

Note di release di **Magic 2015**

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

Ultima modifica: 19 maggio 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

Il Set Base **Magic 2015** contiene 269 carte (101 comuni, 80 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 20 terre base).

Esistono 15 carte addizionali, numerate da 270 a 284, che non sono incluse nelle buste di **Magic 2015**. Si tratta di ristampe di espansioni precedenti, presenti in prodotti supplementari come sample deck e Deck builder's Toolkit. Queste carte addizionali riportano il simbolo dell'espansione **Magic 2015** e sono legali in tutti i formati in cui è legale **Magic 2015**.

Le carte addizionali sono: Angelo dell'Egida, Verdetto Divino, Carica Ispirata, Angelo di Serra, Eliminare, Genio Mahamoti, Incubo, Vampiro di Sengir, Cadavere Ambulante, Cucciolo della Fornace, Colpo Sismico, Drago di Shivan, Corsiera Centaura, Capobranco di Garruk e Calcaterra.

Eventi di Prerelease: 12-13 luglio 2014

Fine settimana di lancio: 18-20 luglio 2014

Game Day: 9-10 agosto 2014

Il Set Base **Magic 2015** diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 18 luglio 2014. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Ritorno a Ravnica*, *Irruzione*, *Labirinto del Drago*, **Magic 2014**, *Theros*, *Figli degli dei*, *Viaggio verso Nyx* e **Magic 2015**.

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

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

Aggiornamenti all'aspetto delle carte

Il Set Base **Magic 2015** introduce alcuni aggiornamenti e miglioramenti all'aspetto delle carte e delle pedine. Queste modifiche non hanno alcun effetto sul gioco.

* Alcuni campi, come il nome e la riga del tipo, presentano un nuovo carattere chiamato "Beleren".

* Le carte rare e rare mitiche includono un marchio olofoil nella parte inferiore.

* Le informazioni sotto il riquadro di testo, come il testo legale e il numero di collezione, sono state riorganizzate e collocate su uno sfondo nero. Le informazioni per i collezionisti ora includono il codice dell'espansione e la lingua, separate da un punto (nelle carte normali) o da una stella (nelle carte Premium).

* Lo spessore del bordo nero della carta è stato diminuito.

Carte di designer ospiti e riconoscimenti per il design

Quattordici carte nel Set Base *Magic 2015* si basano su progetti originali di figure importanti nel settore dei giochi. Una quindicesima carta, Nulla Va Spreco, è il risultato di “[You Make the Card 4](#)”, un concorso di [DailyMTG.com](#) che ha permesso a membri della community di **Magic** di progettare una carta, un voto alla volta. Queste quindici carte includono i riconoscimenti per il design nella parte inferiore del loro riquadro di testo. Tali riconoscimenti non hanno alcun effetto sul gioco.

Riproposizione di una parola chiave: Convocazione

Il Set Base *Magic 2015* segna il ritorno di convocazione, originariamente apparsa nell'espansione *Ravnica: Città delle Gilde*. Convocazione è un'abilità statica che ti permette di TAPpare creature che controlli per contribuire al pagamento del costo delle magie.

Obbedienza Eterna

{4} {B} {B}

Stregoneria

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

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero.

Le regole ufficiali per convocazione sono le seguenti:

702.50. Convocazione

702.50a Convocazione è un'abilità statica che funziona mentre la magia con convocazione è in pila.

“Convocazione” significa “Per ogni mana colorato nel costo totale di questa magia, puoi TAPpare una creatura STAPpata di quel colore che controlli invece di pagare quel mana. Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi TAPpare una creatura STAPpata che controlli invece di pagare quel mana”. L'abilità convocazione non è un costo addizionale o alternativo e si applica solo dopo che viene determinato il costo totale della magia con convocazione.

702.50b Più istanze di convocazione sulla stessa magia sono ridondanti.

* Le regole per convocazione sono leggermente cambiate dall'ultima volta che l'abilità è apparsa in un'espansione. In precedenza, convocazione riduceva il costo di lancio di una magia. Secondo le regole attuali, TAPpi le creature nello stesso momento in cui paghi i costi della magia. TAPpare una creatura in questo modo è semplicemente un altro modo di pagare.

* Convocazione non cambia il costo di mana e il costo di mana convertito di una magia. Ad esempio, il costo di mana convertito dell'Obbedienza Eterna è 6 anche se hai TAPpato sei creature per lanciarla.

* Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.

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

* TAPpare una creatura multicolore utilizzando convocazione corrisponde al pagamento di {1} o di un mana a tua scelta di uno qualsiasi dei colori di quella creatura.

* Quando usi convocazione per lanciare una magia con {X} nel suo costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPpare creature che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci la Corda della Convocazione (una magia con convocazione e costo di mana {X}{G}{G}{G}) e scegli 3 come valore di X, il costo totale è {3}{G}{G}{G}. Se TAPpi due creature verdi e due creature rosse, dovrai pagare {1}{G}.

* Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPpata quando paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.

Riproposizione di una tematica: Tramutanti

Il Set Base ***Magic 2015*** include diversi nuovi Tramutanti, popolari creature in grado di condividere abilità e bonus a forza o costituzione con altri Tramutanti.

Tramutante Bellicoso

{2}{R}

Creatura — Tramutante

2/2

Le creature Tramutante che controlli hanno “Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature”.

* I Tramutanti di questa espansione influenzano solo le creature Tramutante che controlli. Non forniscono bonus ai Tramutanti degli avversari. Si tratta dello stesso modo in cui funzionavano i Tramutanti del Set Base ***Magic 2014***, mentre i Tramutanti di espansioni precedenti garantivano bonus a tutti i Tramutanti.

* Le abilità fornite dai Tramutanti, così come gli incrementi di forza/costituzione, sono cumulative. Tuttavia, per alcune abilità, come indistruttibile e l'abilità fornita dal Tramutante Bellicoso, più istanze dell'abilità non forniscono benefici aggiuntivi.

