

Note di release di *I Khan di Tarkir*

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

Ultima modifica: 22 luglio 2014

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

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *I Khan di Tarkir* contiene 269 carte (101 comuni, 80 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 20 terre base).

Eventi di Prerelease: 20-21 settembre 2014

Fine settimana di lancio: 26-28 settembre 2014

Game Day: 18-19 ottobre 2014

L'espansione *I Khan di Tarkir* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 26 settembre 2014. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Theros*, *Figli degli dei*, *Viaggio verso Nyx*, *Magic 2015* e *I Khan di Tarkir*.

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

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

Tematica: cinque clan "wedge"

Sul piano di Tarkir esistono cinque clan, ciascuno guidato da un potente khan, che lottano tra loro per conquistare territori e supremazia. Sebbene i draghi si siano estinti da tempo su Tarkir, ogni clan incarna una caratteristica draconica. Ognuno si basa su tre colori di magia, che insieme costituiscono un "wedge": una coppia di colori alleati e il loro nemico comune. Ad esempio, il clan Mardu usa i colori alleati nero e rosso e il loro nemico comune, il bianco. Ogni clan è contraddistinto da una parola chiave o da una parola per definire un'abilità esclusiva. Le carte fortemente legate a un clan, incluse tutte le carte che ne presentano la meccanica, riportano l'icona che rappresenta il clan nel riquadro di testo. Queste icone non hanno alcun effetto sul gioco.

Parola chiave Abzan: perdurare

Il clan Abzan è bianco-nero-verde. La sua icona rappresenta due scaglie di drago incrociate. Perdurare è una nuova parola chiave che permette alle creature di prepararsi a una lunga battaglia diventando più potenti.

Pattuglia della Via del Sale

{3}{W}

Creatura — Esploratore Umano

2/5

Perdurare {1}{W} ({1}{W}, {T}): *Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Perdura solo quando potresti lanciare una stregoneria.*

Le regole ufficiali per perdurare sono le seguenti:

702.106. Perdurare

702.106a Perdurare è un'abilità attivata. “Perdurare [costo]” significa “[Costo], {T}: Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

* Il costo per attivare l'abilità perdurare di una creatura include il simbolo del TAP ({T}). L'abilità perdurare di una creatura non può essere attivata a meno che quella creatura non sia stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno.

* Numerose creature con perdurare forniscono inoltre un'abilità alle creature con segnalini +1/+1 che controlli, incluse se stesse. Questi segnalini possono derivare da un'abilità perdurare, ma verrà considerato qualsiasi segnalino +1/+1 sulla creatura.

Parola chiave Jeskai: prodezza

Il clan Jeskai è blu-rosso-bianco. La sua icona rappresenta un occhio di drago. Prodezza è una nuova parola chiave che fornisce un bonus alla dimensione di una creatura ogniquale volta lanci una magia non creatura.

Anziana Jeskai

{1}{U}

Creatura — Monaco Umano

1/2

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

Ogniquale volta l'Anziana Jeskai infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

Le regole ufficiali per prodezza sono le seguenti:

702.107. Prodezza

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

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

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

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

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

Parola chiave Sultai: esumare

Il clan Sultai è nero-verde-blu. La sua icona rappresenta una singola zanna di drago. Esumare è una parola chiave riproposta che ti permette di esiliare carte dal tuo cimitero per contribuire al pagamento del costo delle magie.

Caduta Mortale

{9}{B}

Stregoneria

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

Un giocatore bersaglio sacrifica due creature.

Le regole ufficiali per esumare sono le seguenti:

702.65. Esumare

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

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

* Le regole per esumare sono leggermente cambiate dall'ultima volta che l'abilità è apparsa in un'espansione. In precedenza, esumare riduceva il costo di lancio di una magia. Secondo le regole attuali, esili le carte dal tuo cimitero nello stesso momento in cui paghi il costo della magia. Esiliare una carta in questo modo è semplicemente un altro modo di pagare quel costo.

* Esumare non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia. Ad esempio, il costo di mana convertito della Caduta Mortale è 10 anche se hai esiliato tre carte per lanciarla.

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

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

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

Parola per definire un'abilità Mardu: incursione

Il clan Mardu è rosso-bianco-nero. La sua icona rappresenta due ali di drago. Incursione è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo all'inizio di carte che migliorano se hai attaccato con una creatura in quel turno. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Trafiggicure Mardu

{3}{R}

Creatura — Arciere Umano

2/3

Incursione — Quando la Trafiggicure Mardu entra nel campo di battaglia, se hai attaccato con una creatura in questo turno, la Trafiggicure Mardu infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Le abilità incursione considerano solo se hai attaccato con una creatura. È irrilevante con quante creature hai attaccato oppure quale avversario o planeswalker controllato da un avversario è stato attaccato da quelle creature.

* Le abilità incursione valutano l'intero turno per verificare se hai attaccato con una creatura. Quella creatura non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia. Allo stesso modo, non è necessario che il giocatore o il planeswalker che essa ha attaccato siano ancora rispettivamente in gioco o sul campo di battaglia.

Parola per definire un'abilità Temur: ferocia

Il clan Temur è verde-blu-rosso. La sua icona rappresenta gli artigli di un drago. Ferocia è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo all'inizio di abilità che migliorano se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Negazione Ostinata

{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia non creatura bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1}.

Ferocia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, invece neutralizza quella magia.

Ruggito di Sfida

{2}{G}

Stregoneria

Tutte le creature in grado di bloccare una creatura bersaglio in questo turno lo fanno.

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

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

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

Riproposizione di una parola chiave: metamorfosi

Tutti e cinque i clan di Tarkir ricorrono regolarmente all'inganno nelle loro battaglie. Metamorfosi è una parola chiave riproposta che permette a una creatura di celare la sua vera identità.

Guida Abzan

{3}{W}{B}{G}

Creatura — Guerriero Umano

4/4

Legame vitale (*Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.*)

Metamorfosi {2}{W}{B}{G} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}.*

Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)

A parte alcune piccole modifiche della terminologia e la nuova numerazione, le regole ufficiali per metamorfosi non sono cambiate dalla sua ultima apparizione in un'espansione. Sono le seguenti:

702.36. Metamorfosi

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nuovo layout: magie e abilità modali

Una magia o abilità è *modale* se ha due o più opzioni precedute da “scegli uno” o simile. Ognuna di queste opzioni è un *modo*. Il layout di magie e abilità modali è stato aggiornato a partire da *I Khan di Tarkir*. Ora, tutti i modi verranno presentati in un elenco puntato. Il testo delle carte precedenti verrà aggiornato nel database Oracle di riferimento per le carte.

Talismano Sultai

{B} {G} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi una creatura monocolore bersaglio.
- Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.
- Pesca due carte, poi scarta una carta.

* La modifica riguarda solo il layout. Le regole per il funzionamento di magie e abilità modali non sono cambiate.

* Scegli quale modo viene usato da una magia o abilità mentre lanci quella magia o attivi quell'abilità.

* Se un modo richiede uno o più bersagli, li scegli solo se viene scelto quel modo. Se il modo scelto non richiede bersagli, la magia o abilità viene trattata come se non avesse quei bersagli.

* Se una magia o un'abilità modale viene copiata, la copia avrà lo stesso modo dell'originale.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Affrontare le Sabbie

{1} {W}

Incantesimo

Le creature che controlli hanno cautela.

Ogni creatura che controlli può bloccare una creatura addizionale.

* L'ultima abilità è cumulativa. Se controlli una carta Affrontare le Sabbie addizionale, ognuna delle tue creature sarà in grado di bloccare tre creature e così via.

Altare della Nidiata

{1}

Artefatto

Ogniqualevolta un altro permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ogni avversario mette nel proprio cimitero la prima carta del proprio grimorio.

* Se l'Altare della Nidiata entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente ad altri permanenti, la sua abilità si innescherà per ognuno di quei permanenti.

Alte Sentinelle di Arashin

{3}{W}

Creatura — Soldato Uccello

3/4

Volare

Le Alte Sentinelle di Arashin prendono +1/+1 per ogni altra creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

{3}{W}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

* Le Alte Sentinelle di Arashin possono bersagliare e mettere segnalini +1/+1 su se stesse con la loro abilità attivata.

