

Note di release di *Kaladesh*

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

Ultima modifica: 9 agosto 2016

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

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Kaladesh* contiene 264 carte (101 comuni, 80 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 15 terre base) incluse nelle buste, oltre a 10 carte disponibili solo nei mazzi Planeswalker di *Kaladesh*. Alcune buste di *Kaladesh* contengono una carta della serie Capolavori (vedi oltre).

Eventi di Prerelease: 24-25 settembre 2016

Fine settimana di lancio: 30 settembre - 2 ottobre 2016

Game Day: 22-23 ottobre 2016

L'espansione *Kaladesh* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 30 settembre 2016. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Battaglia per Zendikar*, *Giuramento dei Guardiani*, *Ombre su Innistrad*, *Luna Spettrale* e *Kaladesh*.

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.

Serie Capolavori: *Invenzioni di Kaladesh*

La serie Capolavori, iniziata con le *Spedizioni a Zendikar*, continua con le *Invenzioni di Kaladesh*!

Le menti migliori e più brillanti di *Kaladesh* si sono riunite alla Fiera degli Inventori per mettere in mostra le proprie scoperte. Le *Invenzioni di Kaladesh* non mancheranno di stupire e impressionare, con fantastici artefatti dalla storia passata di **Magic** riproposti con un esclusivo bordo filigranato.

* Il set *Invenzioni di Kaladesh* comprende 54 carte. Le prime 30 sono inserite nelle buste di *Kaladesh*. Le restanti 24 saranno incluse nelle buste di *Rivolta dell'Etere*. Le *Invenzioni di Kaladesh* hanno un proprio simbolo dell'espansione.

* Le carte *Invenzioni di Kaladesh* che si trovano nelle buste di *Kaladesh* sono giocabili in eventi Limited che utilizzano queste buste. In un torneo Sealed Deck, fanno parte delle carte a tua disposizione. Se vuoi che facciano parte del tuo insieme di carte di un torneo Booster Draft, le devi draftare.

* Tuttavia, le carte *Invenzioni di Kaladesh* non sono legali nei formati Constructed in cui non erano legali in precedenza. Il fatto che siano inserite nelle buste di *Kaladesh* non le rende legali in Standard.

* Nelle buste di tutte le lingue sono presenti carte Premium foil *Invenzioni di Kaladesh* in inglese.

* Le carte *Invenzioni di Kaladesh* sono molto rare. Se ne trovi una, considerati fortunato!

Nuova meccanica: energia

La magia funziona diversamente qui su Kaladesh: è alimentata da una fonte di energia conosciuta come etere. Una carta, da sola, potrebbe fornirti uno o più segnalini energia, che in seguito puoi spendere per alimentare le sue abilità. Se riesci a mettere insieme diverse carte di questo tipo, non solo avrai una notevole riserva energetica, ma avrai anche più opzioni tra cui scegliere quando decidi come incanalarla.

Rinoceronte Vigoroso

{2} {G}

Creatura — Rinoceronte

2/3

Quando il Rinoceronte Vigoroso entra nel campo di battaglia, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

Ogniqualvolta il Rinoceronte Vigoroso attacca, puoi pagare {EE}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

* {E} è il simbolo dell'energia. Rappresenta un segnalino energia.

* I segnalini energia sono uno dei tipi di segnalini che un giocatore può possedere. Non sono associati a permanenti specifici. (Altri tipi di segnalini che i giocatori possono possedere sono i segnalini veleno ed esperienza.)

* Prendi sempre nota del numero di segnalini energia di ogni giocatore. Puoi farlo mantenendo il conteggio su carta, utilizzando un dado o qualsiasi altro metodo che risulti chiaro e accettato da tutti i giocatori.

* Se un effetto dice che ottieni uno o più {E}, ottieni altrettanti segnalini energia. Per pagare uno o più {E}, perdi altrettanti segnalini energia. Non puoi pagare più segnalini energia di quelli che possiedi. Qualsiasi effetto che interagisce con i segnalini che un giocatore ottiene, possiede o perde può interagire con i segnalini energia.

* I segnalini energia non sono mana. Non scompaiono al termine di sottofasi, fasi e turni e gli effetti che aggiungono mana “di qualsiasi tipo” alla tua riserva di mana non possono fornirti segnalini energia.

* Alcune abilità innescate dicono che “puoi pagare” una certa quantità di {E}. Non puoi pagare quella quantità più volte per moltiplicare l'effetto. Semplicemente, scegli se pagare o meno quella quantità di {E} mentre l'abilità si risolve e nessun giocatore può compiere azioni per cercare di impedire l'effetto di quell'abilità dopo che hai effettuato la tua scelta.

* Se un'abilità innescata con uno o più bersagli dice che “puoi pagare” una certa quantità di {E} e ogni permanente che bersaglia è diventato un bersaglio illegale, l'abilità viene neutralizzata. Non puoi pagare alcun ammontare di {E}, neanche se vuoi farlo.

Nuova meccanica: Veicoli e manovrare

Grazie agli ingegnosi inventori di Kaladesh, puoi assemblare artefatti davvero temibili in combattimento, una volta assegnato ad alcune creature il compito di farli funzionare.

Espresso di Aradara

{5}

Artefatto — Veicolo

8/6

Minacciare

Manovrare 4 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 4: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

Le regole ufficiali per i Veicoli sono le seguenti:

301.7. Alcuni artefatti hanno il sottotipo “Veicolo”. I Veicoli hanno l’abilità manovrare, che consente loro di diventare creature artefatto. Vedi regola 702.121, “Manovrare”.

301.7a Ogni Veicolo ha una forza e una costituzione stampate, ma possiede tali caratteristiche solo se è anche una creatura. Vedi regola 208.3.

301.7b Se un Veicolo diventa una creatura, ha immediatamente la forza e la costituzione che riporta stampate. Altri effetti, incluso quello che lo rende una creatura, possono modificare questi valori o impostarli a valori differenti.

Le regole ufficiali per l’abilità definita da parola chiave manovrare sono le seguenti:

702.121. Manovrare

702.121a Manovrare è un’abilità attivata delle carte Veicolo. “Manovrare N” significa “TAPpa un qualsiasi numero di creature STAPpate che controlli con forza totale pari o superiore a N: Questo permanente diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno”.

702.121b Una creatura “manovra un Veicolo” quando viene TAPPata per pagare il costo di attivazione dell’abilità manovrare di un Veicolo.

702.121c Se un effetto stabilisce che una creatura “non può manovrare Veicoli”, quella creatura non può essere TAPPata per pagare il costo dell’abilità manovrare di un Veicolo.

* Ogni Veicolo riporta stampati dei valori di forza e costituzione, ma un Veicolo non è una creatura. Se diventa una creatura (probabilmente tramite la sua abilità manovrare, anche se l’espansione *Kaladesh* include altri effetti in grado di farlo diventare una creatura), avrà quella forza e quella costituzione.

* Se un effetto fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto con forza e costituzione determinate, quell’effetto sostituisce la forza e la costituzione stampate del Veicolo.

* Qualsiasi creatura STAPPata che controlli può essere TAPPata per pagare un costo di manovrare, anche una che è appena entrata sotto il tuo controllo.

* Puoi TAPPare più creature del necessario per attivare un’abilità manovrare.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato l’attivazione di un’abilità manovrare, nessun giocatore può compiere altre azioni finché l’abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di fermare l’abilità cambiando la forza di una creatura, né rimuovendo o TAPPando una creatura.

* Le creature che manovrano un Veicolo non sono assegnate né collegate ad esso in alcun modo. Gli effetti che influenzano il Veicolo (per esempio distruggendolo o mettendo su di esso un segnalino +1/+1) non influenzano le creature che lo hanno manovrato.

* Una volta che un Veicolo diventa una creatura, si comporta esattamente come qualsiasi altra creatura artefatto. Non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall’inizio del turno, può bloccare se è STAPPato, può essere TAPPato per pagare il costo di manovrare di un Veicolo e così via.

* “Veicolo” è un tipo di artefatto, non un tipo di creatura. Un Veicolo manovrato non avrà alcun tipo di creatura.

* Puoi attivare l’abilità manovrare di un Veicolo anche se è già una creatura artefatto. Questa azione non avrà alcun effetto sul Veicolo. Non cambierà la sua forza e costituzione.

* Perché un Veicolo possa attaccare, deve essere una creatura mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, quindi l’ultimo momento utile per attivare a questo scopo la sua abilità manovrare è la sottofase di inizio combattimento. Perché un Veicolo possa bloccare, deve essere una creatura mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, quindi l’ultimo momento utile per attivare a questo scopo la sua abilità manovrare è la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. In entrambi i casi, i giocatori possono compiere azioni dopo che si è risolta l’abilità manovrare ma prima che il Veicolo sia stato dichiarato come creatura attaccante o bloccante.

* Quando un Veicolo diventa una creatura, questo non conta come far entrare una creatura nel campo di battaglia. Il permanente era già sul campo di battaglia; ha solo cambiato tipo. Le abilità che si innescano ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.

* Se un permanente diventa la copia di un Veicolo, la copia non sarà una creatura, anche se il Veicolo che sta copiando è diventato una creatura artefatto.

Nuovo termine delle regole: creare

“Creare” è un termine nuovo per un concetto già noto: l’azione di mettere una pedina sul campo di battaglia.

Maestro Fabbri cagingilli

{2}{W}

Creatura — Artefice Nano

3/2

I Servomeccanismi e i Totteri che controlli prendono +1/+1.

{3}{W}: Crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.

* Per creare una pedina, mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* Questo nuovo termine non rappresenta alcun cambiamento funzionale per le pedine che già conosci. Non viene modificata alcuna regola relativa alle pedine o all’azione di metterle sul campo di battaglia. Cambiano soltanto i termini utilizzati per rappresentare questo concetto di gioco. Il testo delle carte meno recenti che creano pedine verrà aggiornato di conseguenza.

Nuova abilità definita da parola chiave: fabbricare

Kaladesh è un mondo di inventori. Anche con pochi pezzi a disposizione, sapranno creare strumenti adatti a qualsiasi situazione. L’abilità fabbricare ti offre questo tipo di flessibilità.

Forgiarsenale Fanatico

{2}{B}

Creatura — Artefice Eteride

0/1

Fabbrica 2 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti due segnalini +1/+1 su di essa o crea due pedine creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.*)

Le regole ufficiali per fabbricare sono le seguenti:

702.122. Fabbricare

702.122a Fabbricare è un'abilità innescata. “Fabbrica N” significa “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, puoi mettere N segnalini +1/+1 su di esso. Se non lo fai, crea N pedine creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolori”.

702.122b Se un permanente ha più istanze di fabbricare, ognuna si innesca separatamente.

* Scegli se mettere segnalini +1/+1 sulla creatura o creare pedine Servomeccanismo mentre l'abilità fabbricare si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui effettui la scelta e il momento in cui i segnalini vengono aggiunti o le pedine vengono create.