* Se cambi il tipo di creatura di un Tramutante che controlli in modo che non sia più un Tramutante, non sarà più influenzato dalla sua stessa abilità. La sua abilità continuerà a influenzare le altre creature Tramutante che controlli.

Ciclo: Anime

Sei creature del Set Base ***Magic 2015*** rappresentano protettori provenienti da diversi mondi del Multiverso.

Anima di Zendikar

{4}{G}{G}

Creatura — Avatar

6/6

Raggiungere

{3}{G}{G}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Bestia 3/3 verde.

{3}{G}{G}, Esilia l'Anima di Zendikar dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Bestia 3/3 verde.

* Puoi attivare l'ultima abilità solo se l'Anima è nel tuo cimitero.

* Esiliare l'Anima dal tuo cimitero è parte del costo di attivazione dell'ultima abilità. Un giocatore non può rimuovere l'Anima dal cimitero in risposta per impedirti di attivare l'abilità.

Riproposizione di un ciclo: Bastoni dei Magus

Questo Set Base comprende un ciclo di artefatti, ognuno allineato a un colore, che ti permettono di guadagnare punti vita quando lanci magie del colore appropriato o quando fai entrare nel campo di battaglia terre base del tipo associato a quel colore.

Bastone del Magus Solare

{3}

Artefatto

Ogniqualevolte lanci una magia bianca o una Pianura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

* Ognuno di questi artefatti considera qualsiasi terra con il tipo di terra base appropriato. Ad esempio, l'abilità del Bastone del Magus Solare si innesca quando qualsiasi terra con il sottotipo Pianura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, non solo una terra con il nome Pianura.

* La maggior parte delle terre non base non possiede un tipo di terra base, anche se produce mana colorato. Ad esempio, le Caverne di Koilos non sono una Pianura né una Palude. Farne entrare uno nel campo di battaglia sotto il tuo controllo non farà innescare l'abilità del Bastone del Magus Solare.

* Se lanci una copia di una carta di un certo colore, si innescherà l'abilità del Bastone appropriato. Tuttavia, se copi una magia in pila senza lanciare quella copia, non si innescherà.

Riproposizione del tipo di carta: Planeswalker

Un planeswalker è un potente alleato che puoi chiamare per combattere al tuo fianco. Le regole per i planeswalker non sono cambiate in questa uscita.

Jace, il Patto delle Gilde Vivente

{2}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Metti una di esse nel tuo cimitero.

-3: Fai tornare un altro permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

-8: Ogni giocatore rimescola la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio. Pesca sette carte.

* I planeswalker sono permanenti. Puoi lanciarne uno in ogni momento in cui potresti lanciare una stregoneria. Quando una tua magia planeswalker si risolve, entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* Se in qualsiasi momento controlli più di un planeswalker con lo stesso sottotipo (la parola dopo il trattino nella riga del tipo della carta, come "Jace"), scegli uno di essi perché rimanga sul campo di battaglia e metti gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa è un'azione di stato nota come la "regola dell'unicità dei planeswalker".

* I planeswalker non sono creature. Le magie e le abilità che influenzano le creature non li influenzeranno.

* I planeswalker hanno un punteggio di fedeltà. Un planeswalker entra nel campo di battaglia con un ammontare di segnalini fedeltà pari al numero stampato nell'angolo in basso a destra della carta. Attivare una delle sue abilità risulta nell'aggiungere o rimuovere da esso un certo numero di segnalini fedeltà. Il danno inflitto a un planeswalker risulta nel rimuovere da esso altrettanti segnalini fedeltà. Se non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

* Ogni planeswalker ha un certo numero di abilità attivate chiamate “abilità di fedeltà”. Puoi attivare un’abilità di fedeltà di un planeswalker che controlli solo quando potresti lanciare una stregoneria e solo se non hai ancora attivato un’abilità di fedeltà di quel planeswalker in un determinato turno.

* Il costo per attivare un’abilità di fedeltà di un planeswalker è rappresentato da un simbolo con un numero al suo interno. Le frecce verso l’alto contengono numeri positivi, come “+1”; questo significa “Metti un segnalino fedeltà su questo planeswalker”. Le frecce verso il basso contengono numeri negativi, come “-8”; questo significa “Rimuovi otto segnalini fedeltà da questo planeswalker”. Un simbolo con uno “0” significa “Metti zero segnalini fedeltà su questo planeswalker”.

* Attivare un’abilità di fedeltà con costo 0 lascerà invariato il numero di segnalini fedeltà sul planeswalker.

* Non puoi attivare un’abilità di un planeswalker con un costo di fedeltà negativo a meno che il planeswalker non abbia almeno altrettanti segnalini fedeltà.

* I planeswalker non possono attaccare (a meno che un effetto non trasformi il planeswalker in una creatura). Però, possono essere attaccati. Ciascuna delle tue creature attaccanti può attaccare il tuo avversario o un planeswalker controllato da quel giocatore. Sei tu a specificarlo durante la dichiarazione delle creature attaccanti.

* Se un planeswalker che controlli viene attaccato, puoi bloccare la creatura attaccante (o le creature attaccanti) come di consueto.

* Se una creatura che sta attaccando un planeswalker non viene bloccata, infliggerà il suo danno da combattimento a quel planeswalker. Il danno inflitto a un planeswalker risulta nel rimuovere da esso altrettanti segnalini fedeltà.

* Se una fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a un avversario, puoi invece farle infliggere quel danno a un planeswalker controllato da quell’avversario. Per esempio, anche se non puoi bersagliare un planeswalker con un Colpo di Fulmine, puoi bersagliare il tuo avversario con un Colpo di Fulmine e mentre il Colpo di Fulmine si risolve, puoi decidere che infligga i suoi 3 danni a uno dei planeswalker del tuo avversario. (Non puoi suddividere quel danno tra più giocatori e/o planeswalker.) Se scegli di infliggere il danno del Colpo di Fulmine a un planeswalker, vengono rimossi da esso tre segnalini fedeltà.

