la sua abilità. Deve essere sul campo di battaglia quando la magia viene lanciata affinché si inneschi la sua abilità.

* Lanciare una magia per un costo alternativo, come un costo di conferire, non cambia il suo costo di mana convertito. Allo stesso modo, lanciare una magia con un costo addizionale, come una magia con l’abilità sforzo, non cambia il suo costo di mana convertito. Per esempio, lanciare il Vellosfregiato Deforme (una carta con costo di mana {B} e costo di conferire {3} {B}) per il suo costo di conferire farà innescare l’abilità dell’Apparizione del Gran Bacchanale.

Volontà dell’Oratore delle Fiamme

{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

La creatura incantata prende +1/+1.

Ogniqualvolta la creatura incantata infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificare la Volontà dell'Oratore delle Fiamme. Se lo fai, distruggi un artefatto bersaglio.

* Decidi tu se sacrificare la Volontà dell'Oratore delle Fiamme mentre si risolve la sua abilità innescata. Se in quel momento non è sul campo di battaglia, non puoi sacrificarla e distruggere l'artefatto bersaglio.

* Se un altro giocatore prende il controllo della creatura incantata, la Volontà dell'Oratore delle Fiamme verrà messa nel cimitero del suo proprietario.

Piovra Cacciadei
{5}{U}
Creatura — Piovra
5/5

La Piovra Cacciadei non può attaccare a meno che il giocatore in difesa non controlli un incantesimo o un permanente incantato.

* Si verifica se il giocatore in difesa controlla un incantesimo o un permanente incantato solo mentre vengono dichiarate le creature attaccanti. Una volta che la Piovra Cacciadei viene dichiarata attaccante, continuerà ad attaccare anche se il giocatore in difesa perde il controllo di tutti gli incantesimi o permanenti incantati che controlla.

Nemesi degli Dei
{1}{W}{W}
Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata blocca o viene bloccata da una o più creature, puoi esiliare una di quelle creature.

Gli avversari non possono lanciare carte con lo stesso nome delle carte esiliate dalla Nemesi degli Dei.

Equipaggiare {3}

* L'abilità innescata della Nemesi degli Dei si innescherà solo una volta, indipendentemente da quante creature bloccano o vengono bloccate dalla creatura equipaggiata.

* L'abilità innescata della Nemesi degli Dei non bersaglia alcuna creatura. Puoi esiliare una creatura con protezione dal bianco, per esempio. Scegli quale creatura esiliare quando l'abilità si risolve.

* Se la Nemesi degli Dei lascia il campo di battaglia e successivamente un'altra Nemesi degli Dei entra nel campo di battaglia, quest'ultima si considera un nuovo oggetto (anche se i due sono rappresentati dalla stessa carta). La nuova Nemesi degli Dei non impedirà agli avversari di lanciare carte con lo stesso nome delle carte esiliate con la prima.

* Se la Nemesi degli Dei esilia una carta terra (ad esempio perché questa è stata trasformata in una creatura e poi ha bloccato o è stata bloccata dalla creatura equipaggiata), gli avversari potranno ancora giocare carte terra con lo stesso nome della carta esiliata. La Nemesi degli Dei impedisce solo il lancio di magie.

Bue dal Vello d'Oro
{5}{G}
Creatura Incantesimo — Bue
5/4

Costellazione — Ogniqualvolta il Bue dal Vello d'Oro o un altro incantesimo entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

* Il giocatore in difesa deve assegnare almeno una creatura bloccante alla creatura bersaglio durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, se quel giocatore controlla almeno una creatura che potrebbe bloccarla.

* L'abilità costellazione non costringe alcuna creatura specifica a bloccare la creatura bersaglio.

* Se più creature attaccanti devono essere bloccate ed è possibile farlo, il giocatore in difesa deve assegnare almeno una creatura bloccante a ciascuna di esse, se possibile. Per esempio, se due di tali creature attaccassero e ci fossero due potenziali creature bloccanti, queste non potrebbero essere assegnate entrambe a bloccare la stessa creatura attaccante.

Imbrigliare con la Forza

{1}{R}{R}

Stregoneria

Sforzo — Imbrigliare con la Forza costa {2}{R} in più per essere lanciato per ogni bersaglio oltre il primo.

Prendi il controllo di un qualsiasi numero di creature bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature.