* Le Alte Sentinelle di Arashin prendono +1/+1 per ogni creatura, non per ogni segnalino +1/+1. È irrilevante quanti segnalini +1/+1 siano presenti su qualsiasi altra creatura che controlli, purché ve ne sia almeno uno.

Anafenza, la Preminente

{W}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

4/4

Ogniqualevolta Anafenza, la Preminente attacca, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura TAPpata bersaglio che controlli.

Se una carta creatura sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliala.

* La prima abilità di Anafenza può bersagliare qualsiasi creatura TAPpata che controlli. Quella creatura non deve necessariamente essere attaccante.

* Mentre Anafenza è sul campo di battaglia, le abilità che si innescano ogniqualevolta muore una creatura non pedina posseduta dal tuo avversario non si innescheranno, poiché quella carta non raggiungerà mai il cimitero di quel giocatore. (Le creature pedina verranno comunque messe brevemente nel cimitero prima di cessare di esistere.)

* Se il tuo avversario scarta una carta creatura mentre Anafenza è sul campo di battaglia, le abilità che funzionano quando una carta viene scartata (ad esempio, follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai un cimitero. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata (ad esempio, la prima abilità di Chandra in Fiamme) possono trovare quella carta in esilio.

* L'ultima abilità di Anafenza considera solo ciò che la carta è nella zona dalla quale si sposta, non ciò che sarebbe nel cimitero. Ad esempio, se una carta terra che controlli diventa una creatura a causa di un effetto e poi muore, la carta terra verrà esiliata. Tuttavia, se una carta creatura con conferire è un'Aura quando sta per essere messa nel cimitero, finisce nel cimitero.

Antico del Lago di Perla

{5}{U}{U}

Creatura — Leviatano

6/7

Lampo

L'Antico del Lago di Perla non può essere neutralizzato.

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

Fai tornare tre terre che controlli in mano ai rispettivi proprietari: Fai tornare l'Antico del Lago di Perla in mano al suo proprietario.

* Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare l'Antico del Lago di Perla. Quando una si risolve, l'Antico del Lago di Perla non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti aggiuntivi di quella magia o abilità avverranno comunque.

Archivio Cranico

{2}

Artefatto

{2}, Esilia l'Archivio Cranico: Un giocatore bersaglio rimescola il suo cimitero nel suo grimorio. Pesca una carta.

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

Arco Trafiggiuore

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniquale la creatura equipaggiata attacca, l'Arco Trafiggiuore infligge 1 danno a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

Equipaggiare {1}

* Il controllore dell'Arco Trafiggiuore sceglie il bersaglio dell'abilità innescata. La fonte del danno è l'Arco Trafiggiuore, non la creatura equipaggiata.

* L'abilità innescata si risolve prima della dichiarazione delle creature bloccanti.

* In alcuni rari casi, l'Arco Trafiggiuore può essere assegnato a una creatura che ti sta attaccando o a un planeswalker che controlli. In questi casi, scegli il bersaglio dell'abilità innescata, ma poiché sei il giocatore in difesa, devi scegliere una creatura che controlli come bersaglio.

Artigli del Cratere

{X} {R}

Stregoneria

Gli Artigli del Cratere infliggono X danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

Ferocia — Gli Artigli del Cratere infliggono invece X più 2 danni a quella creatura o a quel giocatore se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

* Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, gli Artigli del Cratere con X pari a 0 infliggeranno 2 danni, con X pari a 1 infliggeranno 3 danni e così via.

Aspirante al Nome di Guerra

{1} {R}

Creatura — Guerriero Umano

2/1

Incursione — L'Aspirante al Nome di Guerra entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 se hai attaccato con una creatura in questo turno.

L'Aspirante al Nome di Guerra non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 1.

* Quando una creatura blocca legalmente l'Aspirante al Nome di Guerra, cambiare la forza di quella creatura a 1 o meno non modificherà né annullerà quel blocco.

Assalitore dell'Orda

{1} {R}

Creatura — Berserker Umano

2/2

Ogniqualevolta l'Assaltatore dell'Orda blocca, ti infligge 1 danno.

Metamorfosi—Rivela una carta rossa dalla tua mano. *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)*

Quando l'Assaltatore dell'Orda viene girato a faccia in su, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

* Girare a faccia in su l'Assaltatore dell'Orda dopo la dichiarazione delle creature bloccanti non rimuoverà alcuna creatura dal combattimento, né cambierà il modo in cui le creature stanno bloccando.

* Se un Assaltatore dell'Orda a faccia in giù blocca e poi viene girato a faccia in su, la sua prima abilità non si innescherà poiché non aveva quell'abilità quando ha bloccato.

Assaltatore della Valle

{1}{R}

Creatura — Berserker Umano

2/2

Rapidità

L'Assaltatore della Valle attacca ogni turno, se può farlo.

* Sei sempre tu a scegliere quale giocatore o planeswalker viene attaccato dall'Assaltatore della Valle.

* Se, durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, l'Assaltatore della Valle è TAPpato o influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare l'Assaltatore della Valle, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

* Se l'Assaltatore della Valle entra nel campo di battaglia prima della fase di combattimento, attaccherà durante quel turno, se possibile. Se entra nel campo di battaglia dopo il combattimento, non attaccherà in quel turno e solitamente sarà disponibile per bloccare nel turno seguente.

Atto di Resistenza

{1}{W}

Istantaneo

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno.

* Scegli il colore mentre l'Atto di Resistenza si risolve.

Atto di Tradimento

{2}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* L'Atto di Tradimento può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.

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

Autorità Mardu

{R}{W}{B}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura non pedina che controlli attacca, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Goblin 1/1 rossa TAPPata e attaccante.

Sacrifica l'Autorità Mardu: Le creature che controlli prendono +0/+3 fino alla fine del turno.

* Mentre la pedina Goblin entra nel campo di battaglia, scegli quale giocatore o planeswalker avversario essa sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker avversario attaccato dalla creatura originale.

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

Aviano Piuma Gelata

{G} {U}

Creatura — Sciamano Uccello

2/2

Volare

Metamorfosi {1} {G} {U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.*)

Quando l'Aviano Piuma Gelata viene girato a faccia in su, puoi far tornare un'altra creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

* Se controlli le uniche altre creature quando l'Aviano Piuma Gelata viene girato a faccia in su, devi bersagliare una di esse. Scegli se quella creatura torna in mano al suo proprietario mentre l'abilità si risolve.

Bombardamento di Massi

{2} {R}

Stregoneria

Il Bombardamento di Massi infligge 1 danno a ogni creatura che non controlli.

Ferocia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, le creature non possono bloccare in questo turno.

* Il Bombardamento di Massi infligge danno solo alle creature che non controlli mentre si risolve. Tuttavia, l'abilità ferocia influenza tutte le creature, comprese quelle che controlli e quelle che non erano sul campo di battaglia quando il Bombardamento di Massi si è risolto.

Borsa del Corrotto

{X}

Artefatto

La Borsa del Corrotto entra nel campo di battaglia con X segnalini gemma.

{1}, {T}, Rimuovi un segnalino gemma dalla Borsa del Corrotto: Una creatura bersaglio non può attaccare o bloccare in questo turno.

* Attivare l'abilità bersagliando una creatura che sta già attaccando o bloccando non la rimuoverà dal combattimento, né influenzerà quell'attacco o quel blocco.

* Se la Borsa del Corrotto non ha segnalini gemma, rimane sul campo di battaglia, sebbene tu non possa attivare la sua ultima abilità.

Bottino dei Predoni

{3} {B}

Incantesimo

Le creature che controlli prendono +1/+0.

Ogniqualvolta un Guerriero che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare 1 punto vita. Se lo fai, pesca una carta.

* Decidi se pagare o meno 1 punto vita mentre l'abilità innescata si risolve. Puoi farlo solo una volta per ogni abilità (in altre parole, una volta per ogni Guerriero che infligge danno da combattimento a un giocatore).

Caduta Mortale

{9} {B}

Stregoneria

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

Un giocatore bersaglio sacrifica due creature.