Nuovo termine delle regole: “forza e costituzione base”

Magic 2015 introduce una modifica alla formulazione del testo di carte che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione di una creatura.

Tramutare in Rana (formulazione precedente)

{1}{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio perde tutte le abilità e diventa una Rana 1/1 blu fino alla fine del turno.

Tramutare in Rana

{1}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio perde tutte le abilità e diventa una Rana blu con forza e costituzione base 1/1.

L’espressione “forza e costituzione base” rende più chiaro il fatto che altri effetti continui di modifica della forza e della costituzione, come quelli prodotti dalla Crescita Titanica o da un segnalino +1/+1, si applicano dopo che la forza e la costituzione della creatura sono cambiate. Per diverse carte meno recenti, è stata aggiornata la formulazione del testo in Oracle per riflettere questo cambiamento. Questa modifica non cambia il funzionamento delle regole. Nota che, a parte rare eccezioni, questa nuova formulazione non viene utilizzata su carte con abilità che “animano” permanenti non creatura, come la Grotta Mutevole e Nissa del Mondo Risvegliato.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Accordo di Sangue

{6}{B}

Stregoneria

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

L'Accordo di Sangue infligge 4 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio e tu guadagni 4 punti vita.

* Se la creatura o il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale quando l'Accordo di Sangue tenta di risolversi, questo sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita. (Le creature che hai TAPPato per lanciare l'Accordo di Sangue rimangono TAPPate.)

Agire d'Impulso

{2}{R}

Stregoneria

Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare le carte esiliate in questo modo. (*Se lanci una magia in questo modo, paghi comunque i suoi costi. Puoi giocare una terra in questo modo solo se potresti giocare una normalmente.*)

* Le carte vengono esiliate a faccia in su.

* Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* In circostanze normali, puoi giocare una carta terra esiliata con Agire d'Impulso solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

* Le carte che non giochi rimarranno esiliate.

Ajani l'Incrollabile

{3}{W}

Planeswalker — Ajani

4

+1: Fino alla fine del turno, fino a una creatura bersaglio prende +1/+1 e ha attacco improvviso, cautela e legame vitale.

-2: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli e un segnalino fedeltà su ogni altro planeswalker che controlli.

-7: Ottieni un emblema con “Se una fonte sta per infliggere danno a te o a un planeswalker che controlli, previeni tutto il danno tranne 1”.

* Puoi attivare la prima abilità senza un bersaglio. Se lo fai, metti semplicemente un segnalino fedeltà su Ajani per pagare il costo dell'abilità.

* Se un permanente che controlli è sia una creatura che un planeswalker, la seconda abilità di Ajani metterà su di esso sia un segnalino +1/+1 che un segnalino fedeltà.

* L'abilità dell'emblema non considera chi controlla la fonte che infligge danno a te o a un planeswalker che controlli.

* Ogni creatura attaccante è una fonte di danno separata. Ad esempio, se due creature 3/3 ti attaccano e non vengono bloccate, l'emblema previene 2 danni da ciascuna creatura. Ti verrà inflitto un totale di 2 danni.

* Se più effetti modificherebbero l'assegnazione del danno, il giocatore a cui viene inflitto danno (o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno) sceglie in che ordine applicare gli effetti. Ad esempio, i Dettami degli Dei Gemelli dicono "Se una fonte sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel permanente o a quel giocatore". Supponiamo che l'avversario stia per infliggerti 3 danni mentre i Dettami degli Dei Gemelli sono sul campo di battaglia e tu controlli l'emblema di Ajani. Puoi (a) prevenire prima tutto il danno tranne 1 e poi lasciare che l'effetto dei Dettami degli Dei Gemelli lo raddoppi, con il risultato di subire 2 danni oppure (b) raddoppiare i danni a 6 e poi prevenire tutto il danno tranne 1.

Alveare dei Tramutanti

Terra

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

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Tramutante.

{5}, {T}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Tramutante 1/1 incolore. Attiva questa abilità solo se controlli un Tramutante.

* Si verifica se controlli o meno un Tramutante solo quando attivi l'ultima abilità, non mentre quell'abilità si risolve. Se non controlli Tramutanti nel momento in cui l'abilità si risolve, otterrai comunque una pedina Tramutante.

Anfitrione Sanguinario

{3}{B}{B}

Creatura — Vampiro

3/3

{1}{B}, Sacrifica un'altra creatura: Metti un segnalino +1/+1 sull'Anfitrione Sanguinario e guadagni 2 punti vita.

* Se l'Anfitrione Sanguinario non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, non metterai un segnalino +1/+1 su di esso, ma guadagnerai comunque 2 punti vita.

Angelo Irreale

{2}{U}

Creatura — Illusione Angelo

4/4

Volare

Lancia l'Angelo Irreale solo se hai lanciato un'altra magia in questo turno.

* Non ha importanza se l'altra magia si sia risolta o meno. Può essere stata neutralizzata o, se in qualche modo hai lanciato l'Angelo Irreale come se avesse lampo, potrebbe essere ancora in pila.

Anima di Ravnica

{4}{U}{U}

Creatura — Avatar

6/6

Volare

{5}{U}{U}: Pesca una carta per ogni colore tra i permanenti che controlli.

{5}{U}{U}, Esilia l'Anima di Ravnica dal tuo cimitero: Pesca una carta per ogni colore tra i permanenti che controlli.

* Per determinare il numero di carte da pescare, conta il numero di colori tra i permanenti che controlli mentre una delle due abilità attivate si risolve. Pescherai tra zero e cinque carte.