Hanno rapidità fino alla fine del turno.

* Imbrigliare con la Forza può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.

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

Flagello degli Eroi

{3}{G}{G}

Creatura — Idra

0/0

Il Flagello degli Eroi entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.

{2}{G}{G}: Metti X segnalini +1/+1 sul Flagello degli Eroi, dove X è la sua forza.

* Il valore di X dipende dalla forza del Flagello degli Eroi quando l'abilità si risolve.

* Se la forza del Flagello degli Eroi è minore di 0 quando si risolve la sua seconda abilità, X si considera 0.

Ora del Bisogno

{2}{U}

Istantaneo

Sforzo — L'Ora del Bisogno costa {1}{U} in più per essere lanciata per ogni bersaglio oltre il primo.

Esilia un qualsiasi numero di creature bersaglio. Per ogni creatura esiliata in questo modo, il suo controllore mette sul campo di battaglia una pedina creatura Sfinge 4/4 blu con volare.

* In una partita Commander, se un comandante viene messo nella zona di comando invece di essere esiliato dall'Ora del Bisogno, il suo controllore ottiene comunque una pedina Sfinge.

Idra Protettrice della Covata

{4}{G}{G}

Creatura — Idra

7/7

{X}{X}{G}: Mostruosità X. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti X segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando l'Idra Protettrice della Covata diventa mostruosa, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Idra X/X verdi.

* Il valore di ogni X nell'ultima abilità dell'Idra Protettrice della Covata è pari al valore scelto per X quando la sua abilità mostruosità è stata attivata.

Sirena Ipnotica

{U}

Creatura Incantesimo — Sirena

1/1

Conferire {5} {U} {U} (*Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.*)

Volare

Controlli la creatura incantata.

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

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

Interpretare i Segni

{5} {U}

Stregoneria

Profetizza 3, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Pesca un numero di carte pari al costo di mana convertito di quella carta. (*Per profetizzare 3, guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi metterne un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.*)

* Se riveli una carta con costo di mana convertito pari a 0, come una carta terra, non pescherai alcuna carta. Altrimenti, la carta che hai rivelato sarà la prima che pescherai.

Iroas, Dio della Vittoria

{2} {R} {W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

7/4

Indistruttibile

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

Le creature che controlli non possono essere bloccate tranne che da due o più creature.

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto alle creature attaccanti che controlli.

* L'ultima abilità di Iroas previene tutto il danno inflitto alle creature attaccanti che controlli, non soltanto il danno da combattimento.

Re Macar, il Maledetto dall'Oro

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Umano

2/3

Ispirazione — Ogniqualvolta Re Macar, il Maledetto dall'Oro viene STAppato, puoi esiliare una creatura bersaglio. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina artefatto incolore chiamata Oro. Ha "Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

* Il giocatore che controllava il Re Macar quando si è innescata la sua abilità controllerà la pedina artefatto, non il giocatore che controllava la creatura esiliata.

Conoscenza e Potere

{4} {R}

Incantesimo

Ogniqualvolta profetizzi, puoi pagare {2}. Se lo fai, Conoscenza e Potere infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* L'abilità di Conoscenza e Potere si innesca solo una volta per ogni volta che profetizzi, indipendentemente dal numero di carte che guardi.

* Scegli il bersaglio dell'abilità quando la metti in pila. Decidi se pagare {2} quando l'abilità si risolve. Puoi pagare {2} solo una volta per ogni volta che profetizzi.

Kruxif, Dio degli Orizzonti

{3}{G}{U}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

4/7

Indistruttibile

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

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.

Se del mana inutilizzato sta per essere rimosso dalla tua riserva di mana, quel mana diventa invece incolore.

* Fintanto che Kruxif è sul campo di battaglia, il mana non utilizzato rimane nella tua riserva di mana mentre terminano fasi e sottofasi (anche se diventa incolore). Questo significa che puoi aggiungere mana alla tua riserva di mana e spenderlo durante una sottofase, una fase o un turno in futuro. Una volta che Kruxif lascia il campo di battaglia, hai tempo fino alla fine della sottofase o fase attuale per utilizzare il mana prima che scompaia.

* Se il mana non utilizzato nella tua riserva di mana ha restrizioni o condizioni associate a esso (per esempio, nel caso sia stato prodotto dalla Grotta delle Anime), tali restrizioni e condizioni rimarranno associate a quel mana quando diventerà incolore.