* Fabbricare non fa sì che la creatura con l'abilità entri nel campo di battaglia con i segnalini +1/+1 già su di sé. Per esempio, il Forgiarsenale Fanatico entrerà nel campo di battaglia come una creatura 0/1, quindi la sua abilità fabbricare verrà messa in pila. I giocatori potranno compiere azioni (come il lancio di istantanei) mentre l'abilità è in attesa di risolversi.

* Se non puoi mettere segnalini +1/+1 sulla creatura per qualsiasi motivo (per esempio perché non è più sul campo di battaglia), creerai solo pedine Servomeccanismo.

Ciclo: meccatitani

I meccatitani sono cinque dei costrutti più impressionanti mai assemblati dagli ingegneri di Kaladesh. Ognuno è una creatura artefatto che richiede mana colorato per essere lanciata e ha una potente abilità che si innesca quando entra nel campo di battaglia.

Meccatitano Tossico

{4}{B}{B}

Creatura Artefatto — Costrutto

5/4

Minacciare

Quando il Meccatitano Tossico entra nel campo di battaglia, puoi distruggere un'altra creatura bersaglio. Se una creatura viene distrutta in questo modo, guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

* Ogni meccatitano è una creatura artefatto che richiede mana colorato per essere lanciata. Non sono incolori: ognuno ha lo stesso colore del mana presente nel suo costo di mana.

Ciclo: “terre veloci” di *Kaladesh*

L'espansione *Kaladesh* presenta un ciclo di cinque terre che producono due colori di mana ed entrano nel campo di battaglia TAPpate a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

Cortile Nascosto

Terra

Il Cortile Nascosto entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

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

* Se una di queste terre è la tua prima, seconda o terza terra, entra nel campo di battaglia STAPpata. Tuttavia, se controlli altre tre o più terre, entra nel campo di battaglia TAPpata.

* Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre (per esempio a causa di Morforama o Deformare il Mondo), queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.

Nuova presentazione: carte momento chiave

Ci sono molti momenti importanti nella storia di *Kaladesh*, ma i cinque che sono davvero cruciali (chiamati “momenti chiave”) sono rappresentati nelle carte. Puoi trovare maggiori informazioni su questi eventi nelle storie ufficiali di **Magic** su **mtgstory.com**.

Momento chiave 1: Fiera degli Inventori
Momento chiave 2: Cattura del Consolato
Momento chiave 3: Trappola Ermetica
Momento chiave 4: Confronto Fatidico
Momento chiave 5: Azione di Confisca

Le carte momento chiave nell’espansione *Kaladesh* mostrano un’icona rappresentante il simbolo dei Planeswalker nel riquadro di testo. L’icona non ha alcun effetto sul gioco. Le carte stampate includono anche l’URL **mtgstory.com** e un numero che indica la sequenza delle carte nella storia.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Accendere i Motori

{3}{R}

Stregoneria

I Veicoli che controlli diventano creature artefatto fino alla fine del turno. Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

* I Veicoli che controlli diventano creature artefatto e inoltre prendono +2/+0.

* L’insieme di Veicoli e creature influenzati da Accendere i Motori viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non prenderanno +2/+0 e i Veicoli che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non diventeranno automaticamente creature e non prenderanno +2/+0.

Alisei d’Etere

{2}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente bersaglio che controlli e un permanente bersaglio che non controlli in mano ai rispettivi proprietari.

* Se un permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale, l’altro tornerà comunque in mano al suo proprietario. Se entrambi i bersagli diventano illegali, gli Alisei d’Etere vengono neutralizzati.

Ambizione di Tezzeret

{3}{U}{U}

Stregoneria

Pesca tre carte. Se non controlli artefatti, scarta una carta.

* Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui peschi tre carte e il momento in cui scarti. In particolare, non puoi tentare di mettere un artefatto sul campo di battaglia usando le tre carte che hai pescato per evitare di scartare.

Angelo Tessinuovole

{4}{W}{W}

Creatura — Angelo

4/4

Volare

Quando l'Angelo Tessinuvole entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un'altra creatura bersaglio che controlli, poi rimettere quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

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

* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

* L'abilità innescata dell'Angelo Tessinuvole può bersagliare un altro Angelo Tessinuvole. In questo caso, i due Angeli possono entrare e uscire dall'esilio tutte le volte che vuoi prima che tu scelga di bersagliare un'altra creatura o di non usare l'abilità innescata.

Artigianato Durevole

{1}{G}

Incantesimo

Ogniquale una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

{5}{G}, Sacrifica l'Artigianato Durevole: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

* Non scegli se pagare {1} fino al momento in cui si risolve l'abilità innescata dell'Artigianato Durevole. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli di pagare e il momento in cui la creatura prende un segnalino +1/+1.

* Puoi pagare {1} solo una volta per ogni volta che l'abilità innescata dell'Artigianato Durevole si risolve. Non puoi pagare di più per mettere più segnalini +1/+1 su una creatura.

Assaltatore Elettrostatico

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/1

Quando l'Assaltatore Elettrostatico entra nel campo di battaglia, ottieni {EEE} (*tre segnalini energia*).

Paga {EEE}: L'Assaltatore Elettrostatico prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la sua forza.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'ultima abilità dell'Assaltatore Elettrostatico.

* Se la forza dell'Assaltatore Elettrostatico diventa negativa, la sua ultima abilità diminuirà i valori di forza e costituzione. Per esempio, se la forza dell'Assaltatore Elettrostatico è -2, la sua ultima abilità gli fa prendere -2/-2.

Assistente di Laboratorio

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/2

Quando l'Assistente di Laboratorio muore, riprendi in mano un'altra carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

* Se un'altra carta artefatto viene messa nel tuo cimitero contemporaneamente all'Assistente di Laboratorio, puoi bersagliarla con l'abilità innescata dell'Assistente di Laboratorio.

Azione di Confisca

{3}{U}{U}

Stregoneria

Scegli un artefatto o una creatura bersaglio. Ottieni {EEEE} (*quattro segnalini energia*), poi puoi pagare un ammontare di {E} pari al costo di mana convertito di quel permanente. Se lo fai, ne prendi il controllo.

* Scegli l'artefatto o la creatura bersaglio mentre lanci l'Azione di Confisca. Non scegli se pagare o meno un ammontare di {E} finché l'Azione di Confisca non si risolve. Se il bersaglio diventa illegale, l'Azione di Confisca verrà neutralizzata e non otterrai {EEEE}.

* Se l'artefatto o la creatura bersaglio hanno un costo di mana convertito pari a 0, puoi scegliere di pagare 0 energia e prenderne il controllo.

* Se un permanente ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell'oggetto.

* In una partita multiplayer, se il proprietario di un permanente lascia la partita dopo che hai preso il controllo del permanente, quest'ultimo lascia la partita insieme a quel giocatore. Se lasci la partita prima di quel giocatore, l'effetto di cambio di controllo termina.

Balista d'Assalto

{5}

Artefatto — Veicolo

6/6

Ogniqualevolta la Balista d'Assalto attacca, infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

Manovrare 3 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 3: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

* L'abilità innescata della Balista d'Assalto si risolve prima che vengano scelte le creature bloccanti. Una creatura a cui sia stato inflitto danno letale in questo modo non sarà sul campo di battaglia per bloccare.

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 si risolve, 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 l'altra creatura non lo è, metterai comunque il segnalino sulla creatura che controlli.

Campione del Cambio

{1}{W}

Creatura — Pilota Nano

2/1

Attacco improvviso

Ogniqualevolta il Campione del Cambio manovra un Veicolo, quel Veicolo ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

* L'abilità innescata del Campione del Cambio si innesca quando viene TAPpato per attivare un'abilità manovrare. Anche se il Campione del Cambio lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata, quel Veicolo ha comunque attacco improvviso fino alla fine del turno.

Carica Ispirata

{2}{W}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dalla Carica Ispirata viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +2/+1.

Carovana della Coltivatrice

{3}

Artefatto — Veicolo

5/5

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

Manovrare 3 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 3: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

* Fintanto che la Carovana della Coltivatrice non è una creatura artefatto, la sua abilità {T} può essere attivata anche se è entrata sotto il tuo controllo in questo turno.

Cattura del Consolato

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che non controlli

La creatura incantata non può attaccare.

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, se questa ha un singolo bersaglio, il bersaglio diventa invece la creatura incantata, se possibile.

* Quando assegni la Cattura del Consolato alla creatura di un avversario, controlli comunque la Cattura del Consolato. La sua ultima abilità si innesca ogniqualevolta i tuoi avversari lanciano una magia con un singolo bersaglio, non quando un avversario del controllore della creatura lancia una magia con un singolo bersaglio.

* Quando un giocatore lancia una magia Aura, questa bersaglia la creatura che incanterà e può far innescare l'ultima abilità della Cattura del Consolato.

* Se una magia ha più bersagli, anche se lo stesso oggetto viene scelto per ognuno di quei bersagli, la magia non ha un singolo bersaglio.

* Se la magia non può bersagliare la creatura incantata, il suo bersaglio non viene cambiato.

* Se c'è più di una Cattura del Consolato sul campo di battaglia, l'abilità innescata di ciascuna cambierà il bersaglio se possibile. L'ultima a risolversi determinerà il bersaglio finale della magia. Se un giocatore controlla più di una Cattura del Consolato, sceglie l'ordine in cui si risolvono. Se quelle Aure sono controllate da giocatori diversi, si risolve per ultima l'abilità innescata della carta controllata dal primo giocatore tra essi in ordine di turno (a cominciare dal giocatore attivo).

Chandra, Fiamma di Sfida

{2} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi lanciarla. Se non lo fai, Chandra, Fiamma di Sfida infligge 2 danni a ogni avversario.

+1: Aggiungi {R} {R} alla tua riserva di mana.

-3: Chandra, Fiamma di Sfida infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

-7: Ottieni un emblema con “Ogniquale volta lanci una magia, questo emblema infligge 5 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio”.

* Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre. Se la carta esiliata con la prima abilità di Chandra è una carta terra, non puoi giocarla e Chandra infligge 2 danni a ogni avversario.

* Se lanci la carta esiliata, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità di Chandra. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati, ma altre restrizioni (come “Lancia [questa carta] solo durante il combattimento”) restano valide.

* Paghi i costi della carta esiliata se la lanci. Puoi pagare costi alternativi come emergere invece del costo di mana della carta.

* Le abilità di fedeltà non possono essere abilità di mana. La seconda abilità di Chandra usa la pila ed è possibile neutralizzarla o rispondere a essa in altro modo. Come tutte le abilità di fedeltà, può essere attivata solo una volta per turno, durante la tua fase principale, quando la pila è vuota e solo se non è stata attivata in questo turno nessun'altra abilità di fedeltà del planeswalker.

* L'emblema creato dall'ultima abilità di Chandra è incolore. Il danno che infligge proviene da una fonte incolore.

* L'abilità dell'emblema di Chandra si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Chandra fa sì che vengano inflitti 4 danni in totale alla squadra avversaria.

Chandra, Pirogenio (*solo mazzo Planeswalker*)

{4} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

5

+2: Chandra, Pirogenio infligge 2 danni a ogni avversario.