Anima di Shandalar

{4}{R}{R}

Creatura — Avatar

6/6

Attacco improvviso

{3}{R}{R}: Scegli un giocatore bersaglio e fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore. L'Anima di Shandalar infligge 3 danni a quel giocatore e 3 danni a quella creatura.

{3}{R}{R}, Esilia l'Anima di Shandalar dal tuo cimitero: Scegli un giocatore bersaglio e fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore. L'Anima di Shandalar infligge 3 danni a quel giocatore e 3 danni a quella creatura.

* Per attivare una delle due abilità, devi bersagliare un giocatore, ma puoi scegliere di non bersagliare alcuna creatura.

Arcangelo Risoluto

{5}{W}{W}

Creatura — Angelo

4/4

Volare

Quando l'Arcangelo Risoluto entra nel campo di battaglia, se i tuoi punti vita sono minori dei tuoi punti vita iniziali, diventano pari ai tuoi punti vita iniziali.

* I tuoi punti vita iniziali sono i punti vita con cui hai iniziato la partita. Per la maggior parte dei formati a due giocatori, sono 20. Per il Two-Headed Giant, sono i punti vita con cui ha iniziato la tua squadra, di solito 30. Nelle partite di Commander, i tuoi punti vita iniziali sono 40.

* Se i tuoi punti vita sono meno dei tuoi punti vita iniziali, guadagni effettivamente l'ammontare di punti vita appropriato. Altri effetti che interagiscono con il guadagno di punti vita interagiscono di conseguenza con l'abilità dell'Arcangelo Risoluto.

Artefatto Vivificato

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto

L'artefatto incantato è una creatura con forza e costituzione base 5/5 in aggiunta ai suoi altri tipi.

* L'artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi. Da notare che, se un Equipaggiamento diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un'altra creatura. Se era già assegnato a una creatura, diventa non assegnato.

* Se l'artefatto era già una creatura, la sua forza e la sua costituzione base diventeranno pari a 5. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e iniziano ad applicarsi dopo che l'Artefatto Vivificato viene assegnato all'artefatto sostituiranno questo effetto.

* Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quelli creati dalla Crescita Titanica o da un segnalino +1/+1, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano forza e costituzione.

* La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

Avacyn, Angelo Custode

{2}{W}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

5/4

Volare, cautela

{1}{W}: Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a un'altra creatura bersaglio in questo turno da fonti di un colore a tua scelta.

{5}{W}{W}: Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a un giocatore bersaglio in questo turno da fonti di un colore a tua scelta.

* I colori che puoi scegliere sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Non puoi scegliere artefatto, incolore o qualunque altra parola.

* Per ogni abilità attivata, scegli il colore mentre l'abilità si risolve. Tuttavia, il colore di una fonte che sta per infliggere danno alla creatura o al giocatore viene verificato solo quando infliggerebbe quel danno, non mentre l'abilità di Avacyn si risolve. Ad esempio, se scegli blu, viene prevenuto il danno che infliggerebbe una creatura blu, anche se quella creatura non era blu (o non era sul campo di battaglia) quando l'abilità di Avacyn si è risolta.

* Dopo che l'abilità in questione si è risolta, non viene più verificato se la creatura o il giocatore bersaglio sia ancora un bersaglio legale. Ad esempio, se una creatura bersagliata dalla prima abilità ottiene protezione dal bianco dopo che l'abilità si è risolta ma prima che essa prevenga il danno, l'effetto previene comunque il danno.

* La seconda abilità attivata non previene il danno che sta per essere inflitto a planeswalker controllati dal giocatore bersaglio. Se quel giocatore sei tu, puoi comunque prevenire il danno non da combattimento che il tuo avversario potrebbe deviare da te a uno dei tuoi planeswalker. Basta applicare prima l'effetto di prevenzione dell'abilità, e non ci sarà alcun danno da deviare.

* Entrambe le abilità attivate prevengono tutto il danno del colore scelto, non solo il danno da combattimento.

* Nessuna delle due abilità attivate ha alcun effetto sul danno che è già stato inflitto.

Banchetto di Caduti

{2}{B}

Incantesimo

All'inizio di ogni mantenimento, se un avversario ha perso punti vita nell'ultimo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

* Il danno inflitto a un avversario fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.

* Il Banchetto di Caduti verifica l'intero turno precedente per determinare se la sua abilità si innescherà oppure no. È irrilevante se il Banchetto di Caduti fosse sul campo di battaglia o meno quando l'avversario ha perso punti vita.

* Il Banchetto di Caduti verifica solo se un avversario ha perso punti vita durante il turno, non se i punti vita di quel giocatore sono effettivamente diminuiti durante il turno. Ad esempio, se un avversario ha perso 2 punti vita e poi ha guadagnato 8 punti vita nell'ultimo turno, l'abilità del Banchetto di Caduti si innesca.

* Solo un segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura bersaglio, indipendentemente da quanti punti vita sono stati persi.

Benevolenza Divina

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Benevolenza Divina entra nel campo di battaglia, guadagni 3 punti vita.
La creatura incantata prende +1/+3.

* Se la creatura bersagliata dalla Benevolenza Divina è un bersaglio illegale quando la Benevolenza Divina tenta di risolversi, la Benevolenza Divina sarà neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia e la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

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 quando Cacciare i Deboli tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

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

Capitano Preminente

{2}{W}

Creatura — Soldato Kithkin

2/2

Attacco improvviso (*Questa creatura infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.*)

Ogniqualvolta il Capitano Preminente attacca, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta creatura Soldato TAPpata e attaccante.

* Scegli tu cosa attacca il Soldato che metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker del Capitano Preminente.

* Le abilità della carta creatura Soldato che si innescano “Ogniqualvolta [questa creatura] attacca” non si innescano perché la creatura non è mai stata dichiarata come creatura attaccante.