Arrembaggio della Flotta

{W}

Stregoneria

Sforzo — L'Arrembaggio della Flotta costa {1} in più per essere lanciato per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio. Ognuna di esse ha "Ogniqualvolta questa creatura attacca, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Soldato 1/1 bianca TAPPata e attaccante" fino alla fine del turno.

* Dichiarare quale giocatore o planeswalker viene attaccato da ciascuna pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura originale.

* Sebbene le pedine stiano attaccando, non vengono mai dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Diadema di Fulmini

{5}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Diadema di Fulmini entra nel campo di battaglia, infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

La creatura incantata prende +2/+2.

* Se il bersaglio del Diadema di Fulmini è illegale quando quest'ultimo tenta di risolversi, il Diadema di Fulmini verrà neutralizzato e non entrerà nel campo di battaglia. La sua abilità innescata non si innescherà.

Spruzzo di Magma

{R}

Istantaneo

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

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

Segugio da Guerra di Mogis

{1}{R}

Creatura Incantesimo — Segugio

2/2

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

Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)

Il Segugio da Guerra di Mogis attacca ogni turno, se può farlo.

La creatura incantata prende +2/+2 e attacca ogni turno, se può farlo.

* Il controllore del Segugio da Guerra di Mogis o della creatura che incanta sceglie quale giocatore o planeswalker attaccare.

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

Ostinazione Mortale

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

La creatura incantata prende +1/+1.

Ogniquale la creatura incantata infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificare l'Ostinazione Mortale. Se lo fai, distruggi un incantesimo bersaglio.

* Decidi se sacrificare o meno l'Ostinazione Mortale mentre si risolve la sua abilità innescata. Se in quel momento non è sul campo di battaglia, non puoi sacrificarla e distruggere l'incantesimo bersaglio.

* Se un altro giocatore prende il controllo della creatura incantata, l'Ostinazione Mortale verrà messa nel cimitero del suo proprietario.

Guardacaccia Nessian

{3}{G}{G}

Creatura — Bestia

4/5

Quando la Guardacaccia Nessian entra nel campo di battaglia, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di Foreste che controlli. Puoi rivelare una carta creatura tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità.

Incubo Mortale

{2} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte nella tua mano.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità. L'effetto non cambierà più tardi nel turno, anche se il numero di carte nella tua mano cambia.

Infusione di Nyx

{2} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 fintanto che è un incantesimo. Altrimenti, prende -2/-2.

* L'Infusione di Nyx controlla costantemente se la creatura che sta incantando sia o meno un incantesimo. Se la creatura non è un incantesimo e poi lo diventa, o se è un incantesimo e cessa di esserlo, l'effetto cambia di conseguenza.

Raggi Opprimenti

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare a meno che il suo controllore non paghi {3}.

Le abilità attivate della creatura incantata costano {3} in più per essere attivate.

* Il controllore della creatura incantata può scegliere di non attaccare (o bloccare) con essa anche se la creatura deve attaccare (o bloccare), se può farlo. I giocatori non possono essere costretti a pagare un costo per attaccare.

* Le abilità attivate sono scritte nella forma “costo: effetto”. Le abilità che non hanno un costo e un effetto separati da due punti non vengono influenzate.

Carica dei Polimorfi

{2} {U}

Istantaneo

Sforzo — La Carica dei Polimorfi costa {1} {U} in più per essere lanciata per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli una creatura sul campo di battaglia e un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli. Ognuna di esse diventa una copia di quella creatura fino alla fine del turno.

* La creatura copiata non viene bersagliata dalla Carica dei Polimorfi. Scegli quella creatura mentre la magia si risolve. Può essere una delle creature bersagliate. Una creatura può diventare una copia di se stessa in questo modo, anche se di solito questo non avrà alcun effetto significativo.

* Le creature bersaglio copiano i valori stampati della creatura scelta, più ogni effetto di copia che è stato applicato ad essa. Non copiano i segnalini su quella creatura, gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se le creature copiano una creatura che sta copiando una creatura, diventeranno ciò che la creatura scelta sta copiando.

* Questo effetto può far sì che i bersagli smettano di essere creature. Per esempio, se diventano una copia di una terra che è diventata una creatura, l'effetto che ha trasformato quella terra in una creatura non verrà copiato. I bersagli diventeranno terre non creatura.