-3: Chandra, Pirogenio infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

-10: Chandra, Pirogenio infligge 6 danni a un giocatore bersaglio e a ogni creatura controllata da quel giocatore.

* L'ultima abilità di Chandra, Pirogenio non bersaglia le creature. Verrà inflitto danno in questo modo alle creature con anti-malocchio controllate dal giocatore bersaglio.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Chandra fa sì che vengano inflitti 4 danni in totale alla squadra avversaria.

Chiave della Città

{2}

Artefatto

{T}, Scarta una carta: Fino a una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

Ogniqualvolta la Chiave della Città viene STAPpata, puoi pagare {2}. Se lo fai, pesca una carta.

* Puoi attivare la prima abilità della Chiave della Città senza bersagliare una creatura.

* Attivare l'abilità della Chiave della Città bersagliando una creatura che è stata già bloccata non la farà diventare non bloccata.

* L'ultima abilità della Chiave della Città si innesca durante la tua sottofase di STAP, ma viene messa in pila nello stesso momento delle abilità che si innescano all'inizio della tua sottofase di mantenimento. Anche se l'abilità della Chiave della Città si è innescata prima, puoi metterla in pila prima o dopo altre abilità che controlli che vengono messe in pila in questo momento.

* Puoi pagare {2} solo una volta per ogni volta che l'abilità innescata della Chiave della Città si risolve. Non puoi pagare di più per pescare carte aggiuntive.

Collasso dell'Etere

{1}{U}

Incantesimo — Aura

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

Incanta creatura o Veicolo

Quando il Collasso dell'Etere entra nel campo di battaglia, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

Il permanente incantato prende -4/-0.

* Se la creatura o il Veicolo bersaglio diventano un bersaglio illegale mentre il Collasso dell'Etere è in pila, quest'ultimo viene neutralizzato. Non entrerà nel campo di battaglia e tu non otterrai {EE}.

Colonia di Intagliatori

{1}{B}

Creatura — Insetto

1/1

La Colonia di Intagliatori non può bloccare.

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino +1/+1 sulla Colonia di Intagliatori e perdi 1 punto vita.

* Perdi 1 punto vita anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 sulla Colonia di Intagliatori, per esempio perché ha lasciato il campo di battaglia in risposta alla sua abilità innescata.

Colosso di Metallo Lavorato

{11}

Creatura Artefatto — Costrutto

10/10

Il Colosso di Metallo Lavorato costa {X} in meno per essere lanciato, dove X è il costo di mana convertito totale degli artefatti non creatura che controlli.

Sacrifica due artefatti: Riprendi in mano il Colosso di Metallo Lavorato dal tuo cimitero.

* Se un permanente ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Il costo totale per lanciare il Colosso di Metallo Lavorato viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Per esempio, se controlli tre artefatti non creatura, ognuno con un costo di mana convertito pari a 2, compreso uno che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, il costo totale del Colosso di Metallo Lavorato è {5}. Puoi quindi sacrificare l'artefatto nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.

* Se il costo di mana convertito totale degli artefatti non creatura che controlli è 11 o più, il Colosso di Metallo Lavorato costa {0} per essere lanciato.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio del Colosso di Metallo Lavorato, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di cambiare il numero di artefatti controllati dal suo controllore prima che il costo di quella magia venga vincolato.

* L'ultima abilità del Colosso di Metallo Lavorato può essere attivata solo se si trova nel tuo cimitero.

Colpo dell'Aviobaleniere

{2}{W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 3. Profetizza 1.

* Se la forza della creatura bersaglio diventa pari o inferiore a 2 prima che il Colpo dell'Aviobaleniere si sia risolto, la magia verrà neutralizzata. La creatura rimarrà sul campo di battaglia e tu non profetizzerai 1.

Coltivatrice di Lame

{3}{G}{G}

Creatura — Artefice Elfo

1/1

Fabbrica 2 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti due segnalini +1/+1 su di essa o crea due pedine creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolori.*)

Ogniquale volta la Coltivatrice di Lame attacca, puoi far prendere +X/+X alle altre creature attaccanti fino alla fine del turno, dove X è la forza della Coltivatrice di Lame.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'ultima abilità della Coltivatrice di Lame. Non cambia in seguito, neanche se la sua forza dovesse cambiare. Se la Coltivatrice di Lame non è più sul campo di battaglia, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

* Scegli se far prendere o meno +X/+X alle tue altre creature attaccanti mentre si risolve l'abilità innescata della Coltivatrice di Lame, non mentre la metti in pila.

* Se la forza della Coltivatrice di Lame diventa negativa, la sua ultima abilità diminuirà i valori di forza e costituzione. Per esempio, se la forza della Coltivatrice di Lame è -2, la sua ultima abilità fa prendere -2/-2 (se scegli di far prendere +X/+X alle creature).

Combustione Liberatrice (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{R}

Stregoneria

La Combustione Liberatrice infligge 6 danni a una creatura bersaglio. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Chandra, Pirogenio, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale per la Combustione Liberatrice, la magia verrà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non cercherai Chandra, Pirogenio.

Compagno Fidato

{1}{W}

Creatura — Iena

3/2

Cautela

Il Compagno Fidato non può attaccare da solo.

* Il Compagno Fidato può essere dichiarato come creatura attaccante solo se un'altra creatura viene dichiarata come attaccante allo stesso tempo. Una volta iniziato l'attacco, rimuovere l'altra creatura non farà sì che il Compagno Fidato smetta di attaccare.

* Se controlli più creature che non possono attaccare da sole, esse possono attaccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca.

* Anche se il Compagno Fidato non può attaccare da solo, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Ad esempio, il Compagno Fidato 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, il Compagno Fidato può attaccare assieme a una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun'altra creatura che controlli attacca.

Condizioni Pericolose

{2}{B}{G}

Stregoneria

Le creature senza segnalini prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

* Le Condizioni Pericolose non considerano il tipo di segnalino su una creatura. Che sia +1/+1, -1/-1, carica o feto, qualsiasi tipo di segnalino fa in modo che la relativa creatura non sia influenzata.

* L'insieme di creature influenzate dalle Condizioni Pericolose viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che ottengono un segnalino più avanti nel turno continueranno a prendere -2/-2. Le creature che entrano nel campo di battaglia o perdono i loro segnalini più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.

Confronto Fatidico

{2}{R}{R}

Istantaneo

Il Confronto Fatidico infligge a una creatura o a un giocatore bersaglio danno pari al numero di carte nella tua mano. Scarta tutte le carte della tua mano, poi pesca altrettante carte.

* Il numero di carte nella tua mano viene contato solo mentre si risolve il Confronto Fatidico. Il Confronto Fatidico è in pila in quel momento, quindi non viene considerato.

* Se il bersaglio del Confronto Fatidico diventa un bersaglio illegale, non scarcerai la tua mano, né pescherai carte.

Coraggio Ornamentale

{G}

Istantaneo

STAPpa una creatura bersaglio. Prende +1/+3 fino alla fine del turno.

* Puoi lanciare il Coraggio Ornamentale bersagliando una creatura STAPpata. Prende comunque +1/+3 fino alla fine del turno.

Corriere di Bomat

{1}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/1

Rapidità

Ogniquale volta il Corriere di Bomat attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù. (*Non puoi guardarla.*)

{R}, Scarta la tua mano, Sacrifica il Corriere di Bomat: Fai tornare in mano ai rispettivi proprietari tutte le carte esiliate dal Corriere di Bomat.

* Ogni Corriere di Bomat che controlli ha un proprio gruppo di carte. L'ultima abilità del Corriere di Bomat aggiunge solo quelle carte alla tua mano, non le carte di eventuali altri Corrieri di Bomat.

* Se il Corriere di Bomat lascia il campo di battaglia prima che tu attivi la sua ultima abilità, eventuali carte esiliate dalla sua abilità innescata rimangono esiliate a faccia in giù per il resto della partita. Se in qualche modo rimetti sul campo di battaglia la stessa carta Corriere di Bomat, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con quelle carte a faccia in giù.

* Puoi pagare il costo "scarta la tua mano" anche se non hai carte in mano.

Costruito per Distruggere

{R}

Istantaneo

Una creatura attaccante bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno. Se è una creatura artefatto, ha travolgere fino alla fine del turno.

* Una creatura artefatto ha travolgere oltre a prendere +3/+3, non in alternativa a prendere +3/+3.

Costruito per Durare

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se è una creatura artefatto, ha indistruttibile fino alla fine del turno. (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.*)

* Una creatura artefatto ha indistruttibile oltre a prendere +2/+2, non in alternativa a prendere +2/+2.

Costrutto Impaziente

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/2

Quando il Costrutto Impaziente entra nel campo di battaglia, ogni giocatore può profetizzare 1. (*Per profetizzare 1, guarda la prima carta del tuo grimorio, poi puoi metterla in fondo al tuo grimorio.*)

* Mentre si risolve l'abilità innescata del Costrutto Impaziente, prima il giocatore attivo profetizza 1, poi fa lo stesso ogni altro giocatore in ordine di turno. Ogni giocatore conoscerà le decisioni dei giocatori che scelgono prima di lui.

Curiosità Morbosa

{1}{B}{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare la Curiosità Morbosa, sacrifica un artefatto o una creatura.

Pesca carte pari al costo di mana convertito del permanente sacrificato.

* Se un permanente ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Per determinare quante carte pescare, usa il costo di mana convertito che aveva il permanente appena prima di essere sacrificato.

* Se un effetto copia la Curiosità Morbosa, il controllore della copia pesca lo stesso numero di carte determinato dall'originale. Il suo controllore non può e non è obbligato a sacrificare un permanente.

Demolitore Calcante

{6}

Artefatto — Veicolo

10/7

Il Demolitore Calcante non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

Manovrare 5 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 5: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

* Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato il Demolitore Calcante, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccato il Demolitore Calcante.

Demone dalle Trame Oscure

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

Creatura — Demone

5/5

Volare

Quando il Demone dalle Trame Oscure entra nel campo di battaglia, tutte le altre creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, ottieni {E} (*un segnalino energia*).

{2}{B}, Paga {EEEE}: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPpata una carta creatura bersaglio da un cimitero.

* L'insieme di creature influenzate dalla prima abilità innescata del Demone dalle Trame Oscure viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.

* La seconda abilità innescata del Demone dalle Trame Oscure si innesca ogniqualevolta un'altra creatura muore per qualsiasi motivo, non solamente a causa della prima abilità innescata.

* Se il Demone dalle Trame Oscure muore nello stesso momento di un'altra creatura, la sua seconda abilità innescata si innescherà.

* Se il proprietario di una creatura lascia la partita dopo che hai messo quella creatura sul campo di battaglia con l'ultima abilità del Demone dalle Trame Oscure, la creatura lascia la partita insieme a quel giocatore. Se lasci la partita prima di quel giocatore, la creatura viene esiliata.

Depala, Pilota Esemplare

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Pilota Nano

3/3

Gli altri Nani che controlli prendono +1/+1.

Ogni Veicolo che controlli prende +1/+1 fintanto che è una creatura.