Cataro Altruista

{W}

Creatura — Chierico Umano

1/1

{1}{W}, Sacrifica il Cataro Altruista: Le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

* Saranno influenzate solo le creature che controlli quando l'abilità si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non lo saranno.

* Puoi attivare l'abilità del Cataro Altruista anche se non controlli altre creature.

Cercasangue di Altac

{1}{R}

Creatura — Berserker Umano

2/1

Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario muore, la Cercasangue di Altac prende +2/+0 e ha attacco improvviso e rapidità fino alla fine del turno. *(Infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso e può attaccare e {T} non appena entra sotto il tuo controllo.)*

* Se una fase di combattimento ha due sottofasi di danno da combattimento (perché è presente una creatura attaccante o bloccante con attacco improvviso o doppio attacco), la Cercasangue di Altac può guadagnare attacco improvviso durante la prima sottofase. Se questo accade, assegnerà danno da combattimento nella seconda sottofase di danno da combattimento, assieme alle altre creature che non hanno ancora assegnato danno da combattimento durante quel combattimento.

* Se l'abilità si innesca più volte in un singolo turno, i bonus alla forza sono cumulativi, ma le istanze addizionali di attacco improvviso e rapidità sono ridondanti.

Cerchio di Fiamme

{1}{R}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura senza volare attacca te o un planeswalker che controlli, il Cerchio di Fiamme infligge 1 danno a quella creatura.

* L'abilità del Cerchio di Fiamme si innesca solo se una creatura senza volare viene dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se una creatura con volare attacca te o un planeswalker che controlli e poi perde volare oppure se una creatura senza volare viene messa sul campo di battaglia e attacca te o un planeswalker che controlli, l'abilità non si innesca.

Chandra, Padrona del Fuoco

{2}{R}{R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Scegli un giocatore bersaglio e fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore. Chandra, Padrona del Fuoco infligge 1 danno a quel giocatore e 1 danno a quella creatura. Quella creatura non può bloccare in questo turno.

0: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

-7: Esilia le prime dieci carte del tuo grimorio. Scegli una carta istantaneo o stregoneria esiliata in questo modo e copiala tre volte. Puoi lanciare le copie senza pagare il loro costo di mana.

* Per attivare la prima abilità, devi bersagliare un giocatore, ma puoi scegliere di non bersagliare alcuna creatura.

* Se la prima abilità si risolve ma il danno viene prevenuto o deviato, la creatura bersaglio non sarà comunque in grado di bloccare in quel turno.

* La carta esiliata dalla seconda abilità viene esiliata a faccia in su. Viene giocata seguendo le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

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

* Nella terza abilità, "esiliata in questo modo" identifica le carte che hai appena esiliato a causa della risoluzione di quell'abilità. Le carte esiliate con la seconda abilità o con attivazioni precedenti della terza abilità non contano.

* Mentre la terza abilità si risolve, crei le copie della carta in esilio e le lanci dall'esilio. Puoi lanciare zero, una, due o tutte e tre le copie. La carta in sé non viene lanciata. Rimane esiliata.

* Mentre lanci le copie create dalla terza abilità, le restrizioni temporali basate sul tipo di carta (ad esempio, creatura o stregoneria) vengono ignorate. Questo non vale per altre restrizioni, come “Lancia [questa magia] solo durante il combattimento”.

* Poiché stai giocando le copie “senza pagare il loro costo di mana”, non puoi pagare i costi alternativi per le copie. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se le copie hanno dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

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

Cimelio Profano

{1}

Artefatto

Ogniqualvolta una carta creatura viene messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, guadagni 1 punto vita.

* La morte di creature pedina non fanno innescare l'abilità del Cimelio Profano.

* L'abilità del Cimelio Profano si innesca quando muore una creatura non pedina che tu controlli ma di cui è proprietario un avversario.

* Se il Cimelio Profano viene messo nel tuo cimitero nello stesso momento in cui una carta creatura viene messa nel cimitero di un avversario, la sua abilità non si innesca.

Collera Bruciante

{4}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “{T}: Questa creatura infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un giocatore bersaglio”.

* Usa la forza della creatura incantata mentre l'abilità attivata si risolve per determinare quanti danni vengono inflitti. Se la creatura in quel momento non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Nota che questo funziona diversamente dalla parola chiave lottare, che richiede a entrambe le creature di essere sul campo di battaglia perché qualsiasi danno venga inflitto.

* La creatura incantata è la fonte dell'abilità attivata, non la Collera Bruciante. Ad esempio, se la creatura incantata è verde, puoi attivare l'abilità scegliendo come bersaglio una creatura con protezione dal rosso.

Compagno di Ajani

{1}{W}

Creatura — Soldato Felino

2/2

Ogniqualvolta guadagni punti vita, puoi mettere un segnalino +1/+1 sul Compagno di Ajani.

* L'abilità si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con il Rigenera-Anime, sia che si tratti di 8 punti vita con l'Enigma della Meditazione.

* Una creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un singolo effetto di guadagno di punti vita. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità del Compagno di Ajani si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker

contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

Cono di Fiamme

{3}{R}{R}

Stregoneria

Il Cono di Fiamme infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio, 2 danni a un'altra creatura o a un altro giocatore bersaglio e 3 danni a una terza creatura o a un terzo giocatore bersaglio.

* Ognuno dei tre bersagli deve essere diverso.

* Se uno o due dei bersagli del Cono di Fiamme sono illegali quando si risolve, non puoi modificare la quantità di danno che verrà inflitto ai bersagli legali rimasti.

Contaminare la Mente

{4}{B}

Stregoneria

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

Nomina una carta non terra. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio di un giocatore bersaglio per un qualsiasi numero di carte con quel nome ed esiliare. Poi quel giocatore rimescola il suo grimorio.

* Puoi lasciare qualsiasi carta con quel nome nella zona in cui si trova. Non devi necessariamente esiliarla.