* Gli effetti che sono già stati applicati alle creature bersaglio continueranno ad essere applicati. Per esempio, se la Crescita Gigante ha dato a una di queste creature +3/+3 precedentemente nel turno e poi la Carica dei Polimorfi la fa diventare una copia del Minotauro Meditabondo (una creatura 2/3), sarà un Minotauro Meditabondo 5/6.

Profeta Oratore delle Fiamme

{1}{R}{R}

Creatura — Sciamano Umano

1/3

Doppio attacco, travolgere

Ogniqualevolta il Profeta Oratore delle Fiamme infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

* Se il Profeta Oratore delle Fiamme infligge danno da combattimento a un giocatore più volte in un turno (ad esempio, se non viene bloccato), la sua abilità innescata si innesca ogni volta.

* La carta viene esiliata a faccia in su. Viene giocata seguendo 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, 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.

Colosso della Cava

{5}{W}{W}

Creatura — Gigante

5/6

Quando il Colosso della Cava entra nel campo di battaglia, metti una creatura bersaglio nel grimorio del suo proprietario subito sotto le prime X carte di quel grimorio, dove X è il numero di Pianure che controlli.

* L'abilità del Colosso della Cava è obbligatoria. Se solo tu controlli creature nel momento in cui tale abilità si innesca, devi scegliere una creatura che controlli (e che potrebbe essere il Colosso della Cava stesso) come bersaglio.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità. Se non controlli Pianure in quel momento, metti la creatura in cima a quel grimorio.

* Se ci sono meno di X carte nel grimorio di quel giocatore, metti la creatura in fondo a quel grimorio.

Tessitrice Rinomata

{G}

Creatura — Sciamano Umano

1/1

{1}{G}, Sacrifica la Tessitrice Rinomata: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura incantesimo Ragno 1/3 verde con raggiungere. *(Può bloccare le creature con volare.)*

* Se la Tessitrice Rinomata sta attaccando o bloccando e attivi la sua abilità prima che il danno da combattimento venga assegnato e inflitto, non infliggerà danno da combattimento. Se stava bloccando una creatura, quella creatura rimane bloccata. Se non attivi l'abilità prima della sottofase di danno da combattimento, deve sopravvivere al combattimento affinché la sua abilità possa essere attivata in seguito.

Melodia Rianimante

{2}{G}

Stregoneria

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

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

* Se scegli entrambi i modi e solo una delle carte è ancora un bersaglio legale quando la Melodia Rianimante tenta di risolversi, riprendi in mano solo quella carta.

Chimera delle Maree

{2}{U}

Creatura Incantesimo — Chimera

3/4

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, fai tornare un incantesimo che controlli in mano al suo proprietario.

* Se la Chimera delle Maree è il solo incantesimo che controlli quando si risolve l'abilità, dovrai farla tornare in mano al suo proprietario.

* Se non controlli incantesimi quando si risolve l'abilità della Chimera delle Maree (ad esempio perché la Chimera delle Maree non è più un incantesimo per qualche motivo), non succede nulla.

Rituale dei Risvegliati

{3}{B}

Istantaneo

Esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie nera. La sua forza è pari alla forza di quella carta e la sua costituzione è pari alla costituzione di quella carta.

* Se la carta creatura lascia il cimitero in risposta al Rituale dei Risvegliati, il Rituale dei Risvegliati verrà neutralizzato e nessuno dei suoi effetti si verificherà. Non otterrai una pedina Zombie.

* Usa la forza e la costituzione che aveva la carta creatura prima di lasciare il cimitero per determinare la forza e la costituzione della pedina Zombie.

Saggio delle Ore

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

1/1

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia il Saggio delle Ore, metti un segnalino +1/+1 sul Saggio delle Ore.

Rimuovi tutti i segnalini +1/+1 dal Saggio delle Ore: Per ogni cinque segnalini rimossi in questo modo, gioca un turno extra dopo questo.

* Devi rimuovere tutti i segnalini +1/+1 dal Saggio delle Ore per attivare la sua abilità, anche se il numero di segnalini non è un multiplo di cinque. Per esempio, se rimuovi dodici segnalini per attivare l'abilità, giocherai due turni extra. Se rimuovi tre segnalini, non giocherai alcun turno extra.