Ogniquale Depala, Pilota Esemplare viene TAPPata, puoi pagare {X}. Se lo fai, rivela le prime X carte del tuo grimorio, aggiungi alla tua mano tutte le carte Nano e Veicolo tra esse, poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* L'ultima abilità di Depala, Pilota Esemplare è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPPare Depala quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPParla, come attaccare.

* Perché l'abilità si inneschi, Depala deve effettivamente passare da essere STAPPata a essere TAPPata. Se un effetto tenta di TAPPare Depala, ma in quel momento è già TAPPata, questa abilità non si innescherà.

Disintegrazione Abusiva

{1}{B}{R}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Se controlli un artefatto, la Disintegrazione Abusiva infligge 3 danni al controllore di quella creatura.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che la Disintegrazione Abusiva si sia risolta, la magia verrà neutralizzata. Non verrà inflitto alcun danno.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio legale ma non viene distrutta dalla Disintegrazione Abusiva, probabilmente perché ha indistruttibile, la Disintegrazione Abusiva infligge comunque 3 danni al controllore della creatura.

* La Disintegrazione Abusiva verifica se controlli o meno un artefatto solo mentre si risolve, dopo che la creatura è stata distrutta. Per esempio, se distruggi un Guardiano della Fiera che ha esiliato la tua creatura artefatto, la Disintegrazione Abusiva infligge 3 danni al controllore del Guardiano della Fiera.

Dovin Baan

{2}{W}{U}

Planeswalker — Dovin

3

+1: Fino al tuo prossimo turno, fino a una creatura bersaglio prende -3/-0 e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

-1: Guadagni 2 punti vita e peschi una carta.

-7: Ottieni un emblema con "I tuoi avversari non possono STAPPare più di due permanenti durante i rispettivi STAP".

* La prima abilità di Dovin Baan può bersagliare qualsiasi creatura, non solo quelle con abilità attivate. Può essere attivata anche senza bersagliare alcuna creatura.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

* Un avversario influenzato dall'emblema di Dovin Baan sceglie quali sono i due permanenti che STAPperà (non li scegli tu).

Eliminare la Concorrenza

{4}{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare Eliminare la Concorrenza, sacrifica X creature.
Distruggi X creature bersaglio.

* Una volta che hai dichiarato il lancio di Eliminare la Concorrenza, i giocatori non possono cercare di rimuovere le creature che intendi sacrificare.

* Se in qualche modo lanci Eliminare la Concorrenza senza pagare il suo costo di mana, sceglierai comunque un valore per X e sacrificherai X creature.

Era dell'Innovazione

{1}{U}

Incantesimo

Ogniquale volta un artefatto o un Artefice entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

Paga {EEEEEE}, Sacrifica l'Era dell'Innovazione: Pesca tre carte.

* Se una creatura che è sia un artefatto che un Artefice entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'abilità innescata dell'Era dell'Innovazione si innesca solo una volta.

* Puoi pagare {1} solo una volta per ogni volta che la prima abilità dell'Era dell'Innovazione si risolve. Non puoi pagare di più per ottenere più di {EE}.

Esito Paradossale

{3}{U}

Istantaneo

Fai tornare un qualsiasi numero di permanenti non terra, non pedina bersaglio che controlli in mano ai rispettivi proprietari. Pesca una carta per ogni carta che hai ripreso in mano in questo modo.

* Se controlli ma non possiedi alcuni dei permanenti bersaglio, questi ultimi non saranno considerati al momento di determinare quante carte peschi.

* Se riprendi in mano un permanente combinato in questo modo, pescherai le corrispondenti due carte.

Esperimento da Testa Calda

{3}{R}

Stregoneria

Rivela carte dalla cima del tuo grimoire finché non riveli una carta artefatto. Metti quella carta sul campo di battaglia e il resto in fondo al tuo grimoire in ordine casuale. L'Esperimento da Testa Calda ti infligge danno pari al numero di carte rivelate in questo modo.

* Il numero di carte rivelate in questo modo include la carta artefatto che hai messo sul campo di battaglia.

* Una volta che l'Esperimento da Testa Calda inizia a risolversi, nessun giocatore può compiere alcuna azione tranne quelle specificate dall'Esperimento da Testa Calda finché quest'ultimo non ha finito di risolversi.

* Eventuali abilità che si innescano mentre l'artefatto entra nel campo di battaglia non vengono messe in pila finché l'Esperimento da Testa Calda non ha finito di risolversi.

* Se non riveli una carta artefatto, rimetterai il tuo grimoire in un ordine casuale e ti verrà inflitto danno pari al numero di carte nel tuo grimoire.

Estrazione di Essenza

{1}{B}{B}

Istantaneo

L'Estrazione di Essenza infligge 3 danni a una creatura bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, l'Estrazione di Essenza viene neutralizzata e non guadagni punti vita.

Evocazioni Metallurgiche

{3}{U}{U}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura artefatto Costrutto X/X incolore, dove X è il costo di mana convertito di quella magia.

{3}{U}{U}, Esilia le Evocazioni Metallurgiche: Riprendi in mano tutte le carte istantaneo e stregoneria dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo se controlli sei o più artefatti.

* Per una magia con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il suo costo di mana convertito. Per esempio, lo Scontro di Volontà è una magia istantaneo con costo di mana {X}{U}. Se scegli 2 come valore di X, lo Scontro di Volontà ha un costo di mana convertito pari a 3 e l'abilità delle Evocazioni Metallurgiche creerà una pedina 3/3.

* La prima abilità delle Evocazioni Metallurgiche si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

* Se la prima abilità delle Evocazioni Metallurgiche si risolve e la magia che l'ha fatta innescare è stata neutralizzata, usa il costo di mana convertito di quella magia nel momento in cui ha lasciato la pila per determinare il valore di X.

* Il numero di artefatti che controlli viene verificato solo mentre attivi l'ultima abilità delle Evocazioni Metallurgiche. Non viene verificato di nuovo mentre l'abilità si risolve.

Fanatica del Circuito

{1}{R}

Creatura — Pilota Umano

2/1

Rapidità

Ogniqualevolta la Fanatica del Circuito manovra un Veicolo, quel Veicolo ha rapidità fino alla fine del turno.

* L'abilità innescata della Fanatica del Circuito si innesca quando la creatura viene TAPpata per attivare un'abilità manovrare. Anche se la Fanatica del Circuito lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata, quel Veicolo ha comunque rapidità fino alla fine del turno.

Fiera degli Inventori

Terra Leggendaria

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli tre o più artefatti, guadagni 1 punto vita.

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

{4}, {T}, Sacrifica la Fiera degli Inventori: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio. Attiva questa abilità solo se controlli tre o più artefatti.

* Nessun giocatore può compiere azioni in un turno prima che l'abilità innescata della Fiera degli Inventori verifichi le proprie condizioni di innesco. Se non controlli tre o più artefatti, l'abilità non si innescherà.

* Se controlli tre artefatti mentre l'abilità si risolve, guadagni 1 punto vita. Gli artefatti che controlli mentre si risolve l'abilità non devono necessariamente essere gli stessi che controllavi mentre l'abilità si innescava. Se non controlli tre artefatti in quel momento, non guadagni punti vita.

* Quando usi l'abilità attivata della Fiera degli Inventori, il numero di artefatti che controlli viene verificato solo mentre la attivi. Non viene verificato di nuovo mentre l'abilità si risolve.

Forgiaspade Eleganti

{4}{G}{G}

Creatura — Artefice Elfo

3/4

I Forgiaspade Eleganti non possono essere bloccati da creature con forza pari o inferiore a 2.

Fabbrica 2 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti due segnalini +1/+1 su di essa o crea due pedine creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolori.*)

* Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato i Forgiaspade Eleganti, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccati i Forgiaspade Eleganti.

Forgiattrezzi Esemplare

{W}

Creatura — Artefice Nano

1/1

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli un artefatto, il Forgiattrezzi Esemplare prende +2/+1 fino alla fine del turno. Se controlli tre o più artefatti, ha anche attacco improvviso fino alla fine del turno.

* Se non controlli artefatti mentre inizia la tua fase di combattimento, l'abilità innescata del Forgiattrezzi Esemplare non si innesca. Se non controlli artefatti mentre l'abilità innescata si risolve, non ha effetto.

* L'abilità innescata verifica se controlli tre o più artefatti unicamente mentre si risolve.

Frammentare

{W}

Stregoneria

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 4.

* Se un permanente ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell'oggetto.

Fulmine Imbrigliato

{1}{R}

Istantaneo

Scegli una creatura bersaglio. Ottieni {EEE} (*tre segnalini energia*), poi puoi pagare un qualsiasi ammontare di {E}. Il Fulmine Imbrigliato infligge altrettanti danni a quella creatura.

* Scegli la creatura bersaglio mentre lanci il Fulmine Imbrigliato. Non scegli quanti {E} pagare finché il Fulmine Imbrigliato non si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli quanti {E} pagare e il momento in cui la creatura subisce danno pari agli {E} pagati in questo modo.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, il Fulmine Imbrigliato viene neutralizzato e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non ottieni {EEE} e non potrai pagare nessun ammontare di {E}.

Fumigare

{3}{W}{W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature. Guadagni 1 punto vita per ogni creatura distrutta in questo modo.

* Le creature distrutte in questo modo contano per il totale di punti vita guadagnati anche se vengono messe in una zona diversa dal cimitero.

* Le creature con indistruttibile non vengono distrutte in questo modo.

Giudice Forgiacorazze

{3}{G}

Creatura — Artefice Elfo

3/3

Quando la Giudice Forgiacorazze entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

* Il numero di creature con segnalini +1/+1 che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità innescata della Giudice Forgiacorazze. I giocatori possono rispondere all'abilità innescata cercando di modificare quel numero.

* L'abilità della Giudice Forgiacorazze considera il numero di creature, non il numero di segnalini. Una creatura con più di un segnalino +1/+1 non ti farà pescare più di una carta.

Gonti, Signore del Lusso

{2}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Eteride

2/3

Tocco letale

Quando Gonti, Signore del Lusso entra nel campo di battaglia, guarda le prime quattro carte del grimorio di un avversario bersaglio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo a quel grimorio in ordine casuale.

Fintanto che quella carta rimane in esilio, puoi guardarla, puoi lanciarla e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

* Puoi guardare e lanciare quella carta (e spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per farlo) anche se Gonti lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo di Gonti, quel giocatore non può guardare o lanciare la carta, mentre tu puoi ancora farlo.

* Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre.

* Paghi i costi della carta esiliata se la lanci. Puoi pagare costi alternativi come emergere invece del costo di mana della carta.

* Gonti non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.

* Lanciare la carta fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

* Se lasci la partita, la carta rimane esiliata a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarla.

Guardiano della Fiera

{2}{W}

Creatura — Soldato Nano

1/3

Quando il Guardiano della Fiera entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché il Guardiano della Fiera non lascia il campo di battaglia.

* Se il Guardiano della Fiera lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato cesseranno di esistere.

* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

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

* In una partita multiplayer, se il proprietario del Guardiano della Fiera 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.

Guida di Ghirapur

{2}{G}

Creatura — Esploratore Elfo

3/2

{2}{G}: Una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2 in questo turno.