Corazza Infestata

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+4.

{0}: Fino alla fine del turno, la Corazza Infestata diventa una creatura artefatto Spirito 4/4 e non è più un Equipaggiamento. Attiva questa abilità solo se non controlli creature.

Equipaggiare {4} ({4}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

* Anche se puoi attivare l'abilità di "animazione" solo quando non controlli alcuna creatura, se in qualche modo una creatura entra sotto il tuo controllo in risposta a quell'abilità, questo non ne impedirà la risoluzione.

* È possibile attivare la prima abilità attivata della Corazza Infestata in risposta all'attivazione della prima abilità di un'altra Corazza Infestata e farle diventare entrambe creature fino alla fine del turno.

* Puoi attivare l'abilità equipaggiare della Corazza Infestata mentre non è un Equipaggiamento, ma l'abilità non avrà alcun effetto. La Corazza Infestata non diventerà assegnata ad alcuna creatura.

Dardo Piroesplosivo

{5}{R}

Istantaneo

Il Dardo Piroesplosivo infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Distruggi tutti gli Equipaggiamenti assegnati a quella creatura.

* Il Dardo Piroesplosivo può bersagliare qualsiasi creatura, non soltanto una a cui è assegnato un Equipaggiamento. Il danno verrà inflitto a quella creatura anche se nessun Equipaggiamento è assegnato ad essa.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando il Dardo Piroesplosivo tenta di risolversi, quest'ultimo sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun Equipaggiamento verrà distrutto.

Diavolo della Forgia

{R}

Creatura — Diavolo

1/1

Quando il Diavolo della Forgia entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a una creatura bersaglio e 1 danno a te.

* L'abilità del Diavolo della Forgia è obbligatoria. Se è l'unica creatura sul campo di battaglia, dovrai sceglierla come bersaglio e farle infliggere 1 danno a se stessa e 1 danno a te.

Distruttore Glaciale

{4} {U} {U}

Creatura — Elementale

5/5

Travolgere (*Se questa creatura sta per assegnare alle sue creature bloccanti danno sufficiente a distruggerle, puoi farle assegnare il resto del suo danno al giocatore in difesa o a un planeswalker.*)

Il Distruttore Glaciale non può attaccare a meno che non ci sia una Montagna sul campo di battaglia.

* Non ha importanza chi controlla la Montagna.

* Se le uniche Montagne sul campo di battaglia lo lasciano dopo che il Distruttore Glaciale ha iniziato ad attaccare, esso rimane attaccante.

Drago Accaparratore

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Quando il Drago Accaparratore entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, esiliarla, poi rimescolare il tuo grimorio.

Quando il Drago Accaparratore muore, puoi mettere la carta esiliata in mano al suo proprietario.

* La carta artefatto viene esiliata a faccia in su.

* Le due abilità del Drago Accaparratore sono collegate. La seconda abilità si riferisce solo alla carta esiliata dalla prima abilità di quel Drago Accaparratore. In altre parole, ogni Drago ha un suo tesoro.

* Se il Drago Accaparratore muore prima che la sua prima abilità si sia risolta, la sua seconda abilità si innescherà ma non avrà alcun effetto. Poi si risolverà la sua prima abilità. Se scegli di esiliare una carta artefatto dal tuo grimorio, essa verrà esiliata per un tempo indeterminato.

Escavazione Aggressiva

{3} {R}

Incantesimo

Non puoi giocare terre.

Sacrifica una terra: Pesca due carte. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

* Puoi attivare l'abilità una volta durante il turno di ogni giocatore, non solo nel tuo turno.

* L'Escavazione Aggressiva non impedisce alle terre di essere messe sul campo di battaglia da una magia o abilità. Impedisce soltanto l'azione speciale di giocare una terra.

Esplosione a Frammentazione

{1}{R}

Istantaneo

Come costo aggiuntivo per lanciare l'Esplosione a Frammentazione, sacrifica un artefatto.

L'Esplosione a Frammentazione infligge 5 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Devi sacrificare esattamente un artefatto per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare un artefatto e non puoi sacrificare artefatti aggiuntivi.

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

Fitotitano

{4}{G}{G}

Creatura — Elementale Pianta

7/2

Quando il Fitotitano muore, rimettilo sul campo di battaglia TAPpato sotto il controllo del suo proprietario all'inizio del suo prossimo mantenimento.

* L'abilità del Fitotitano lo fa tornare sul campo di battaglia solo se è ancora nel cimitero quando l'abilità innescata ritardata si risolve. Se non lo è, non torna sul campo di battaglia.

Fulminella

{1}{U}

Creatura — Farabutto Spiritello

2/2

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

Volare

Quando la Fulminella entra nel campo di battaglia, sacrificala a meno che non faccia tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario.

* Se non controlli altre creature quando l'abilità entra-in-campo si risolve, sei obbligato a sacrificare la Fulminella.

Furtivo del Baratro

{2}{U}

Creatura — Orrore Calamaro

1/1

Ogniqualvolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 sul Furtivo del Baratro.

Quando il Furtivo del Baratro muore, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Calamaro 1/1 blu con passa-Isole, dove X è il numero di segnalini +1/+1 sul Furtivo del Baratro. (*Non possono essere bloccate fintanto che il giocatore in difesa controlla un'Isola.*)

* Se peschi più di una carta, la prima abilità si innesca altrettante volte. Ogni innesco farà sì che un segnalino +1/+1 venga messo sul Furtivo del Baratro.

* Se sul Furtivo del Baratro vengono messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione 0 o meno, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di esso prima che ricevesse i segnalini -1/-1 per determinare il numero di pedine Calamaro che ottieni. Ad esempio, se ci sono due segnalini +1/+1 sul Furtivo del Baratro ed esso riceve tre segnalini -1/-1, otterrai due pedine Calamaro.