Flagello delle Flotte

{5}{U}{U}

Creatura — Kraken

6/6

Quando il Flagello delle Flotte entra nel campo di battaglia, fai tornare ogni creatura controllata dai tuoi avversari con costituzione pari o inferiore a X in mano al suo proprietario, dove X è il numero di Isole che controlli.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità.

Tattiche di Setessa

{1}{G}

Istantaneo

Sforzo — Le Tattiche di Setessa costano {G} in più per essere lanciate per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio. Ognuna di esse prende +1/+1 e ha “{T}: Questa creatura lotta con un'altra creatura bersaglio” fino alla fine del turno.

* Ognuna delle due creature che lottano infligge all'altra danno pari alla propria forza. Se una delle due creature non è sul campo di battaglia quando si risolve l'abilità che dice loro di lottare, non viene inflitto alcun danno.

Lottatore Cieco

{1}{W}

Creatura Incantesimo — Guerriero Umano

3/2

Conferire {4}{W} (*Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.*)

Il Lottatore Cieco non può attaccare da solo.

La creatura incantata prende +3/+2 e non può attaccare da sola.

* Il Lottatore Cieco o la creatura che incanta possono essere dichiarati come attaccanti solo se un'altra creatura viene dichiarata come attaccante allo stesso tempo.

* Se controlli più di una creatura che non può attaccare da sola, entrambe possono attaccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca.

* Anche se il Lottatore Cieco o la creatura che incanta non possono attaccare da soli, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Per esempio, il Lottatore Cieco potrebbe attaccare un avversario e un'altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker controllato da quell'avversario.

* Se una creatura che non può attaccare da sola deve anche attaccare, se può farlo, il suo controllore deve attaccare con essa e con un'altra creatura, se possibile.

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

Zittire i Credenti

{2}{B}{B}

Istantaneo

Sforzo — Zittire i Credenti costa {2}{B} in più per essere lanciato per ogni bersaglio oltre il primo.

Esilia un qualsiasi numero di creature bersaglio e tutte le Aure ad esse assegnate.

* Le creature e le Aure vengono esiliate contemporaneamente. In particolare, se un'Aura è un permanente con conferire, verrà esiliata. Non smetterà di essere un'Aura e non rimarrà sul campo di battaglia.

Solidarietà tra Eroi

{1}{G}

Istantaneo

Sforzo — La Solidarietà tra Eroi costa {1}{G} in più per essere lanciata per ogni bersaglio oltre il primo. Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio. Raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su ciascuna di esse.

* La Solidarietà tra Eroi può bersagliare qualsiasi creatura, non solo quelle con segnalini +1/+1 su di esse. In particolare, le abilità eroismo di qualsiasi creatura bersaglio che mettano segnalini +1/+1 su quella creatura si risolveranno prima della Solidarietà tra Eroi.

Progenie di Traxes

{5}{R}{R}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Quando la Progenie di Traxes entra nel campo di battaglia, infligge a una creatura o a un giocatore bersaglio danno pari al numero di Montagne che controlli.

* Conta il numero di Montagne che controlli quando l'ultima abilità si risolve per determinare quanti danni vengono inflitti. Questo include qualsiasi terra con il sottotipo Montagna, non solo quelle con il nome Montagna.

Spregio di Mogis

{R}

Stregoneria

Lo Spregio di Mogis infligge a una creatura bersaglio danno pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* Lo Spregio di Mogis non è contato nel numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Viene messo nel cimitero solo dopo che ha inflitto danno e tu hai profetizzato 1.

Colpo Astioso

{4}{B}{B}

Stregoneria

Distuggi una creatura bersaglio e una terra bersaglio.

* Non puoi lanciare il Colpo Astioso senza una creatura e una terra legali da bersagliare. Se uno di questi bersagli è illegale quando il Colpo Astioso tenta di risolversi, l'altro verrà comunque distrutto.

Sanguisughe Sguazzanti

{2}{B}{B}

Creatura — Sanguisuga

/

La forza e la costituzione delle Sanguisughe Sguazzanti sono pari al numero di Paludi che controlli.

* La forza e la costituzione delle Sanguisughe Sguazzanti variano al variare del numero di Paludi che controlli. La loro abilità considera tutte le terre che controlli con il sottotipo Palude, non solo quelle con il nome Palude.