* Dopo che una creatura attaccante è stata bloccata, attivare l'abilità della Guida di Ghirapur non la farà diventare non bloccata. * Se una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato una creatura influenzata dall'abilità della Guida di Ghirapur, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccata la creatura attaccante.

Infiltrato degli Ingranaggi

{2}{R}

Creatura — Farabutto Umano

3/2

Ogniqualevolta l'Infiltrato degli Ingranaggi viene TAPPato, infligge 1 danno a ogni avversario.

* Questa è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPPare l'Infiltrato degli Ingranaggi quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPParlo, come attaccare.

* Perché l'abilità si inneschi, l'Infiltrato degli Ingranaggi deve effettivamente passare da essere STAppato a essere TAPpato. Se un effetto tenta di TAPparlo, ma in quel momento è già TAPpato, questa abilità non si innescherà.

Ispettore della Fonderia

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/2

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

* Se una magia artefatto ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X per prima cosa, quindi riduci il costo di {1}. Per esempio, un artefatto che costa {X} con X pari a 4 costa {3} per essere lanciato se controlli l'Ispettore della Fonderia.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato una magia artefatto, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di rimuovere l'Ispettore della Fonderia dal campo di battaglia prima che il costo di quella magia venga vincolato.

Kambal, Console dell'Assegnazione

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

2/3

Ogniquale volta un avversario lancia una magia non creatura, quel giocatore perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* L'abilità di Kambal si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

* Una magia non creatura è una magia che non ha il tipo creatura. Una magia creatura artefatto non è una magia non creatura. Le terre non sono mai magie.

Legge di Natura

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli ha cautela e travolgere fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

* Non puoi lanciare la Legge di Natura 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 si risolve la Legge di Natura, non verrà inflitto danno.

* Se la creatura che non controlli è un bersaglio illegale mentre la Legge di Natura tenta di risolversi, la creatura che controlli guadagnerà comunque cautela e travolgere.

* Travolgere si applica solo all'assegnazione del danno da combattimento, non al danno che la creatura infligge a causa della Legge di Natura.

Maestra Burattinaia

{4}{B}{B}

Creatura — Artefice Umano

1/3

Fabbrica 3 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti tre segnalini +1/+1 su di essa o crea tre pedine creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolori.*)

Ogniquale volta un artefatto che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, un avversario bersaglio perde punti vita pari alla forza della Maestra Burattinaia.

* L'ammontare di punti vita persi viene determinato mentre si risolve l'ultima abilità della Maestra Burattinaia. Se la Maestra Burattinaia non è più sul campo di battaglia, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti punti vita vengono persi.

* Se la forza della Maestra Burattinaia è negativa, l'avversario bersaglio non perde (né guadagna) punti vita.

* Se la Maestra Burattinaia e un artefatto che controlli vengono messi in un cimitero nello stesso momento, l'abilità della Maestra Burattinaia si innescherà.

* Le pedine artefatto che vengono sacrificate o distrutte vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, l'ultima abilità della Maestra Burattinaia si innescherà.

Maestria di Saheeli

{4} {U} {U}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi —

- Crea una pedina che è una copia di un artefatto bersaglio.
- Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi.

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

* Se scegli il secondo modo, la pedina è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Questo è un valore copiabile della pedina che altri effetti possono copiare.

* Se il permanente copiato ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

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

* Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata con la Maestria di Saheeli copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina.

* Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato 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" del permanente scelto.

* Se scegli entrambi i modi, puoi bersagliare una singola creatura artefatto due volte e ottenere due copie di quella creatura artefatto.

* Se scegli entrambi i modi, le pedine entrano una alla volta. Perciò, se la pedina creata dal secondo modo ha un'abilità che si innesca "ogniquale volta un artefatto entra nel campo di battaglia", la pedina creata dal primo modo sarà già sul campo di battaglia e non farà innescare quell'abilità.

* Qualsiasi abilità che si innesca durante la risoluzione della Maestria di Saheeli non verrà messa in pila finché la Maestria di Saheeli non finisce di risolversi. Se creare la prima pedina fa innescare un'abilità, quell'abilità può bersagliare la seconda pedina e viceversa.

Maestro Fabbicagingilli

{2} {W}

Creatura — Artefice Nano

3/2

I Servomeccanismi e i Totteri che controlli prendono +1/+1.

{3} {W}: Crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.

* Una creatura che è sia un Servomeccanismo che un Tottero prende +1/+1, non +2/+2.

Manovra Acrobatica

{2} {W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

Pesca una carta.

* Dopo che la creatura è tornata sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la creatura che è stata esiliata. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità aggiuntiva che eventualmente aveva prima che fosse esiliata. Eventuali segnalini +1/+1 su di essa o Aure assegnate a essa verranno rimossi ed eventuali Equipaggiamenti non saranno più assegnati.

* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Manovratore Veterano

{R} {W}

Creatura — Pilota Nano

3/1

Quando il Manovratore Veterano entra nel campo di battaglia, profetizza 2.

Ogniqualevolta il Manovratore Veterano manovra un Veicolo, quel Veicolo prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* L'ultima abilità del Manovratore Veterano si innesca quando la creatura viene TAPPata per attivare un'abilità manovrare. Anche se il Manovratore Veterano lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata, quel Veicolo prende comunque +1/+1 fino alla fine del turno.

* L'ultima abilità del Manovratore Veterano si risolve prima dell'abilità manovrare per attivare la quale la creatura è stata TAPPata. Il bonus +1/+1 sarà effettivo da quando il Veicolo diventa una creatura artefatto.

Mastodonte del Baluardo

{5}

Creatura Artefatto — Elefante

4/5

{W}: Il Mastodonte del Baluardo ha cautela fino alla fine del turno.

* Una volta che il Mastodonte del Baluardo diventa TAPPato e attaccante, non viene STAPPato se guadagna cautela.

Meccabruco di Prakhata

{3}

Creatura Artefatto — Insetto

2/3

{B}: Il Meccabruco di Prakhata ha legame vitale fino alla fine del turno. *(Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*

* Molteplici istanze di legame vitale sono ridondanti.

Meccatitano Combustibile

{4}{R}{R}

Creatura Artefatto — Costrutto

6/6

Attacco improvviso

Quando il Meccatitano Combustibile entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio può farti pescare tre carte. Se non lo fa, metti le prime tre carte del tuo grimorio nel tuo cimitero, poi il Meccatitano Combustibile infligge a quel giocatore danno pari al costo di mana convertito totale di quelle carte.

* Se una delle carte messe nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

* Se hai meno di tre carte nel tuo grimorio, l'avversario può scegliere di farti pescare tre carte. Se lo fa, perderai la partita quando verranno verificate le azioni di stato.

* Mentre si risolve l'abilità innescata del Meccatitano Combustibile, nessun giocatore può compiere azioni tranne quelle specificate dal Meccatitano. Una volta che l'avversario ha effettuato la sua scelta, i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità finché le carte non saranno state pescate o messe nel cimitero e il danno (se applicabile) non sarà stato inflitto.

Meccatitano del Cataclisma

{3}{W}{W}

Creatura Artefatto — Costrutto

4/5

Cautela

Quando il Meccatitano del Cataclisma entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sceglie un artefatto, una creatura, un incantesimo e un planeswalker tra i permanenti non terra che controlla, poi sacrifica gli altri.

* Prima il giocatore attivo sceglie i permanenti che controlla, poi ogni altro giocatore fa lo stesso in ordine di turno. Ogni giocatore conoscerà le decisioni dei giocatori che scelgono prima di lui. Tutti i permanenti non terra che non vengono scelti sono quindi sacrificati contemporaneamente.

* Un permanente con più di un tipo può essere scelto per uno dei due tipi o per entrambi. Per esempio, una creatura artefatto può essere scelta per il tipo creatura, per il tipo artefatto o per entrambi i tipi. Scegliere lo stesso permanente due volte in questo modo o sceglierlo una volta porta allo stesso risultato.

* Il Meccatitano del Cataclisma viene sacrificato alla sua stessa abilità se non lo scegli come artefatto o creatura.

* Le terre non possono essere scelte e non saranno sacrificate, anche se hanno altri tipi (come una terra artefatto).

* Se non controlli alcun permanente di un certo tipo, scegli comunque i permanenti per i tipi che controlli.

Meccatitano Rigoglioso

{3}{G}{G}

Creatura Artefatto — Costrutto

4/4

Travolgere

Quando il Meccatitano Rigoglioso entra nel campo di battaglia, distribuisce quattro segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli.

* Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre metti in pila l'abilità innescata del Meccatitano Rigoglioso. A ogni creatura bersaglio deve essere assegnato almeno un segnalino.

* Se una delle creature bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta all'abilità innescata del Meccatitano Rigoglioso, i segnalini +1/+1 che stavano per essere messi su quella creatura vanno perduti. Non possono essere messi su un altro bersaglio legale.

* Il Meccatitano Rigoglioso può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata.

Meccatitano Torrenziale

{4} {U} {U}

Creatura Artefatto — Costrutto

5/6

Lampo

Quando il Meccatitano Torrenziale entra nel campo di battaglia, puoi lanciare una carta istantaneo bersaglio dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella carta sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala.

* Se lanci la carta, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Meccatitano Torrenziale. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le regole sulla tempistica, come “Lancia [questa carta] solo durante il combattimento”, si applicano comunque.

* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Sabotaggio Incendiario, devi pagarli per lanciarla.

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

Meccatitano Tossico

{4} {B} {B}

Creatura Artefatto — Costrutto

5/4

Minacciare

Quando il Meccatitano Tossico entra nel campo di battaglia, puoi distruggere un'altra creatura bersaglio. Se una creatura viene distrutta in questo modo, guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, usa la costituzione della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Se la creatura bersaglio ha indistruttibile, non viene distrutta in questo modo e non guadagni punti vita. Se viene distrutta, ma viene messa in una zona diversa dal cimitero, guadagnerai i punti vita.

Meraviglia Multiforme

{5}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/3

Quando la Meraviglia Multiforme entra nel campo di battaglia, ottieni {EEE} (*tre segnalini energia*).

Paga {E}: La Meraviglia Multiforme ha a tua scelta volare, cautela o legame vitale fino alla fine del turno.

Paga {E}: La Meraviglia Multiforme prende +2/-2 o -2/+2 fino alla fine del turno.

* Mentre attivi una delle due abilità attivate della Meraviglia Multiforme, devi dichiarare quale intendi attivare. Tuttavia, non scegli l'effetto di quell'abilità finché non si risolve. Per esempio, devi dichiarare che stai attivando

specificamente la seconda abilità della Meraviglia Multiforme, ma non sei obbligato a scegliere quali parole chiave guadagna finché l'abilità non si risolve.

* Più istanze di volare, cautela o legame vitale sono ridondanti.

Modulo di Animazione

{1}

Artefatto

Ogniquale volta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su un permanente che controlli, puoi pagare {1}. Se lo fai, crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.

{3}, {T}: Scegli un segnalino su un permanente o un giocatore bersaglio. Quel permanente o giocatore riceve un altro segnalino di quel tipo.