Garruk, Predatore Supremo

{5}{B}{G}

Planeswalker — Garruk

5

+1: Distruggi un altro planeswalker bersaglio.

+1: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Bestia 3/3 nera con tocco letale.

-3: Distruggi una creatura bersaglio. Guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

-8: Un avversario bersaglio ottiene un emblema con “Ogniquale volta una creatura ti attacca, prende +5/+5 e ha travolgere fino alla fine del turno”.

* La prima abilità può bersagliare e distruggere un planeswalker Garruk controllato da un altro giocatore.

* Se attivi la terza abilità e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità tenta di risolversi, questa sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

* L'abilità dell'emblema non si innesca se una creatura attacca un planeswalker.

* Il proprietario e controllore dell'emblema è il bersaglio dell'abilità che l'ha creato. In una partita multiplayer, se il proprietario di Garruk lascia la partita, l'emblema rimane comunque in gioco.

Geminodendro di Kalonia

{5}{G}

Creatura — Guerriero Silvanthropo

/

La forza e la costituzione del Geminodendro di Kalonia sono pari al numero di Foreste che controlli.

Quando il Geminodendro di Kalonia entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Guerriero Silvanthropo verde con “La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di Foreste che controlli”.

* L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Geminodendro di Kalonia funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

* La forza e la costituzione sia del Geminodendro di Kalonia che della pedina che esso crea variano al variare del numero di Foreste che controlli.

Gigante Tessitore di Doni

{6}{W}

Creatura — Monaco Gigante

4/4

Quando il Gigante Tessitore di Doni entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo cimitero, la tua mano e/o il tuo grimorio per una carta Aura e metterla sul campo di battaglia assegnata al Gigante Tessitore di Doni. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* La carta Aura deve poter incantare legalmente il Gigante Tessitore di Doni. Ad esempio, non puoi mettere un'Aura con incanta terra sul campo di battaglia in questo modo.

* Se il Gigante Tessitore di Doni non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, non puoi mettere sul campo di battaglia alcuna Aura. Puoi comunque passare in rassegna le zone appropriate e rimescolare il tuo grimorio, se applicabile.

Goblin Kaboom

{1}{R}

Creatura — Guerriero Goblin

1/2

All'inizio del tuo mantenimento, metti sul campo di battaglia una pedina artefatto incolore chiamata Mina Terrestre con "{R}, Sacrifica questo artefatto: Questo artefatto infligge 2 danni a una creatura attaccante bersaglio senza volare". Poi lancia una moneta. Se perdi il lancio, il Goblin Kaboom infligge 2 danni a se stesso.

* Lanci la moneta dopo che la pedina Mina Terrestre è stata creata, non dopo aver sacrificato una Mina Terrestre. La pedina viene creata anche se perdi il lancio.

* Le pedine Mina Terrestre possiedono l'abilità anche se il Goblin Kaboom si fa saltare in aria o lascia il campo di battaglia in altro modo.

Goblin Trascinatore di Folle

{2}{R}

Creatura — Guerriero Goblin

2/2

Le altre creature Goblin che controlli attaccano ogni turno, se possono farlo.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Goblin 1/1 rossa con rapidità.

Ogniqualevolta il Goblin Trascinatore di Folle attacca, prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni altro Goblin che attacca.

* Anche se il Goblin Trascinatore di Folle non costringe se stesso ad attaccare, se ne controlli due, si costringeranno a vicenda ad attaccare, se possono farlo.

* Se durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti una creatura che deve attaccare se può farlo è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

* Il numero di Goblin attaccanti viene stabilito definitivamente quando l'ultima abilità si risolve.

Gryff Alaqueta

{2}{W}

Creatura — Ippogrifo

2/1

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

Volare

Le creature che entrano nel campo di battaglia non fanno innescare le abilità.

* Le abilità innescate usano le parole "quando", "ogniqualevolta" o "all'inizio di". Spesso sono formulate come "[condizione di innesco], [effetto]".

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

* Anche le abilità che si applicano "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia", come scegliere una creatura da copiare con l'Usurpatore Volubile, non sono influenzate.

* L'abilità del Gryff Alaqueta ferma le abilità innescate entra-in-campo di una creatura oltre ad altre abilità innescate che si innescerebbero quando quella creatura entra nel campo di battaglia.

* L'evento di innesco non deve necessariamente specificare le "creature" che entrano nel campo di battaglia. 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 non si innescherà. Se una terra (che non è anche una creatura) entra nel campo di battaglia TAPpata e sotto il tuo controllo, l'abilità dell'Amuleto del Vigore si innescherà.

* Esamina il permanente mentre esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui, per determinare se qualche abilità innescata si innescherà. Ad esempio, se controlli la Marcia delle Macchine, che dice, in parte, "Ogni artefatto non creatura è una creatura artefatto", ogni artefatto sarà una creatura al momento di entrare nel campo di battaglia e non farà innescare le abilità innescate.

* Se il Gryff Alaqueta e un'altra creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, nessuna delle due creature che entrano nel campo di battaglia farà innescare le abilità innescate.

Guardiana della Covata

{3}{R}

Creatura — Sciamano Umano

2/3

Ogniqualevolta un'Aura viene assegnata alla Guardiana della Covata, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Drago 2/2 rossa con volare. Ha "{R}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno".

* L'abilità della Guardiana della Covata si innesca sia ogniqualevolta un'Aura entra nel campo di battaglia assegnata alla Guardiana della Covata, sia ogniqualevolta un'Aura sul campo di battaglia assegnata a un altro oggetto viene assegnata alla Guardiana della Covata.

* Se un'Aura che fa prendere il controllo della Guardiana della Covata a un altro giocatore viene assegnata ad essa, tale giocatore controllerà l'abilità innescata che crea un Drago.