* Il giocatore bersaglio sceglie quale creatura sacrificherà mentre la Caduta Mortale si risolve. Se il giocatore controlla solo una creatura in quel momento, la sacrificherà.

* La Caduta Mortale non bersaglia alcuna creatura. Il giocatore bersaglio potrebbe sacrificare una creatura con anti-malocchio, ad esempio.

Calcio Repentino

{3} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

* Non puoi lanciare il Calcio Repentino a meno che tu non bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

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

* Se solo la creatura che controlli è un bersaglio illegale quando il Calcio Repentino tenta di risolversi, non prenderà +1/+0 fino alla fine del turno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, la creatura che controlli prenderà +1/+0 fino alla fine del turno.

Calpestare col Cavallo

{R} {W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bloccante bersaglio. Le creature che erano bloccate da quella creatura in questo combattimento hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Le creature attaccanti che la creatura distrutta stava bloccando rimangono bloccate (anche se nessun'altra creatura le stava bloccando). Una creatura attaccante con travolgere che non viene bloccata da nessuna creatura può infliggere il suo danno da combattimento al giocatore o al planeswalker in difesa.

* In alcuni rari casi, la creatura bloccante non è stata dichiarata come tale durante quel combattimento (ad esempio, se è entrata nel campo di battaglia come bloccante). In questi casi, le creature attaccanti che essa stava bloccando non avranno travolgere anche se la creatura bloccante viene distrutta.

Campione del Bagno di Sangue

{B}

Creatura — Guerriero Umano

2/1

Il Campione del Bagno di Sangue non può bloccare.

Incursione — {1}{B}: Rimetti sul campo di battaglia il Campione del Bagno di Sangue dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo se hai attaccato con una creatura in questo turno.

* L'abilità attivata può essere attivata solo se il Campione del Bagno di Sangue si trova nel tuo cimitero. Da notare che, se attacca e poi muore durante il turno, puoi usare la sua abilità per rimetterlo sul campo di battaglia, poiché il suo attacco soddisfa la sua stessa istruzione di attivazione.

Campo di Sospensione

{1}{W}

Incantesimo

Quando il Campo di Sospensione entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura bersaglio con costituzione pari o superiore a 3 finché il Campo di Sospensione non lascia il campo di battaglia. *(Quella creatura torna sotto il controllo del suo proprietario.)*

* L'abilità del Campo di Sospensione provoca un cambio di zona dalla durata limitata. È una singola abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia la creatura quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che il Campo di Sospensione l'ha lasciato.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che l'abilità si risolva, ad esempio perché la sua costituzione è diminuita, l'abilità sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna creatura verrà esiliata e il Campo di Sospensione rimarrà sul campo di battaglia.

* Se il Campo di Sospensione lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

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

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

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

* In una partita multiplayer, se il proprietario del Campo di Sospensione 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.

Castigo degli Antichi

{B}

Incantesimo

{B}, Rimuovi X segnalini +1/+1 scelti tra le creature che controlli: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno.

* Dopo aver annunciato che attiverai l'abilità del Castigo degli Antichi, nessun giocatore può compiere alcuna azione prima che tu paghi i suoi costi. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere una creatura con segnalini per impedirti di pagare.

Cercatore della Via

{1}{W}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Prodezza (*Ogniquale volta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)
Ogniquale volta lanci una magia non creatura, il Cercatore della Via ha legame vitale fino alla fine del turno.

* Molteplici istanze di legame vitale sono ridondanti. Se l'ultima abilità del Cercatore della Via si risolve più di una volta in un turno, il danno inflitto dal Cercatore della Via non ti farà guadagnare punti vita addizionali.

Cessare le Ostilità

{3}{W}{W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature e tutti i permanenti assegnati alle creature.

* I permanenti assegnati alle creature possono includere Aure ed Equipaggiamenti. Tutti i permanenti influenzati vengono distrutti contemporaneamente.

Colpo della Campana Sonante

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Colpo della Campana Sonante entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.

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

La creatura incantata ha “{6}: STAPpa questa creatura”.

* Il Colpo della Campana Sonante può essere lanciato bersagliando qualsiasi creatura, incluse quelle già TAPpate.

* L'abilità attivata che STAPpa la creatura viene fornita alla creatura incantata. Solo il controllore della creatura può attivare questa abilità.

Consumare nel Fuoco

{4}{R}

Istantaneo

Consumare nel Fuoco infligge 6 danni a una creatura bersaglio. Quando quella creatura muore in questo turno, esilia tutte le carte dal cimitero del suo controllore.

* Se la creatura non muore in quel turno, l'abilità innescata ritardata cesserà semplicemente di esistere.

Corpo d'Armamenti

{2}{W}{B}{G}

Creatura — Soldato Umano

4/4

Quando il Corpo d'Armamenti entra nel campo di battaglia, distribuisce due segnalini +1/+1 tra una o due creature bersaglio che controlli.

* Il Corpo d'Armamenti può bersagliare se stesso con la sua abilità.

* Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre metti l'abilità in pila. In particolare, se scegli di mettere un segnalino +1/+1 su ciascuna delle due creature bersaglio e una di quelle creature diventa un bersaglio illegale in risposta, il segnalino +1/+1 che sarebbe stato messo su quella creatura viene perso. Non può essere messo sul bersaglio legale rimanente.

Destino Crepitante

{R}{W}{B}

Istantaneo

Il Destino Crepitante infligge 2 danni a ogni avversario. Ogni avversario sacrifica una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla.

* Se un giocatore controlla due o più creature con la forza maggiore a pari merito con altre creature sotto il suo controllo, quel giocatore sceglie una di esse da sacrificare.

* Il sacrificio non dipende dal danno inflitto. È irrilevante se quel danno viene prevenuto o deviato.

* Il Destino Crepitante non bersaglia giocatori o creature. Ad esempio, una creatura con protezione dal nero potrebbe essere sacrificata.

* In una partita multiplayer, ogni avversario, a partire dal giocatore attivo e proseguendo in ordine di turno, sceglie quale creatura sacrificherà, poi tutte le creature vengono sacrificate contemporaneamente. Ogni giocatore successivo saprà ciò che i giocatori prima di lui hanno scelto di sacrificare.

Divinatore del Fumo

{1}{G}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

{1}{U}: Guarda una creatura bersaglio a faccia in giù.

* L'abilità del Divinatore del Fumo ti permette di guardare la creatura mentre l'abilità si risolve. Non ti permette di guardarla successivamente, sebbene debba esserti concessa una quantità di tempo ragionevole per guardarla. In una partita multiplayer, assicurati di non rivelare la carta ad altri giocatori.

* Potresti bersagliare una creatura che controlli con l'abilità del Divinatore del Fumo, ma farlo non comporterebbe alcun beneficio. Ricorda che puoi guardare in qualsiasi momento le magie a faccia in giù che controlli in pila e i permanenti a faccia in giù che controlli.

Dono della Scaglia di Drago

{3}{G}

Istantaneo

Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio e STAPpala.

* Il Dono della Scaglia di Drago può bersagliare qualsiasi creatura, comprese quelle già STAPpate.

Erede delle Terre Selvagge

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Tocco letale

Ferocia — Ogniqualvolta l'Erede delle Terre Selvagge attacca, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, l'Erede delle Terre Selvagge prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* L'Erede delle Terre Selvagge ha un'abilità ferocia innescata con una clausola del "se" interposto. Questa abilità verificherà se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 ogniqualvolta l'Erede delle Terre Selvagge attacca. Se in quel momento non la controlli, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà inoltre se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre si risolve. Se in quel momento non la controlli, l'abilità non farà nulla. Nota che la creatura con forza pari o superiore a 4 che controlli mentre l'abilità si innesca non deve necessariamente essere la stessa che controlli mentre l'abilità si risolve.

Errante dei Pini

{3}{G}{G}

Creatura — Elementale

5/5

Metamorfosi {4}{G} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)*

Ogniqualvolta l'Errante dei Pini o un'altra creatura che controlli vengono girati a faccia in su, STAPpa quella creatura.