* Se vengono messi segnalini +1/+1 su più permanenti che controlli contemporaneamente, la prima abilità del Modulo di Animazione si innescherà una volta per ognuno di quei permanenti.

* Le abilità che si innescano quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescheranno sia quando un permanente entra nel campo di battaglia con dei segnalini, sia quando un giocatore mette dei segnalini su un permanente.

* Puoi pagare {1} solo una volta per ogni volta che la prima abilità del Modulo di Animazione si risolve. Non puoi pagare di più per creare più pedine Servomeccanismo.

Modulo di Fabbricazione

{3}

Artefatto

Ogniquale volta ottieni uno o più {E} (*segnalini energia*), metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{4}, {T}: Ottieni {E}.

* Se ottieni più {E} contemporaneamente, metti solo un segnalino +1/+1 su una creatura, non un segnalino per ogni {E}. Se ottieni più {E} in momenti diversi, l'abilità del Modulo di Fabbricazione si innesca separatamente ogni volta.

Morte Anticipata

{1}{B}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio. Ottieni {EE} (*due segnalini energia*), poi puoi pagare un qualsiasi ammontare di {E}. La creatura prende -1/-1 fino alla fine del turno per ogni {E} pagato in questo modo.

* Scegli la creatura bersaglio mentre lanci la Morte Anticipata. Non scegli quanti {E} pagare fino a quando la Morte Anticipata non si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli quanti {E} pagare e il momento in cui la creatura prende -1/-1 per ogni {E} pagato in questo modo.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, la Morte Anticipata viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non ottieni {EE} e non potrai pagare nessun ammontare di {E}.

Netta Conclusione

{3}{B}{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Guadagni 1 punto vita per ogni artefatto che controlli.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che la Netta Conclusione si sia risolta, la magia verrà neutralizzata. Non guadagnerai punti vita.

* Il numero di artefatti che controlli viene calcolato solo mentre la Netta Conclusione si risolve, dopo che la creatura è stata distrutta. Per esempio, se distruggi un Guardiano della Fiera che ha esiliato la tua creatura artefatto, la creatura artefatto ritorna e viene contata al momento di determinare quanti artefatti controlli.

Nissa, Artigiana della Natura (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{G}{G}

Planeswalker — Nissa

5

+3: Guadagni 3 punti vita.

-4: Rivela le prime due carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia tutte le carte terra tra di esse e aggiungi le altre alla tua mano.

-12: Le creature che controlli prendono +5/+5 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dall'ultima abilità di Nissa viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +5/+5 né avranno travolgere.

Nissa, Forza Vitale

{3}{G}{G}

Planeswalker — Nissa

5

+1: STAPpa una terra bersaglio che controlli. Fino al tuo prossimo turno, diventa una creatura Elementale 5/5 con rapidità. È ancora una terra.

-3: Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.

-6: Ottieni un emblema con "Ogniquale volta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pescare una carta".

* Puoi attivare la prima abilità di Nissa bersagliando una terra già STAPpata.

* Dopo la risoluzione della prima abilità di Nissa, la terra bersaglio ha ancora tutte le abilità ed eventuali altri tipi che aveva prima di diventare una creatura.

* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

Occhialoni dell'Inventore

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+2.

Ogniquale volta un Artefice entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi assegnargli gli Occhialoni dell'Inventore.

Equipaggiare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

* Se l'Artefice che è entrato nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che gli Occhialoni dell'Inventore diventino assegnati, questi ultimi rimangono nel loro stato attuale. Se sono già assegnati a un'altra creatura, rimangono assegnati a quella creatura.

Ore Piccole

{2} {B} {B}

Incantesimo

Le Ore Piccole entrano nel campo di battaglia con sette segnalini ora.

All'inizio della tua sottofase di acquisizione, pesca una carta addizionale e rimuovi due segnalini ora dalle Ore Piccole.

Il limite massimo di carte nella tua mano è pari al numero di segnalini ora sulle Ore Piccole.

Ogniquale volta scarti una carta, perdi 1 punto vita.

* Se più effetti tentano di impostare il tuo limite massimo di carte nella mano a un certo numero o stabiliscono che non hai un limite massimo di carte nella mano, si applica l'effetto creato per ultimo.

* Se le Ore Piccole hanno un solo segnalino ora, la loro prima abilità innescata rimuoverà quel segnalino.

* Se le Ore Piccole non hanno segnalini ora, la loro prima abilità innescata continuerà ad innescarsi e a farti pescare una carta addizionale, anche se non puoi rimuovere segnalini dalle Ore Piccole.

* Il limite massimo di carte nella mano viene verificato solo durante la sottofase di cancellazione del tuo turno. In altri momenti, puoi avere più carte in mano di quanto stabilito dal tuo limite massimo di carte nella mano.

* Se scarti una carta durante la tua sottofase di cancellazione mentre controlli le Ore Piccole, la loro ultima abilità si innesci e i giocatori riceveranno la priorità nella tua sottofase di cancellazione. Avrai quindi un'altra sottofase di cancellazione successiva prima di passare al turno del prossimo giocatore.

Orologio Perpetuo

{2}

Artefatto

{T}: Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.

{2}, Esilia l'Orologio Perpetuo: Rimiscola nel tuo grimorio un qualsiasi numero di carte bersaglio dal tuo cimitero.

* Puoi attivare la seconda abilità dell'Orologio Perpetuo senza bersagli solo per rimiscolare il tuo grimorio. Se scegli dei bersagli che in seguito diventano tutti illegali, l'abilità verrà neutralizzata e non rimiscolerai il tuo grimorio.

Oviya Pashiri, Saggia Forgiavita

{G}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/2

{2} {G}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.

{4} {G}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto Costrutto X/X incolore, dove X è il numero di creature che controlli.

* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'ultima abilità di Oviya Pashiri. La forza e la costituzione della pedina non cambiano al variare del numero di creature che controlli.

* La pedina Costrutto che crei non viene considerata per determinare il valore di X dell'abilità che la crea.

Padeem, Console dell'Innovazione

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Artefice Vedalken

1/4

Gli artefatti che controlli hanno anti-malocchio.

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli l'artefatto con il costo di mana convertito più alto o con costo di mana convertito più alto a pari merito con un altro artefatto, pesca una carta.

* L'artefatto che controlli deve avere il costo di mana convertito più alto solo tra gli artefatti sul campo di battaglia, non fra tutti i permanenti sul campo di battaglia.

* Se un artefatto ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Se non controlli un artefatto con il costo di mana convertito più alto all'inizio del tuo mantenimento, la seconda abilità di Padeem non si innescherà. Non puoi lanciare un istantaneo per distruggere un artefatto dell'avversario durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.

* Se non controlli più un artefatto con il costo di mana convertito più alto mentre si risolve l'abilità innescata di Padeem, non pescherai una carta.

Panarmonico

{4}

Artefatto

Se un artefatto o una creatura che entrano nel campo di battaglia fanno innescare l'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

* Il Panarmonico influenza le abilità innescate entra-in-campo degli artefatti e delle creature che entrano nel campo di battaglia, oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando un artefatto o una creatura entrano nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole "quando" oppure "ogniqualevolta".

* Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia con dei segnalini, non sono influenzate.

* Le abilità che si applicano "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia", come scegliere una creatura da copiare con il Clone, non sono influenzate.

* L'effetto del Panarmonico non copia l'abilità innescata; invece la fa innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (per esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (per esempio se ottenere segnalini o Servomeccanismi con fabbricare) vengono effettuate separatamente.

* L'evento di innesco non deve necessariamente riferirsi ad "artefatti" o "creature" in modo specifico. Ad esempio, l'Amuleto del Vigore dice "Ogniqualevolta un permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPpato, STAPpa quel permanente". Se una creatura entra nel campo di battaglia TAPpata e sotto il tuo controllo, l'abilità dell'Amuleto del Vigore si innescherà due volte. Se una terra (che non è anche un artefatto o una creatura) entra nel campo di battaglia TAPpata e sotto il tuo controllo, l'abilità dell'Amuleto del Vigore si innescherà solo una volta.

* Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera il permanente mentre esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Per esempio, se controlli il Traliccio di Micosinti, che dice, tra le altre cose, "Tutti i permanenti sono artefatti in aggiunta ai propri altri tipi", un incantesimo che entra nel campo di battaglia farà sì che le abilità innescate si inneschino una volta in più.

* Se controlli due Panarmonici, un artefatto o una creatura che entrano nel campo di battaglia fanno sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Un terzo Panarmonico fa sì che le abilità si inneschino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.

* Il Panarmonico influenza le abilità innescate di permanenti sotto il tuo controllo che si innescano quando un artefatto o una creatura entrano nel campo di battaglia sotto il controllo di qualsiasi giocatore, non solo sotto il tuo controllo.

* Se il Panarmonico e un artefatto o una creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, quei permanenti che entrano nel campo di battaglia faranno innescare le abilità innescate una volta in più.

* Se un'abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell'abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a "la carta esiliata", fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell'abilità innescata. Per esempio, se l'abilità entra-in-campo dello Scettro Isocrono si innesci due volte e vengono esiliate due carte istantaneo, entrambe verranno copiate quando viene attivata la sua seconda abilità. Puoi lanciare una o entrambe le copie in qualsiasi ordine.

* In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un'abilità richiede informazioni sulla "carta esiliata". Quando ciò accade, l'abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l'abilità entra-in-campo dell'Arcanista d'Elite si innesci due volte, vengono esiliate due carte. Il valore della X nel costo di attivazione dell'altra abilità dell'Arcanista d'Elite è la somma dei costi di mana convertiti delle due carte. Quando l'abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.

Pattuglia del Nono Ponte

{1}{W}

Creatura — Soldato Nano

1/1

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli lascia il campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 sulla Pattuglia del Nono Ponte.

* Se la Pattuglia del Nono Ponte e un'altra creatura che controlli muoiono simultaneamente (ad esempio perché entrambe attaccano o bloccano), la Pattuglia del Nono Ponte non sarà sul campo di battaglia mentre si risolve la sua abilità innescata. Non può essere salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

* L'abilità della Pattuglia del Nono Ponte non verifica dove è andata la creatura né se è ancora una creatura nella sua nuova zona. Può essere morta, esiliata, tornata nella tua mano e così via. L'abilità non si innesci se un oggetto rimane sul campo di battaglia ma smette di essere una creatura.

Pavone del Dukhara

{4}

Creatura Artefatto — Uccello

2/4

{U}: Il Pavone del Dukhara ha volare fino alla fine del turno.

* Attivare l'abilità del Pavone del Dukhara dopo che è stato bloccato da una creatura senza volare o raggiungere non lo farà diventare non bloccato.

Pia Nalaar

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/2

Quando Pia Nalaar entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

{1}{R}: Una creatura artefatto bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno.

{1}, Sacrifica un artefatto: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

* Una volta che una creatura ha bloccato una creatura attaccante, attivare l'ultima abilità di Pia Nalaar non farà diventare non bloccata la creatura attaccante.