* L'abilità che definisce la forza e la costituzione delle Sanguisughe Sguazzanti funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Potere dai Caduti

{1}{G}

Incantesimo

Costellazione — Ogniqualvolta il Potere dai Caduti o un altro incantesimo entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

* Il valore di X viene determinato quando si risolve l'abilità.

Pensieri Strazianti

{2} {B}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare i Pensieri Strazianti, sacrifica una creatura.

Un giocatore bersaglio scarta un numero di carte pari alla forza della creatura sacrificata.

* Il giocatore bersaglio scarta un numero di carte pari alla forza della creatura sacrificata quando questa ha lasciato il campo di battaglia.

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

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

Fiamma Gemella

{1} {R}

Stregoneria

Sforzo — La Fiamma Gemella costa {2} {R} in più per essere lanciata per ogni bersaglio oltre il primo.

Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli. Per ognuna di esse, metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura. Quelle pedine hanno rapidità. Esiliale all'inizio della prossima sottofase finale.

* Le pedine copiano 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 copiano se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

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

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

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

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

* Le pedine si vedono entrare nel campo di battaglia a vicenda. Se una o più pedine hanno un'abilità innescata che si innesca ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia, ogni pedina farà innescare le abilità delle altre.

* Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura avrà rapidità, ma non la esilierai. Tuttavia, se la Fiamma Gemella crea più pedine che copiano una singola creatura a causa di un effetto di sostituzione (come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), le esilierai tutte.

Paure Recondite

{7}{B}

Stregoneria

Controlli un giocatore bersaglio durante il prossimo turno di quel giocatore. Esilia le Paure Recondite. *(Vedi tutte le carte che quel giocatore può vedere e prendi tutte le decisioni per quel giocatore.)*

* Mentre controlli un altro giocatore, puoi vedere tutte le carte che può vedere quel giocatore. Questo include le carte nella mano di quel giocatore, quelle a faccia in giù controllate da quel giocatore, il suo sideboard e ogni carta che quel giocatore può vedere nel suo grimoire.

* Il giocatore che controlli è comunque il giocatore attivo durante quel turno.

* Mentre controlli un altro giocatore, continui anche a effettuare le tue scelte e decisioni.

* Mentre controlli un altro giocatore, effettuerai tutte le scelte e decisioni che avrebbe potuto o dovuto effettuare quel giocatore durante quel turno. Questo include scelte su quali magie lanciare o quali abilità attivare, oltre a qualsiasi decisione causata da abilità innescate o da qualunque altro fattore.

* Non puoi far concedere la partita al giocatore influenzato. Quel giocatore può scegliere di concedere la partita in qualsiasi momento, anche mentre lo stai controllando.

* Non puoi effettuare scelte o decisioni illegali, non puoi fare nulla che quel giocatore non potrebbe fare. Non puoi effettuare scelte o decisioni per quel giocatore che non siano previste dalle regole di gioco o da carte, permanenti, magie, abilità e così via. Se un effetto permette a un altro giocatore di prendere decisioni che avrebbe dovuto prendere il giocatore influenzato (come nel caso del Maestro di Tattiche), quell'effetto ha la precedenza. In altre parole, se il giocatore influenzato non può prendere una decisione, tu non puoi prenderla al posto suo.

* Non puoi nemmeno effettuare scelte o decisioni per quel giocatore che riguardano le regole di torneo (come chiamare un arbitro o decidere per un pareggio intenzionale).

* Puoi utilizzare soltanto le risorse del giocatore influenzato (carte, mana e così via) per pagare i costi di quel giocatore; non puoi utilizzare le tue risorse. Allo stesso modo, puoi utilizzare le risorse del giocatore influenzato solo per pagare i suoi costi; non puoi utilizzare le sue risorse per i tuoi costi.

* Controlli solo il giocatore. Non controlli nessuno dei suoi permanenti, magie o abilità.

* Se il giocatore bersaglio salta il suo prossimo turno, controllerai il prossimo turno che il giocatore influenzato effettivamente giocherà.

* Molteplici effetti di controllo del giocatore che influenzano lo stesso giocatore si sostituiranno l'un l'altro. L'ultimo a essere creato sarà l'unico a funzionare.

* Con le Paure Recondite potresti prendere il controllo di te stesso, ma a meno che tu non lo faccia per sostituire l'effetto di controllo del giocatore di qualcun altro, ciò non avrà alcun effetto.

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