* Se una creatura a faccia in giù diversa dall'Errante dei Pini viene girata a faccia in su e il permanente risultante non è una creatura, l'ultima abilità dell'Errante dei Pini non si innescherà.

Esplosione Ghiacciata

{X}{U}

Istantaneo

TAPpa X creature bersaglio.

Ferozia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

* Verifichi se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre l'Esplosione Ghiacciata si risolve. Non ha importanza se controlli una creatura di questo tipo durante una delle sottofasi di STAP rilevanti.

* L'Esplosione Ghiacciata può bersagliare una creatura già TAPPata. Non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

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

Fauce del Terrore di Kheru

{4}{B}

Creatura — Coccodrillo Zombie

4/4

Difensore

{1}{G}, Sacrifica un'altra creatura: Guadagni punti vita pari alla costituzione della creatura sacrificata.

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

Fendente Sdegnoso

{1}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio con costo di mana convertito pari o superiore a 4.

* Una magia a faccia in giù ha un costo di mana convertito pari a 0 e non può essere bersagliata dal Fendente Sdegnoso.

Fenice della Nube Cinerea

{2}{R}{R}

Creatura — Fenice

4/1

Volare

Quando la Fenice della Nube Cinerea muore, rimettila sul campo di battaglia a faccia in giù.

Metamorfosi {4}{R}{R} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)*

Quando la Fenice della Nube Cinerea viene girata a faccia in su, infligge 2 danni a ogni giocatore.

* Se la Fenice della Nube Cinerea è a faccia in giù, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi, anche se non l'hai lanciata a faccia in giù usando la sua abilità metamorfosi.

* Se la Fenice della Nube Cinerea lascia il cimitero prima che la sua abilità “muore” si risolva, non ritornerà sul campo di battaglia.

* Dopo che la Fenice della Nube Cinerea sarà ritornata sul campo di battaglia a faccia in giù, ogni giocatore saprà di quale creatura a faccia in giù si tratta. Non puoi mischiare le posizioni dei tuoi permanenti a faccia in giù per confondere gli avversari.

Fiamma d’Inverno

{1}{U}{R}

Istantaneo

Scegli uno o entrambi —

- TAPpa una creatura bersaglio.
- La Fiamma d’Inverno infligge 2 danni a una creatura bersaglio.

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

* Se scegli entrambi i modi, ognuno di essi può bersagliare la stessa creatura o possono bersagliare creature diverse.

* La Fiamma d’Inverno non influisce su alcun bersaglio che sia illegale mentre tenta di risolversi. Se scegli di usare entrambi i modi ed entrambi i bersagli sono illegali in quel momento, la Fiamma d’Inverno verrà neutralizzata.

Foga in Battaglia

{3}{W}

Stregoneria

Le creature che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno. Le creature Guerriero che controlli hanno legame vitale fino alla fine del turno. *(Il danno inflitto da quei Guerrieri fa anche guadagnare al loro controllore altrettanti punti vita.)*

* Le creature Guerriero che controlli mentre la Foga in Battaglia si risolve hanno legame vitale oltre a prendere +2/+1.

Fortezza Zanna d’Avorio

{2}{W}{B}{G}

Creatura — Elefante

5/7

STAPpa ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli durante lo STAP di ogni altro giocatore.

* Ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli STAPpa contemporaneamente ai permanenti del giocatore attivo. Non puoi scegliere di non STAPparle in quel momento.

* Gli effetti che stabiliscono che una creatura che controlli non STAPpa durante il tuo STAP non si applicano durante lo STAP di un altro giocatore.

* Controllare più di una Fortezza Zanna d'Avorio non ti permette di STAPpare le creature più di una volta durante una singola sottofase di STAP.

Frenesia di Morte

{3}{B}{G}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno. Ogniquale volta una creatura muore in questo turno, guadagni 1 punto vita.

* Guadagni 1 punto vita per ogni creatura di cui la Frenesia di Morte riduce la costituzione a 0 o meno. L'abilità innescata ritardata viene creata prima che le azioni di stato facciano morire le creature con costituzione pari o inferiore a 0.

* Solo le creature sul campo di battaglia quando la Frenesia di Morte si risolve prendono -2/-2. Tuttavia, se una creatura entra nel campo di battaglia e più tardi in quel turno muore, guadagnerai 1 punto vita per essa.

Fulcro di Ugin

{5}

Artefatto Leggendaro

Se un giocatore sta per iniziare un turno extra, quel giocatore salta invece quel turno.

Se il Fulcro di Ugin sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esilialo e gioca un turno extra dopo questo.

* Un "turno extra" è qualsiasi turno creato da una magia o abilità. In particolare, non include i turni addizionali che vengono concessi nei tornei dopo lo scadere del tempo di un incontro.

* È comunque possibile creare turni extra mentre il Fulcro di Ugin è sul campo di battaglia. Non vengono saltati fino al momento in cui stanno per iniziare, perciò se il Fulcro di Ugin lascia il campo di battaglia prima che questo accada, i turni extra non saranno influenzati. Da notare che, se controlli più di un Fulcro di Ugin, verranno esiliati tutti tranne uno e verrà creato un turno extra per ognuno. Se il Fulcro di Ugin che rimane sul campo di battaglia non è sul campo di battaglia quando ognuno di questi turni extra sta per iniziare, puoi giocare quei turni.

Fulmine ad Arco

{2}{R}

Stregoneria

Il Fulmine ad Arco infligge 3 danni divisi a tua scelta tra una, due o tre creature e/o giocatori bersaglio.

* Scegli il numero di bersagli del Fulmine ad Arco e come viene diviso il danno mentre lanci la magia. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.

* Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre il Fulmine ad Arco tenta di risolversi, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma non viene inflitto alcun danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli sono illegali, il Fulmine ad Arco viene neutralizzato.

Gelo Invalidante

{2}{U}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

* Il Gelo Invalidante può bersagliare una creatura già TAPpata. Non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

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

Idra dal Cappuccio

{X}{G}{G}

Creatura — Idra Serpente

0/0

L'Idra dal Cappuccio entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Quando l'Idra dal Cappuccio muore, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Serpente 1/1 verde per ogni segnalino +1/+1 su di essa.

Metamorfosi {3}{G}{G}

Mentre l'Idra dal Cappuccio viene girata a faccia in su, metti su di essa cinque segnalini +1/+1.

* Per determinare quante pedine Serpente creare, usa il numero di segnalini +1/+1 che erano presenti sull'Idra dal Cappuccio quando ha lasciato il campo di battaglia.

* L'ultima abilità dell'Idra dal Cappuccio non è un'abilità innescata. È un'abilità di sostituzione che modifica il modo in cui l'Idra dal Cappuccio viene girata a faccia in su. I giocatori non possono rispondere all'azione di girare a faccia in su l'Idra dal Cappuccio e mettere cinque segnalini +1/+1 su di essa.

* Se l'Idra dal Cappuccio è a faccia in giù e viene girata a faccia in su in un modo diverso dal pagamento del suo costo di metamorfosi, l'ultima abilità verrà comunque applicata.

Impostore Scaltro

{2}{U}{U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare l'Impostore Scaltro nel campo di battaglia come una copia di un qualsiasi permanente non terra sul campo di battaglia.

* Scegli quale permanente non terra verrà eventualmente copiato dall'Impostore Scaltro mentre questo entra nel campo di battaglia. L'Impostore Scaltro non bersaglia quel permanente non terra.

* Ricorda che, se controlli più di un permanente leggendario con lo stesso nome o più di un planeswalker con lo stesso tipo, dovrai sceglierne uno che resta sul campo di battaglia e mettere gli altri nel cimitero del loro proprietario.

* Se l'Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia come una copia di un planeswalker, entrerà nel campo di battaglia con un numero di segnalini fedeltà pari alla fedeltà stampata nell'angolo in basso a destra della carta planeswalker. Non copierà il numero di segnalini fedeltà sul planeswalker originale.

* L'Impostore Scaltro copia esattamente ciò che è stampato sul permanente scelto (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore, le sue abilità e così via.

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

* Se il permanente scelto è una copia di qualcos'altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Impostore Scaltro), allora il tuo Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente scelto ha copiato.