* La “regola delle leggende” considera i permanenti leggendari che hanno esattamente lo stesso nome in inglese. La carta di *Kaladesh* Pia Nalaar e la carta di *Magic Origins* Pia e Kiran Nalaar hanno nomi diversi, perciò puoi controllare entrambe nello stesso momento.

Picchiatore di Embraal

{1}{B}

Creatura — Guerriero Umano

3/1

Il Picchiatore di Embraal entra nel campo di battaglia TAPpato.

Il Picchiatore di Embraal ha minacciare fintanto che controlli un artefatto.

* Una volta che una creatura ha bloccato il Picchiatore di Embraal, quest’ultimo non diventa non bloccato se guadagna minacciare.

Piroelica di Chandra

{1}{R}

Istantaneo

La Piroelica di Chandra infligge 2 danni divisi a tua scelta tra una o due creature e/o giocatori bersaglio.

* Suddividi il danno mentre lanci la Piroelica di Chandra, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. In altre parole, mentre lanci la Piroelica di Chandra, scegli se farle infliggere 2 danni a un singolo bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli.

* Se la Piroelica di Chandra bersaglia due creature e una diventa un bersaglio illegale, al bersaglio rimanente viene inflitto 1 danno, non 2.

Planetario di Ghirapur

{4}

Artefatto

Ogni giocatore può giocare una terra addizionale in ognuno dei propri turni.

All’inizio del mantenimento di ogni giocatore, se quel giocatore non ha carte in mano, quel giocatore pesca tre carte.

* La prima abilità del Planetario di Ghirapur permette a un giocatore di giocare una terra addizionale durante la sua fase principale. Farlo segue le normali regole sulla tempistica per giocare le terre.

* La prima abilità è cumulativa, se più di un Planetario di Ghirapur si trova sul campo di battaglia.

* Nessun giocatore può compiere azioni in un turno prima che la seconda abilità del Planetario di Ghirapur verifichi le proprie condizioni di innesco. Se il giocatore attivo ha carte in mano, non si innesca.

* Se il giocatore ha carte mentre si risolve la seconda abilità del Planetario di Ghirapur, l’abilità non ha effetto. In particolare, un secondo Planetario di Ghirapur non permette a un giocatore di pescare tre carte in più, a meno che il giocatore non riesca a svuotare la propria mano dopo aver risolto l’innesco del primo Planetario di Ghirapur.

* La sottofase di acquisizione è dopo la sottofase di mantenimento, perciò pescare una carta come azione di turno non influenza l’innesco della seconda abilità del Planetario di Ghirapur.

* In una partita Two-Headed Giant, la seconda abilità del Planetario di Ghirapur si innesca separatamente per ogni giocatore in una squadra. Se un giocatore ha carte in mano, può comunque innescarsi per l’altro giocatore.

Plasmasemi di Kujar

{1}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/2

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

* La Plasmasemi di Kujar può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata.

Potenza Ingegnerizzata

{3}{G}{W}

Stregoneria

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio prende +5/+5 e ha travolgere fino alla fine del turno.
- Le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno cautela fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dal secondo modo della Potenza Ingegnerizzata viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +2/+2 né avranno cautela.

Predatore Eteride

{3}{B}

Creatura — Farabutto Eteride

2/2

Volare, legame vitale

Quando il Predatore Eteride entra nel campo di battaglia, sposta su di esso un qualsiasi numero di segnalini +1/+1 dagli altri permanenti che controlli.

* Puoi spostare segnalini +1/+1 da un qualsiasi numero di altri permanenti che controlli, non solo da uno.

* Scegli quali segnalini spostare mentre l'abilità innescata del Predatore Eteride si risolve.

* Puoi scegliere di spostare zero segnalini +1/+1.

* Se a una creatura è stato inflitto danno, quel danno rimane su di essa fino alla sottofase di cancellazione. Se il Predatore Eteride riceve segnalini da una creatura a cui è stato inflitto danno, quella creatura viene distrutta se il danno ora risulta letale.

Prodigio dell'Eterurgia

{4}

Artefatto Leggendaro

Ogniqualvolta un permanente che controlli viene messo in un cimitero, ottieni {E} (*un segnalino energia*).

{T}, Paga {EEEEEE}: Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi lanciare una carta scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* La prima abilità del Prodigio dell'Eterurgia si innesca ogniqualvolta un permanente che controlli viene messo nel cimitero dal campo di battaglia, compreso il Prodigio dell'Eterurgia stesso e altri permanenti messi nel cimitero contemporaneamente ad esso.

* Le pedine che vengono sacrificate o distrutte vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, la prima abilità del Prodigio dell'Eterurgia si innesca.

* La carta lanciata con la seconda abilità del Prodigio dell'Eterurgia viene lanciata dal tuo grimorio.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Sabotaggio Incendiario, devi pagarli per lanciarla.

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

Propositi Subdoli

{1}{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

{1}{B}, Sacrifica i Propositi Subdoli: Distruggi una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo se controlli due o più artefatti.

* Puoi pagare {1} solo una volta per ogni volta che l'abilità innescata dei Propositi Subdoli si risolve. Non puoi pagare di più per far perdere più punti vita ai tuoi avversari.

* Il numero di artefatti che controlli viene verificato solo mentre attivi l'ultima abilità dei Propositi Subdoli. Non viene verificato di nuovo mentre l'abilità si risolve.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità dei Propositi Subdoli fa perdere 2 punti vita in totale alla squadra avversaria. Guadagni comunque 1 punto vita.

Rappresaglia Furiosa

{3}{R}

Stregoneria

Scegli due creature e/o giocatori bersaglio. La Rappresaglia Furiosa infligge 2 danni a ciascuno di essi.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura o lo stesso giocatore due volte per infliggere 4 danni a un solo destinatario.

Rashmi, Plasmatrice di Eternità

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

2/3

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia in ogni turno, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta non terra con costo di mana convertito inferiore a quello di quella magia, puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se non lanci la carta rivelata, aggiungila alla tua mano.

* Se la carta rivelata è una carta terra, la aggiungi alla tua mano.

* L'abilità di Rashmi si innesca quando lanci la tua prima magia in ogni turno, non solo nel tuo turno.

* Rashmi deve essere sul campo di battaglia nel momento in cui lanci la tua prima magia. Se quella magia è Rashmi stessa, l'abilità di Rashmi non può innescarsi. Se quella magia fa sì che Rashmi lasci il campo di battaglia come costo addizionale per essere lanciata, l'abilità di Rashmi non può innescarsi.

* L'abilità di Rashmi si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Se lanci una magia usando quella abilità, anch'essa si risolverà prima della magia iniziale.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia. Per le carte nel tuo grimorio che hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

* Se l'abilità di Rashmi si risolve e la magia che l'ha fatta innescare è stata neutralizzata, usa il costo di mana convertito di quella magia nel momento in cui ha lasciato la pila per determinare se puoi lanciare o meno la prima carta del tuo grimorio.

* Se lanci la prima carta del tuo grimorio, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità di Rashmi. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati, ma altre restrizioni (come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento") restano valide.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello del Ricongiungimento Catartico, devi pagarli per lanciarla.

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

Re del Contrabbando

{U} {B}

Creatura — Farabutto Eteride

1/4

Legame vitale

Ogniquale un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, profetizza 1.

* Se più artefatti entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, profetizzi 1 altrettante volte. Non potrai guardare più di una carta del tuo grimorio alla volta.

Rendere Obsoleto

{2} {B}

Istantaneo

Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -1/-1 fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate da Rendere Obsoleto viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il controllo dei tuoi avversari più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -1/-1.

Ricongiungimento Catartico

{1} {R}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare il Ricongiungimento Catartico, scarta due carte.

Pesca tre carte.

* Poiché scartare due carte è un costo aggiuntivo, non puoi lanciare il Ricongiungimento Catartico se non hai almeno altre due carte in mano.

Roc dell'Etertormenta

{2} {W} {W}

Creatura — Uccello

3/3

Volare

Ogniqualevolta il Roc dell'Etertormenta o un'altra creatura entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ottieni {E} (*un segnalino energia*).

Ogniqualevolta il Roc dell'Etertormenta attacca, puoi pagare {EE}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su di esso e TAPpa fino a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

* Una creatura che entra nel campo di battaglia contemporaneamente al Roc dell'Etertormenta farà innescare la sua prima abilità innescata.

* L'ultima abilità innescata del Roc dell'Etertormenta si risolve prima che vengano scelte le creature bloccanti. Una creatura TAPpata in questo modo non potrà bloccare.

* Non sei obbligato a bersagliare una creatura con l'ultima abilità del Roc dell'Etertormenta. Se scegli un bersaglio e quel bersaglio diventa illegale, l'abilità viene neutralizzata e non potrai pagare {EE} per mettere un segnalino sul Roc dell'Etertormenta.

Saheeli Raji

{1}{U}{R}

Planeswalker — Saheeli

3

+1: Profetizza 1. Saheeli Raji infligge 1 danno a ogni avversario.

-2: Crea una pedina che è una copia di un artefatto o una creatura bersaglio che controlli, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Quella pedina ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

-7: Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte artefatto con nomi diversi, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

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

* La pedina è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Questo è un valore copiabile della pedina che altri effetti possono copiare. Rapidità e l'abilità innescata ritardata che fa parte dell'abilità non sono copiabili.

* Se il permanente copiato ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

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

* Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata con Saheeli copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina.

* Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato 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" del permanente scelto.

* Mentre si risolve l'ultima abilità di Saheeli, tutti e tre gli artefatti entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. Qualsiasi abilità innescata di quegli artefatti li "vedrà" entrare tutti e tre nel campo di battaglia. Effetti di sostituzione, come quello dell'Acciaio da Scolpire, non vedranno gli altri artefatti sul campo di battaglia mentre vengono applicati.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Saheeli fa sì che vengano inflitti 2 danni in totale alla squadra avversaria.

Scintilla di Creatività

{R}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio. Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi far infliggere alla Scintilla di Creatività danno pari al costo di mana convertito della carta esiliata a quella creatura. Se non lo fai, puoi giocare quella carta fino alla fine del turno.

* Non puoi lanciare la Scintilla di Creatività senza bersagliare una creatura. Se la creatura diventa un bersaglio illegale per la Scintilla di Creatività, non avviene nessuno dei suoi effetti. Non esili la prima carta del tuo grimorio.

* Se una carta in esilio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

* Se una carta terra viene esiliata in questo modo, puoi giocarla fino alla fine del turno, se hai ancora la possibilità di giocare terre.

* Devi pagare tutti i costi per giocare la carta esiliata. Puoi pagare i costi alternativi o addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

* La Scintilla di Creatività non cambia il momento in cui puoi giocare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.

Scintille della Saldatura

{2} {R}

Istantaneo

Le Scintille della Saldatura infliggono X danni a una creatura bersaglio, dove X è 3 più il numero di artefatti che controlli.

* Se non controlli artefatti, le Scintille della Saldatura infliggono 3 danni alla creatura bersaglio.

* Il numero di artefatti che controlli viene calcolato solo mentre le Scintille della Saldatura si risolvono.

Scorta Sequestrata

Terra

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

{4}, {T}, Sacrifica la Scorta Sequestrata: Metti nel tuo cimitero le prime cinque carte del tuo grimorio. Poi puoi mettere una carta artefatto dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

* L'abilità della Scorta Sequestrata non bersaglia la carta artefatto nel tuo cimitero. Puoi sceglierla anche tra le cinque carte che hai messo nel cimitero dal tuo grimorio.

Scrutinio Severo

{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta creatura da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta. Profetizza 1.

* Profetizzi 1 anche se quel giocatore non ha carte creatura da scartare.

Selezionare per l'Ispezione

{U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura TAPPata bersaglio in mano al suo proprietario. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* Se la creatura bersaglio viene STAPPata o diventa in altro modo un bersaglio illegale prima che Selezionare per l'Ispezione si sia risolto, la magia verrà neutralizzata. La creatura rimarrà sul campo di battaglia e tu non profetizzerai 1.

Serbatoio di Eterflusso

{4}

Artefatto

Ogniquale volta lanci una magia, guadagni 1 punto vita per ogni magia che hai lanciato in questo turno.

Paga 50 punti vita: Il Serbatoio di Eterflusso infligge 50 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* La prima abilità considera la magia che l'ha fatta innescare più eventuali altre magie lanciate in precedenza nel turno.

* La prima abilità considera le magie che hai lanciato in precedenza nel turno anche se non controllavi il Serbatoio di Eterflusso mentre le lanciavi e anche se quelle magie sono state neutralizzate.

* Il numero di magie che hai lanciato viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità innescata del Serbatoio di Eterflusso. Per esempio, se lanci una magia, quindi rispondi all'abilità innescata con una seconda magia, guadagnerai 4 punti vita in totale.

* La prima abilità del Serbatoio di Eterflusso non si innesca quando lanci il Serbatoio di Eterflusso stesso.

Serpe Meccanivora

{5}{U}{U}

Creatura — Serpe

5/6

La Serpe Meccanivora costa {1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto che controlli.

{5}{U}: La Serpe Meccanivora non può essere bloccata in questo turno.

* Il costo totale per lanciare la Serpe Meccanivora viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Per esempio, se controlli tre artefatti, compreso uno che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, il costo totale della Serpe Meccanivora è {2}{U}{U}. Puoi quindi sacrificare l'artefatto nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio della Serpe Meccanivora, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di cambiare il numero di artefatti controllati dal suo controllore prima che il costo di quella magia venga vincolato.

* La prima abilità della Serpe Meccanivora non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {U}{U}.

* Una volta che la Serpe Meccanivora è stata bloccata, attivare la sua ultima abilità non la farà diventare non bloccata.

Sfida Incerta

{3}{G}

Stregoneria

Guarda le prime dieci carte del tuo grimorio, esilia fino a due carte creatura scelte tra esse, poi rimescola il tuo grimorio. Un avversario bersaglio può scegliere una delle carte esiliate e metterla sul campo di battaglia sotto il suo controllo. Metti le altre sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* Le carte creatura che esili sono a faccia in su. Il tuo avversario può vederle mentre decide se prenderne una e quale prendere.

* Puoi scegliere di esiliare una sola carta creatura. Se lo fai, l'avversario bersaglio sceglie chi riceve la carta.

* Puoi scegliere di non esiliare carte creatura, anche se le prime dieci carte del tuo grimorio ne includono una o più.

* Le carte che guardi ma non esili non lasciano mai il tuo grimorio. Vengono rimescolate con il resto del tuo grimorio.

* In una partita multiplayer, devi scegliere l'avversario bersaglio prima di guardare le prime dieci carte e decidere cosa esiliare.

Sfondaporte Pugnomartello
{3}{R}
Creatura — Guerriero Umano
4/2

Quando lo Sfondaporte Pugnomartello entra nel campo di battaglia, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).
Ogniqualvolta lo Sfondaporte Pugnomartello attacca, puoi pagare {E}. Se lo fai, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

* La creatura bersaglio non può bloccare alcuna creatura in questo turno. L'effetto non si limita a impedire alla creatura di bloccare lo Sfondaporte Pugnomartello.

Sogni Più Sfrenati
{X}{X}{G}
Stregoneria
Riprendi in mano X carte bersaglio dal tuo cimitero. Esilia i Sogni Più Sfrenati.

* Se ogni carta bersaglio è un bersaglio illegale mentre si risolvono, i Sogni Più Sfrenati verranno neutralizzati e messi nel cimitero del suo proprietario. Non verranno esiliati.

Sorveglianza del Consolato
{3}{W}
Incantesimo
Quando la Sorveglianza del Consolato entra nel campo di battaglia, ottieni {EEEE} (*quattro segnalini energia*).
Paga {EE}: Previeni tutto il danno che ti verrebbe inflitto in questo turno da una fonte a tua scelta.

* La seconda abilità della Sorveglianza del Consolato non bersaglia nulla. Scegli una fonte del danno mentre si risolve.

* Se la fonte scelta sta per infliggere danno a te e a uno o più altri giocatori o permanenti, viene prevenuto solo il danno che verrebbe inflitto a te.

* Se più effetti di prevenzione e/o sostituzione stanno tentando di applicarsi allo stesso danno, il giocatore al quale sta per essere inflitto danno sceglie l'ordine in cui applicarli. Da notare che, se una fonte controllata da un avversario sta per infliggerti danno non da combattimento e tu controlli un planeswalker, sei tu a scegliere l'ordine in cui applicare l'effetto della Sorveglianza del Consolato e l'effetto di deviazione sul planeswalker. Se applichi prima

l'effetto della Sorveglianza del Consolato, il danno viene prevenuto e l'effetto di deviazione sul planeswalker non viene applicato.

Temeraria del Circuito Ovale

{3}{B}

Creatura — Pilota Umano

4/2

Ogniqualevolta un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi riprendere in mano dal tuo cimitero la Temeraria del Circuito Ovale.

* L'abilità della Temeraria del Circuito Ovale si innesca solo se è già nel tuo cimitero nel momento in cui un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

Tessifuoco Imprudente

{1}{R}

Creatura — Artefice Umano

1/3

Ogniqualevolta un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Tessifuoco Imprudente infligge 1 danno a ogni avversario.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Tessifuoco Imprudente fa sì che vengano inflitti 2 danni in totale alla squadra avversaria.

Torre Dinavolt

{3}

Artefatto

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

{T}, Paga {EEEEEE}: La Torre Dinavolt infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* L'abilità innescata della Torre Dinavolt si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

Trangugiatore Territoriale

{3}{R}

Creatura — Gremlin

2/2

Travolgere

Ogniqualevolta ottieni uno o più {E} (*segnalini energia*), il Trangugiatore Territoriale prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* Se ottieni più {E} in una sola volta, il Trangugiatore Territoriale prende +2/+2 solo una volta, non prende +2/+2 per ogni {E}. Se ottieni più {E} in momenti diversi, l'abilità si innesca separatamente ogni volta.

Trappola Ermetica

{3}

Artefatto

La Trappola Ermetica entra nel campo di battaglia TAPpata.

Quando la Trappola Ermetica entra nel campo di battaglia, ottieni {EE} (*due segnalini energia*).

{T}, Paga {E}: TAPpa una creatura o un planeswalker bersaglio. Le sue abilità attivate non possono essere attivate in questo turno.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato un’abilità, la Trappola Ermetica non può essere utilizzata per prevenirla. L’ultima abilità deve essere attivata prima che il giocatore attivi quell’abilità.

* I giocatori possono rispondere all’ultima abilità della Trappola Ermetica attivando un’abilità del permanente bersaglio, se le regole sulla tempistica di quell’abilità lo permettono.

* Dopo che un planeswalker entra nel campo di battaglia, il giocatore attivo riceve la priorità e può attivare un’abilità di quel planeswalker prima che qualsiasi giocatore possa attivare l’ultima abilità della Trappola Ermetica.

* È possibile attaccare e infliggere danno come di consueto a un planeswalker TAPPato.

* Se la creatura TAPPata viene STAPPata in qualche modo, può attaccare e bloccare come di consueto, ma le sue abilità non possono comunque essere attivate in questo turno.

Trattativa Scaltra

{4} {U}

Stregoneria

Scambia il controllo di un artefatto bersaglio che controlli e un artefatto o una creatura bersaglio che non controlli.

* Se uno dei permanenti bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Trattativa Scaltra si risolve, lo scambio non avviene.

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

* In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita ed eventuali effetti che conferiscono al giocatore il controllo di permanenti terminano immediatamente.

Trombettiere della Fiera

{2} {G}

Creatura — Elefante

2/2

All’inizio di ogni sottofase finale, se un permanente sotto il tuo controllo ha ricevuto un segnalino +1/+1 in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Trombettiere della Fiera.

* L’abilità del Trombettiere della Fiera si innesca se, in qualsiasi momento durante questo turno, un segnalino +1/+1 è stato messo su un permanente che controllavi mentre il segnalino veniva collocato. Non importa se il permanente è ancora sotto il tuo controllo o se ha ancora un segnalino.

* Se un segnalino +1/+1 non è stato ancora messo nel momento in cui inizia la sottofase finale, l’abilità del Trombettiere della Fiera non si innesca. Se un’altra abilità si innesca durante la sottofase finale e mette un segnalino +1/+1 su un permanente che controlli, non metterai un segnalino +1/+1 sul Trombettiere della Fiera.

Varano della Saldapoli

{3}

Creatura Artefatto — Lucertola

3/2

{R}: Il Varano della Saldapoli ha minacciare fino alla fine del turno.

* Una volta che una creatura ha bloccato il Varano della Saldapoli, quest'ultimo non diventa non bloccato se guadagna minacciare.

* Molteplici istanze di minacciare sono ridondanti.

Vedetta del Mercato Notturmo

{B}

Creatura — Farabutto Umano

1/1

Ogniquale volta la Vedetta del Mercato Notturmo viene TAPPata, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* Questa è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPPare la Vedetta del Mercato Notturmo quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPParla, come attaccare.

* Perché l'abilità si inneschi, la Vedetta del Mercato Notturmo deve effettivamente passare da essere STAPPata a essere TAPPata. Se un effetto tenta di TAPParla, ma in quel momento è già TAPPata, questa abilità non si innescherà.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Vedetta del Mercato Notturmo fa perdere 2 punti vita in totale alla squadra avversaria.

Volontà Insidiosa

{2} {U} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia bersaglio.
- Puoi scegliere nuovi bersagli per una magia bersaglio.
- Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Se scegli nuovi bersagli per la magia bersaglio o per la copia, i nuovi bersagli devono essere legali.

* Se copi una magia, tu controlli la copia.

* Il terzo modo può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.

* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

* Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come Eliminare la Concorrenza), la copia ha lo stesso valore di X.

* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso della Piroelica di Chandra), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno.

* Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Magic: The Gathering, Magic, Kaladesh, Battaglia per Zendikar, Giuramento dei Guardiani, Ombre su Innistrad, Luna Spettrale, Rivolta dell'Etere e Magic Origins sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2016 Wizards.