* Se il permanente scelto è una pedina, l'Impostore Scaltro copia le caratteristiche originali di quella pedina come definito dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. L'Impostore Scaltro non è una pedina.

* Eventuali abilità entra-in-campo del permanente scelto si innescheranno quando l'Impostore Scaltro 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 l'Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo un permanente non terra che sia già sul campo di battaglia.

* Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, l'Impostore Scaltro entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e viene immediatamente messo nel cimitero (a meno che qualcosa non aumenti la sua costituzione a un valore superiore a 0).

Incremento di Crescita

{3}{G}{G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio, due segnalini +1/+1 su un'altra creatura bersaglio e tre segnalini +1/+1 su una terza creatura bersaglio.

* Devi scegliere tre bersagli diversi per poter lanciare l'Incremento di Crescita. Decidi quanti segnalini +1/+1 otterrà ogni creatura come parte del lancio della magia.

* Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l'Incremento di Crescita tenta di risolversi, i bersagli legali rimanenti ottengono comunque il numero appropriato di segnalini +1/+1. Se tutti i bersagli sono illegali, l'Incremento di Crescita viene neutralizzato.

Intrappolare l'Essenza

{G}{U}{R}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio. Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti due segnalini +1/+1 su di essa.

* Non devi necessariamente bersagliare una creatura per lanciare Intrappolare l'Essenza, sebbene tu debba bersagliare una magia creatura in pila.

Invocazione dell'Albero Atavico

{B}{G}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Guerriero Spirito X/X nera e verde, dove X è la costituzione maggiore tra le creature che controlli.

* Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre l'Invocazione dell'Albero Atavico si risolve. La forza e la costituzione della pedina Guerriero Spirito non varieranno in seguito al variare della costituzione maggiore tra le creature che controlli.

* Se non controlli creature mentre l'Invocazione dell'Albero Atavico si risolve, metterai una pedina 0/0 sul campo di battaglia. A meno che qualcos'altro non faccia aumentare la sua costituzione a un valore superiore a 0, la pedina verrà immediatamente messa nel cimitero del suo proprietario e cesserà di esistere. Le abilità che si innescano quando una creatura entra nel campo di battaglia o muore si innescheranno.

Istigatore Sbeffeggiante

{1}{R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/1

Metamorfosi {2}{R} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)*

Quando l'Istigatore Sbeffeggiante viene girato a faccia in su, se è il tuo turno, prendi il controllo di un'altra creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* L'ultima abilità dell'Istigatore Sbeffeggiante può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.

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

Lama di Fuoco Spettrale

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2.

Equipaggiare {3}

L'abilità equipaggiare della Lama di Fuoco Spettrale costa {2} in meno per essere attivata se bersaglia una creatura incolore.

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

Lente della Chiarezza

{1}

Artefatto

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio e le creature a faccia in giù che non controlli. *(Puoi farlo in qualsiasi momento.)*

* La Lente della Chiarezza ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio e le creature a faccia in giù che non controlli ogniqualvolta lo desideri, anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quelle carte diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.

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

* La Lente della Chiarezza non ti permette di guardare le magie a faccia in giù che non controlli in pila.

Macellaio dell'Orda

{1}{R}{W}{B}

Creatura — Demone

5/4

Volare

Sacrifica un'altra creatura: Il Macellaio dell'Orda ha a tua scelta cautela, legame vitale o rapidità fino alla fine del turno.

* Scegli quale abilità guadagna il Macellaio dell'Orda quando si risolve l'abilità attivata.

Maestra del Balzo

{1}{R}

Creatura — Monaco Umano

2/1

{2}{W}: La Maestra del Balzo ha volare fino alla fine del turno.

* Attivare l'abilità della Maestra del Balzo dopo che è stata bloccata non modificherà né annullerà il blocco.

Messaggera di Anafenza

{W}

Creatura — Soldato Umano

1/2

Perdurare {2}{W} ({2}{W}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Perdura solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

Ogniqualvolta attivi l'abilità perdurare della Messaggera di Anafenza, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca.

* La pedina Guerriero viene creata prima che il segnalino +1/+1 venga messo sulla Messaggera di Anafenza.

Mille Venti

{4}{U}{U}

Creatura — Elementale

5/6

Volare

Metamorfosi {5}{U}{U} (Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)

Quando il Mille Venti viene girato a faccia in su, fai tornare tutte le altre creature TAPPate in mano ai rispettivi proprietari.

* È irrilevante se il Mille Venti è TAPPato o STAPPato (o anche sul campo di battaglia) quando la sua ultima abilità si risolve. Le creature TAPPate, ad eccezione del Mille Venti, torneranno in mano ai rispettivi proprietari.

Mistica dei Sonagli Artigliati

{1}{G}

Creatura — Sciamano Umano

2/1

{T}: Aggiungi {G}, {U} o {R} alla tua riserva di mana.

Metamorfosi {2} (Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)

Quando la Mistica dei Sonagli Artigliati viene girata a faccia in su, aggiungi {G}{U}{R} alla tua riserva di mana.

* Sebbene l'azione di girare a faccia in su una creatura a faccia in giù con metamorfosi non usi la pila, l'abilità innescata della Mistica dei Sonagli Artigliati usa invece la pila e i giocatori possono rispondere a quell'abilità. Da notare che non puoi girare a faccia in su la Mistica dei Sonagli Artigliati mentre lanci una magia o attivi un'abilità. Dovrai girare a faccia in su la Mistica dei Sonagli Artigliati e far risolvere la sua abilità innescata prima di poter spendere quel mana.

Mistico della Via Nascosta

{4}{U}

Creatura — Monaco Umano

3/2

Il Mistico della Via Nascosta non può essere bloccato.

Metamorfosi {2}{U} (Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)

* Se un Mistico della Via Nascosta a faccia in giù viene bloccato e poi girato a faccia in su, rimane bloccato.

Muta delle Scaglie

{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+0 e ha “{2} {B}: Rigenera questa creatura”.

* L’abilità rigenerazione viene fornita alla creatura incantata. Solo il controllore della creatura può attivare l’abilità rigenerazione.

Narset, Maestra Illuminata

{3} {U} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

3/2

Attacco improvviso, anti-malocchio

Ogniquale volta Narset, Maestra Illuminata attacca, esilia le prime quattro carte del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi lanciare carte non creatura esiliate con Narset in questo turno senza pagare il loro costo di mana.

* Le carte vengono esiliate a faccia in su. Quando lanci le carte non creatura esiliate in questo modo, segui le normali regole per lanciare quelle carte. Devi seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

* Non puoi giocare alcuna carta terra esiliata con Narset.

* Poiché stai già lanciando la carta utilizzando un costo alternativo (lanciandola senza pagare il suo costo di mana), non puoi pagare altri costi alternativi per la carta, incluso lanciarla a faccia in giù usando l’abilità metamorfosi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

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

* Le carte esiliate che non lanci rimarranno in esilio.

Padroneggiare la Via

{3} {U} {R}

Stregoneria

Pesca una carta. Padroneggiare la Via infligge a una creatura o a un giocatore bersaglio danno pari al numero di carte che hai in mano.

* Per determinare la quantità di danno che Padroneggiare la Via infligge alla creatura o al giocatore bersaglio, usa il numero di carte nella tua mano dopo che hai pescato la carta. (Ricorda che Padroneggiare la Via non è nella tua mano, è in pila.)

* Se la creatura o il giocatore è un bersaglio illegale mentre Padroneggiare la Via tenta di risolversi, Padroneggiare la Via sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Palmo della Deviazione

{R} {W}

Istantaneo

La prossima volta che una fonte a tua scelta ti sta per infliggere danno in questo turno, previeni quel danno. Se viene prevenuto danno in questo modo, il Palmo della Deviazione infligge altrettanti danni al controllore di quella fonte.

* Il Palmo della Deviazione non bersaglia alcuna creatura né giocatore. Scegli una fonte del danno mentre il Palmo della Deviazione si risolve.

* 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, sei tu a scegliere l'ordine in cui applicare il Palmo della Deviazione e l'effetto di deviazione del planeswalker. Se applichi prima il Palmo della Deviazione, il danno verrà prevenuto (e verrà inflitto danno al controllore della fonte) e l'effetto di deviazione del planeswalker non si applicherà.

Piani Segreti

{G}{U}

Incantesimo

Le creature a faccia in giù che controlli prendono +0/+1.

Ogniqualevolta un permanente che controlli viene girato a faccia in su, pesca una carta.

* Non appena una creatura viene girata a faccia in su, perde il bonus +0/+1 fornito dai Piani Segreti. Se il danno che quella creatura ha su di sé è pari o superiore alla sua nuova costituzione, essa verrà distrutta.

Psicoartiglio

{X}{U}{R}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {X}. Lo Psicoartiglio infligge X danni al controllore di quella magia.

* Se il controllore della magia bersaglio paga {X}, la magia non verrà neutralizzata. Lo Psicoartiglio infliggerà comunque danno a quel giocatore.

* Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale mentre lo Psicoartiglio tenta di risolversi (ad esempio perché è stata neutralizzata da un'altra magia o abilità), lo Psicoartiglio sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non viene inflitto alcun danno.

Pugno Selvaggio

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

Ferocia — La creatura che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno prima di lottare se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

* Non puoi lanciare il Pugno Selvaggio a meno che tu non bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

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

* Supponendo che l'abilità ferocia venga applicata, se solo la creatura che controlli è un bersaglio illegale quando il Pugno Selvaggio tenta di risolversi, non prenderà +2/+2 fino alla fine del turno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, la creatura che controlli prenderà +2/+2 fino alla fine del turno.

Quieta Contemplazione

{2}{U}

Incantesimo

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi pagare {1}. Se lo fai, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario ed essa non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* Decidi se pagare o meno {1} mentre l'abilità innescata si risolve.

* L'abilità può bersagliare una creatura già TAPpata. Non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

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

Ricchezza Scellerata

{X}{B}{G}{U}

Stregoneria

Un avversario bersaglio esilia le prime X carte del suo grimorio. Puoi lanciare un qualsiasi numero di carte non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a X scelte tra esse senza pagare il loro costo di mana.

* Lanci le carte una alla volta mentre la Ricchezza Scellerata si sta risolvendo, scegliendo modi, bersagli e così via. L'ultima carta che lanci sarà la prima a risolversi. Ignora le restrizioni temporali basate sui tipi di carta. Altre restrizioni temporali, come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.

* Poiché stai già lanciando le carte utilizzando un costo alternativo (lanciandole senza pagare il loro costo di mana), non puoi pagare altri costi alternativi per le carte, incluso lanciarle a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se le carte hanno dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

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

* Le carte che non lanci in questo modo rimarranno in esilio.

Rito del Serpente

{4}{B}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Se quella creatura aveva un segnalino +1/+1, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Serpente 1/1 verde.

* Ottieni la pedina Serpente indipendentemente da chi controllava la creatura bersaglio.

* Il Rito del Serpente non crea più di una pedina Serpente, neppure se la creatura bersaglio aveva più di un segnalino +1/+1.

* Se la creatura è un bersaglio illegale mentre il Rito del Serpente tenta di risolversi, il Rito del Serpente sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non otterrai una pedina Serpente.

* Se il Rito del Serpente si risolve, ma la creatura non viene distrutta (ad esempio perché ha indistruttibile o si rigenera), otterrai una pedina Serpente se la creatura ha un segnalino +1/+1.

Roc Compagna d'Ala

{3}{W}{W}

Creatura — Uccello

3/4

Volare

Incursione — Quando la Roc Compagna d'Ala entra nel campo di battaglia, se hai attaccato con una creatura in questo turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Uccello 3/4 bianca con volare. Ogniqualvolta la Roc Compagna d'Ala attacca, guadagni 1 punto vita per ogni creatura attaccante.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di creature attaccanti quando l'ultima abilità si risolve, inclusa la Roc Compagna d'Ala stessa se è ancora sul campo di battaglia.

Roccaguscio Vagante

{3}{G}{G}

Creatura — Tartaruga

5/9

Passa-Isole (*Questa creatura non può essere bloccata fintanto che il giocatore in difesa controlla un'Isola.*)

Ogniqualvolta la Roccaguscio Vagante attacca, esiliala. Rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPpata e attaccante all'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del tuo prossimo turno.

* Mentre la Roccaguscio Vagante viene rimessa sul campo di battaglia a causa dell'abilità innescata ritardata, scegli quale giocatore o planeswalker avversario essa sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker avversario che stava attaccando quando è stata esiliata.

* Se la Roccaguscio Vagante entra nel campo di battaglia come attaccante, non è stata dichiarata come creatura attaccante in quel turno. Le abilità che si innescano quando una creatura attacca, inclusa la sua stessa abilità innescata, non si innescheranno.

* Nel turno in cui la Roccaguscio Vagante attacca e viene esiliata, le abilità incursione la considereranno come una creatura che ha attaccato. Al contrario, nel turno in cui la Roccaguscio Vagante entra nel campo di battaglia come attaccante, le abilità incursione non la considereranno come tale.

* Se attacchi con una Roccaguscio Vagante che non possiedi, la controllerai quando ritornerà sul campo di battaglia.

Rubamagie di Kheru

{3}{U}

Creatura — Mago Naga

3/3

Metamorfosi {4}{U}{U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.*)

Quando la Rubamagie di Kheru viene girata a faccia in su, neutralizza una magia bersaglio. Se quella magia è neutralizzata in questo modo, esiliala invece di metterla nel cimitero del suo proprietario. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana fintanto che rimane esiliata.

* Puoi bersagliare una magia che controlli con l'abilità innescata della Rubamagie di Kheru. In questo modo, potrai lanciare la carta in seguito senza pagare il suo costo di mana.

* Poiché stai già lanciando la carta utilizzando un costo alternativo (lanciandola senza pagare il suo costo di mana), non puoi pagare altri costi alternativi per la carta, incluso lanciarla a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

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

Ruggito di Sfida

{2}{G}

Stregoneria

Tutte le creature in grado di bloccare una creatura bersaglio in questo turno lo fanno.

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

* Il Ruggito di Sfida non fornisce ad alcuna creatura l'abilità di bloccare la creatura bersaglio. Obbliga soltanto le creature già in grado di bloccarla a farlo.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, una creatura è TAPpata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se il giocatore non lo fa, la creatura non blocca neppure in quel caso.

* Se ci sono più fasi di combattimento, le creature che hanno bloccato la creatura bersagliata dal Ruggito di Sfida nel primo combattimento non devono necessariamente bloccarla di nuovo nei combattimenti successivi.

Sarkhan, il Dracofono

{3}{R}{R}

Planeswalker — Sarkhan

4

+1: Fino alla fine del turno, Sarkhan, il Dracofono diventa una creatura leggendaria Drago 4/4 rossa con volare, indistruttibile e rapidità. (*Non perde fedeltà mentre non è un planeswalker.*)

-3: Sarkhan, il Dracofono infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

-6: Ottieni un emblema con “All’inizio della tua acquisizione, pesca due carte aggiuntive” e “All’inizio della tua sottofase finale, scarta la tua mano”.

* Se Sarkhan, il Dracofono diventa una creatura grazie alla sua prima abilità, non conta come far entrare nel campo di battaglia una creatura. Sarkhan era già sul campo di battaglia; cambia solo i suoi tipi. Le abilità che si innescano ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.

* Eventuali segnalini fedeltà presenti su Sarkhan quando la sua prima abilità si risolve vi rimarranno mentre è una creatura. Poiché in questo momento non è un planeswalker, il danno a lui inflitto non causerà la rimozione di quei segnalini.

* Dopo che la prima abilità si sarà risolta, Sarkhan non sarà un planeswalker fino alla fine del turno. Più tardi in quel turno, se lanci un altro Sarkhan, il Dracofono, nessuno dei due permanenti verrà messo nel cimitero del suo proprietario. La “regola delle leggende” considera solo il Sarkhan originale, mentre la “regola dell’unicità dei planeswalker” considera solo il nuovo Sarkhan. Tuttavia, attivando la prima abilità del nuovo Sarkhan, controlleresti due permanenti leggendarie con lo stesso nome. Dovresti perciò sceglierne uno che rimane sul campo di battaglia mentre l’altro verrebbe messo nel cimitero del suo proprietario. Se non attivi la prima abilità del nuovo Sarkhan, il Sarkhan originale tornerà a essere un planeswalker durante la sottofase di cancellazione. Controlleresti quindi due planeswalker con lo stesso tipo di planeswalker. Dovresti perciò sceglierne uno che rimane sul campo di battaglia mentre l’altro verrebbe messo nel cimitero del suo proprietario. Prima della fine del turno, ci sarebbe un’altra sottofase di cancellazione.

* Se un permanente entra nel campo di battaglia come copia di Sarkhan dopo che la sua prima abilità si è risolta, la copia sarà un Sarkhan planeswalker. Entrerà nel campo di battaglia con quattro segnalini fedeltà, indipendentemente dal numero di segnalini fedeltà presenti sul Sarkhan originale. Ti ritroverai quindi nella stessa situazione descritta sopra.

Scaglie Indurite

{G}

Incantesimo

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, metterne invece uno in più su quella creatura.

* “Messi su una creatura che controlli” include una creatura che entra nel campo di battaglia con segnalini +1/+1 su di essa. Se una creatura sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1 mentre controlli le Scaglie Indurite, entrerà con quel numero di segnalini più uno.

* Ogni carta Scaglie Indurite addizionale che controlli aumenterà di uno il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura.

Scorticatrice Sultai

{3}{G}

Creatura — Sciamano Naga

3/4

Ogniquale una creatura che controlli con costituzione pari o superiore a 4 muore, guadagni 4 punti vita.

* Se la Scorticatrice Sultai muore e la sua costituzione è ancora pari o superiore a 4, la sua abilità si innescherà.

Sidisi, Tiranna della Nidiata

{1}{B}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Sciamano Naga

3/3

Ogniquale Sidisi, Tiranna della Nidiata entra nel campo di battaglia o attacca, metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.

Ogniquale una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

* L'ultima abilità di Sidisi si innesca in ogni momento in cui vengono messe nel tuo cimitero carte creatura da qualsiasi punto nel tuo grimorio, non solo dalla cima.

* Qualsiasi istruzione, compresa la prima abilità di Sidisi, che ti dice di mettere più carte da un grimorio in un cimitero sposta tutte le carte contemporaneamente. Ad esempio, se Sidisi entra nel campo di battaglia e tu metti tre carte creatura nel tuo cimitero, l'ultima abilità di Sidisi si innescherà una volta e metterai una pedina Zombie sul campo di battaglia.

Signore dei Lich di Kheru

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

Creatura — Mago Zombie

4/4

All'inizio del tuo mantenimento, puoi pagare {2}{B}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura a caso dal tuo cimitero. Ha volare, travolgere e rapidità. Esilia quella carta all'inizio della tua prossima sottofase finale. Se sta per lasciare il campo di battaglia, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona.

* Decidi se pagare o meno {2}{B} mentre l'abilità si risolve.

* La carta creatura rimessa sul campo di battaglia viene scelta a caso mentre l'abilità si risolve. Se qualche giocatore risponde all'abilità, quel giocatore non saprà ancora quale carta verrà rimessa sul campo di battaglia.

* Poiché l'abilità non bersaglia alcuna carta creatura, qualsiasi carta creatura (incluso il Signore dei Lich di Kheru stesso) messa nel cimitero in risposta a quell'abilità può essere rimessa sul campo di battaglia.

* L'abilità che esilia la carta all'inizio della tua prossima sottofase finale è un'abilità innescata ritardata. Se l'abilità innescata ritardata viene neutralizzata, la creatura rimarrà sul campo di battaglia e l'abilità non si innescherà nuovamente. Tuttavia, l'effetto di sostituzione esilierà comunque la creatura quando sta per lasciare il campo di battaglia.

* Il Signore dei Lich di Kheru fornisce volare, travolgere e rapidità alla creatura rimessa sul campo di battaglia. Tuttavia, non le viene fornita nessuna delle abilità “di esilio”. Se quella creatura perde tutte le sue abilità, sarà comunque esiliata all’inizio della tua prossima sottofase finale e se sta per lasciare il campo di battaglia sarà comunque esiliata.

* Se una carta creatura rimessa sul campo di battaglia grazie al Signore dei Lich di Kheru sta per lasciare il campo di battaglia per qualsiasi motivo, viene invece esiliata. Tuttavia, se quella creatura sta già per essere esiliata, l’effetto di sostituzione non si applicherà. Se successivamente la magia o abilità che la esilia rimette sul campo di battaglia la carta creatura (come fa, ad esempio, il Campo di Sospensione), la carta creatura tornerà sul campo di battaglia come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l’ultima volta che era sul campo di battaglia. Gli effetti del Signore dei Lich di Kheru non saranno più applicati ad essa.

* La creatura esiliata non viene mai messa nel cimitero. Eventuali abilità della creatura che si innescano quando muore non si innescheranno.

Sorin, Visitatore Solenne

{2}{W}{B}

Planeswalker — Sorin

4

+1: Fino al tuo prossimo turno, le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno legame vitale.

-2: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Vampiro 2/2 nera con volare.

-6: Ottieni un emblema con “All’inizio del mantenimento di ogni avversario, quel giocatore sacrifica una creatura”.

* Solo le creature che controlli mentre la prima abilità si risolve otterranno i bonus. Le creature che entrano sotto il tuo controllo in seguito non li otterranno.

* Quando l’abilità dell’emblema si risolve, se il giocatore non controlla creature, non sacrificherà nulla.

Spazzadune

{4}{W}{B}{G}

Stregoneria

Scegli fino a una creatura. Distruggi le altre.

* Decidi quale creatura risparmiare mentre lo Spazzadune si risolve. Questa scelta non bersaglia la creatura. Se non scegli una creatura, verranno distrutte tutte le creature.

Spruzzo Accecante

{4}{U}

Istantaneo

Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -4/-0 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

* Lo Spruzzo Accecante non influenza le creature che entrano nel campo di battaglia o entrano sotto il controllo di uno dei tuoi avversari dopo che si è risolto.

* Puoi lanciare lo Spruzzo Accecante anche se i tuoi avversari non controllano creature semplicemente per pescare una carta.

Squillo di Trombe

{2}{R}

Istantaneo

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

* Solo le creature che sono attaccanti mentre lo Squillo di Trombe si risolve ricevono il bonus. In altre parole, lanciarlo prima di aver dichiarato le creature attaccanti in genere non avrà alcun effetto.

Stormo del Monastero

{2}{U}

Creatura — Uccello

0/5

Difensore, volare

Metamorfosi {U} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)*

* Se uno Stormo del Monastero a faccia in giù attaccante viene girato a faccia in su, continuerà ad essere attaccante anche se avrà difensore. Se viene girato a faccia in su prima che vengano dichiarate le creature bloccanti, le creature senza volare o raggiungere non saranno in grado di bloccarlo.

Stretta del Drago

{2}{R}

Incantesimo — Aura

Ferocia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, puoi lanciare la Stretta del Drago come se avesse lampo. *(Puoi lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.)*

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+0 e ha attacco improvviso.

* Se stai usando l'abilità ferocia della Stretta del Drago per lanciarla come se avesse lampo, devi controllare una creatura con forza pari o superiore a 4 solo mentre inizi il processo di lancio e metti la Stretta del Drago in pila. Perdere il controllo di quella creatura mentre lanci la Stretta del Drago (ad esempio perché l'hai sacrificata per attivare un'abilità di mana) o in risposta alla Stretta del Drago non influenzerà la Stretta del Drago messa in pila.

* Devi lanciare la Stretta del Drago al più tardi durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti dopo che sono stati dichiarati i bloccanti affinché attacco improvviso abbia valore durante quel combattimento.

Succhiasangue di Kheru

{2}{B}

Creatura — Vampiro

2/2

Ogniquale una creatura che controlli con costituzione pari o superiore a 4 muore, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

{2}{B}, Sacrifica un'altra creatura: Metti un segnalino +1/+1 sul Succhiasangue di Kheru.

* L'abilità innescata del Succhiasangue di Kheru si innescherà quando muore se la sua costituzione è pari o superiore a 4.

Surrak Artiglio di Drago

{2}{G}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

6/6

Lampo

Surrak Artiglio di Drago non può essere neutralizzato.

Le magie creatura che controlli non possono essere neutralizzate.

Le altre creature che controlli hanno travolgere.

* Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare una magia creatura che controlli. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia creatura non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.

Talismano Abzan

{W} {B} {G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Esilia una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 3.
- Pesca due carte e perdi 2 punti vita.
- Distribuisci due segnalini +1/+1 tra una o due creature bersaglio.

* Se scegli il terzo modo, decidi come verranno distribuiti i segnalini mentre lanci la magia. In particolare, se scegli di mettere un segnalino +1/+1 su ciascuna delle due creature bersaglio e una di quelle creature diventa un bersaglio illegale in risposta, il segnalino +1/+1 che sarebbe stato messo su quella creatura viene perso. Non può essere messo sul bersaglio legale rimanente.

Talismano Sultai

{B} {G} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi una creatura monocolor bersaglio.
- Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.
- Pesca due carte, poi scarta una carta.

* Una creatura monocolor ha esattamente un colore. Le creature incolori non sono monocolor.

Talismano Temur

{G} {U} {R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Lotta con una creatura bersaglio che non controlli.
- Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.
- Le creature con forza pari o inferiore a 3 non possono bloccare in questo turno.

* Non puoi lanciare il Talismano Temur scegliendo il primo modo a meno che tu non bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

* Se è stato scelto il primo modo e uno dei bersagli è un bersaglio illegale quando il Talismano Temur tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

* Se è stato scelto il primo modo e solo la creatura che controlli è un bersaglio illegale quando il Talismano Temur tenta di risolversi, non prenderà +1/+1 fino alla fine del turno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, la creatura che controlli prenderà +1/+1 fino alla fine del turno.

* Se è stato scelto il terzo modo, non possono bloccare neppure le creature con forza pari o inferiore a 3 che entrano nel campo di battaglia dopo che il Talismano Temur si è risolto. Non potrà bloccare neanche una creatura la cui forza era pari o superiore a 4 quando il Talismano Temur si è risolto, ma è pari o inferiore a 3 mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.

Tecnica della Gru in Volo

{3}{U}{R}{W}

Istantaneo

STAPpa tutte le creature che controlli. Hanno volare e doppio attacco fino alla fine del turno.

* Solo le creature che controlli mentre la Tecnica della Gru in Volo si risolve avranno volare e doppio attacco. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più tardi durante il turno non li otterranno.

Tomba dello Spirito Drago

Terra

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

{2}, {T}: Guadagni 1 punto vita per ogni creatura incolore che controlli.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di creature incolore che controlli (incluse le creature a faccia in giù) mentre l'ultima abilità si risolve.

Trono Draconico di Tarkir

{4}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha difensore e "{2}, {T}: Le altre creature che controlli hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di questa creatura".

Equipaggiare {3}

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità attivata. Se la creatura equipaggiata non è sul campo di battaglia in quel momento, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X. Se quella forza era negativa, le altre creature che controlli perderanno forza e costituzione. Ad esempio, se la creatura equipaggiata fosse 2/2 e una magia le fornisse -5/-5 in risposta all'abilità attivata del Trono Draconico di Tarkir, le altre creature che controlli prenderebbero -3/-3 fino alla fine del turno.

Ululato dell'Orda

{2}{R}

Stregoneria

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

IncurSIONe — Se hai attaccato con una creatura in questo turno, quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala una volta in più. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* L'Ululato dell'Orda crea un'abilità innescata ritardata che si innesca quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in quel turno. L'abilità incurSIONe crea una seconda e identica abilità innescata ritardata. Ognuna di queste creerà una singola copia della prossima magia istantaneo o stregoneria che lancerai durante quel turno. Se non lanci un'altra magia istantaneo o stregoneria durante quel turno, entrambe le abilità innescate ritardate cesseranno di esistere.

* Le abilità innescate ritardate copieranno qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto quelle con dei bersagli.

* Quando una delle abilità si risolve, crea una copia della magia istantaneo o stregoneria. Tu controlli ogni copia. Ciascuna 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 o le copie si risolveranno come normali magie, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

* Ogni 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). Puoi scegliere bersagli diversi per ogni copia.

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

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come nel caso degli Artigiani del Cratere), ogni copia avrà lo stesso valore di X.

Urlatore di Guerra Mardu

{3}{R}

Creatura — Sciamano Orco

3/3

Incursione — Quando l'Urlatore di Guerra Mardu entra nel campo di battaglia, se hai attaccato con una creatura in questo turno, aggiungi {R}{W}{B} alla tua riserva di mana.

* L'abilità incursione dell'Urlatore di Guerra Mardu non è un'abilità di mana anche se aggiunge mana alla tua riserva. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Valanga di Goblin

{2}{R}

Incantesimo

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, puoi pagare {1}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Goblin 1/1 rossa con rapidità.

* Decidi se pagare o meno {1} mentre l'abilità si risolve.

Vedere Ciò che Non è Scritto

{4}{G}{G}

Stregoneria

Rivela le prime otto carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura scelta tra esse.

Metti le altre nel tuo cimitero.

Ferocia — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, puoi mettere sul campo di battaglia due carte creatura invece di una.

* Determini se l'abilità ferocia si applica prima che qualsiasi carta creatura venga messa sul campo di battaglia. Se metti due carte creatura sul campo di battaglia in questo modo, quelle creature entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.

* Poiché non stai lanciando le carte creatura, non puoi pagare costi addizionali o alternativi. Non puoi mettere le carte sul campo di battaglia a faccia in giù.

* Se una carta che metti sul campo di battaglia in questo modo ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Visir dei Rakshasa

{2}{B}{G}{U}

Creatura — Demone Felino

4/4

Ogniquale volta una o più carte vengono messe in esilio dal tuo cimitero, metti altrettanti segnalini +1/+1 sul Visir dei Rakshasa.

* Se una carta viene esiliata “invece” di essere messa in un cimitero, l’abilità del Visir dei Rakshasa non si innescherà.

* Esiliare carte dal tuo cimitero per pagare il costo di una magia con esumare è una singola azione. Farà innescare una volta l’abilità del Visir dei Rakshasa, mettendo su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di carte che hai esiliato.

Voce Torturante

{1} {R}

Stregoneria

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

Pesca due carte.

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

Zannuto delle Valanghe

{2} {G} {U} {R}

Creatura — Guerriero Elefante

6/4

Ogniqualvolta lo Zannuto delle Valanghe attacca, una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa lo blocca in questo combattimento, se può farlo.

* Se la creatura bersaglio non può bloccare lo Zannuto delle Valanghe, ma potrebbe bloccare un’altra creatura attaccante, è libera di bloccare quella creatura o di non bloccare alcuna creatura.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, la creatura bersaglio è TAPpata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se il giocatore non lo fa, la creatura non blocca neppure in quel caso.

Zurgo Spaccaelmi

{2} {R} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Orco

7/2

Rapidità

Zurgo Spaccaelmi attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Zurgo Spaccaelmi ha indistruttibile fintanto che è il tuo turno.

Ogniqualvolta una creatura a cui è stato inflitto danno da Zurgo Spaccaelmi in questo turno muore, metti un segnalino +1/+1 su Zurgo Spaccaelmi.

* Sei sempre tu a scegliere quale giocatore o planeswalker viene attaccato da Zurgo Spaccaelmi.

* Se, durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, Zurgo è TAPpato o influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare Zurgo, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

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

* Ogni volta che muore una creatura, verifica se Zurgo le aveva inflitto danno in un qualsiasi momento durante quel turno. Se è così, si innescherà l'abilità di Zurgo. Non importa chi controllava la creatura o in quale cimitero sia stata messa.

Magic: The Gathering, Magic, I Khan di Tarkir, Theros, Figli degli dei e Viaggio verso Nyx sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2014 Wizards.