Guardiano del Trascendente

{2}{W}

Creatura — Mago Umano

2/2

Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)

Il Guardiano del Trascendente prende +2/+2 fintanto che un avversario possiede una carta in esilio.

* Il Guardiano del Trascendente non può ottenere più di +2/+2 dalla sua ultima abilità, indipendentemente da quanti avversari possiedono una carta in esilio o da quante carte in esilio possiedono.

Idra della Genesi

{X}{G}{G}

Creatura — Idra Pianta

0/0

Quando lanci l'Idra della Genesi, rivela le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a X scelta tra esse. Poi rimescola le altre nel tuo grimorio.

L'Idra della Genesi entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

* La prima abilità dell'Idra della Genesi si risolve prima dell'Idra della Genesi stessa. In particolare, se metti sul campo di battaglia una carta Aura in questo modo, essa non può incantare l'Idra della Genesi.

* Se metti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli cosa incanta mentre entra nel campo di battaglia. Questo non bersaglia alcun permanente né giocatore. Ad esempio, puoi mettere un'Aura sul campo di battaglia che incanti una creatura con anti-malocchio controllata da un avversario.

* Se c'è una {X} nel costo di mana della carta permanente non terra, X è pari a 0.

* Se “le altre” sono zero carte, perché X era 0 o perché X era 1 e quella carta è stata messa sul campo di battaglia, il grimorio viene rimescolato comunque.

Il Velo di Catena

{4}

Artefatto Leggendario

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai attivato un'abilità di fedeltà di un planeswalker in questo turno, perdi 2 punti vita.

{4}, {T}: Per ogni planeswalker che controlli, puoi attivare una delle sue abilità di fedeltà per una volta in questo turno come se non fosse stata attivata alcuna delle sue abilità di fedeltà in questo turno.

* Per la prima abilità, è irrilevante se il planeswalker si trovi o meno sul campo di battaglia quando inizia la tua sottofase finale. Se hai attivato una delle sue abilità di fedeltà in quel turno, l'abilità innescata di Il Velo di Catena non si innescherà.

* Poiché l'ultima abilità modifica le regole del gioco, influenza non solo i planeswalker che controlli quando si risolve, ma anche i planeswalker che entrano sotto il tuo controllo successivamente durante il turno.

* Dopo che l'ultima abilità si è risolta, essenzialmente potrai attivare per un totale di due volte durante il tuo turno un'abilità di fedeltà di ogni planeswalker che controlli. Le regole sulla tempistica che determinano quando puoi attivare abilità di fedeltà si applicano ogni volta: deve essere la tua fase principale e la pila deve essere vuota.

* L'abilità di fedeltà attivata per seconda non deve necessariamente essere la stessa che hai già attivato. Ad esempio, puoi attivare la prima abilità di un planeswalker due volte oppure puoi attivare la prima abilità di un planeswalker e poi la sua seconda abilità.

* Ogni risoluzione addizionale dell'ultima abilità di Il Velo di Catena ti permette di attivare una volta in più un'abilità di fedeltà di ogni planeswalker che controlli. Ad esempio, se attivi l'ultima abilità di Il Velo di Catena, lo STAPpi e poi lo attivi nuovamente, potrai attivare un'abilità di fedeltà di un planeswalker che controlli per tre volte in quel turno.

Imboscata del Predatore

{2} {G}

Istantaneo

Previeni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto dalle creature non verdi in questo turno.

* L'effetto di prevenzione si applica a qualsiasi danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno da una creatura non verde, anche se quella creatura era verde o non era sul campo di battaglia quando si è risolta l'Imboscata del Predatore.

Ingegnere Capo

{1} {U}

Creatura — Artefice Vedalken

1/3

Le magie artefatto che lanci hanno convocazione. *(Le tue creature possono aiutarti a lanciare quelle magie. Ogni creatura che TAPpi mentre lanci una magia artefatto corrisponde al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura.)*

* Più istanze di convocazione su una sola magia sono ridondanti.

Jace, il Patto delle Gilde Vivente

{2}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Metti una di esse nel tuo cimitero.

-3: Fai tornare un altro permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

-8: Ogni giocatore rimescola la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio. Pesca sette carte.

* Quando la prima abilità si risolve, la carta che non metti nel tuo cimitero rimane in cima al tuo grimorio.

* Se un giocatore non ha carte in mano né carte nel suo cimitero quando la terza abilità si risolve, quel giocatore non rimescola il suo grimorio.

Jalira, Maestra Polimorfista

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

{2}{U}, {T}, Sacrifica un'altra creatura: Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura non leggendaria. Metti quella carta sul campo di battaglia e il resto in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Se il tuo grimorio non include carte creatura non leggendarie, rivelerai tutte le carte del grimorio, poi le collocherai in ordine casuale. Anche se questo tecnicamente non equivale a rimescolare il grimorio, a nessun giocatore è permesso conoscere l'ordine di quelle carte.

Juggernaut

{4}

Creatura Artefatto — Juggernaut

5/3

Il Juggernaut attacca ogni turno, se può farlo.

Il Juggernaut non può essere bloccato dai Muri.

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

* Un effetto che dice “non può essere bloccato tranne che da Muri” (ad esempio, l'effetto dell'Invisibilità) non sostituisce il testo dell'ultima abilità del Juggernaut. Se il Juggernaut è influenzato da un effetto del genere, semplicemente non può essere bloccato.

Kurkesh, Antico Onakke

{2}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Spirito Ogre

4/3

Ogniquale volta attivi un'abilità di un artefatto, se non è un'abilità di mana, puoi pagare {R}. Se lo fai, copia quella abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Le abilità attivate sono scritte nella forma “costo: effetto”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

* Un'abilità di mana è un'abilità che (1) può aggiungere mana alla riserva di mana di un giocatore quando si risolve, (2) non è un'abilità di fedeltà e (3) non bersaglia.

* La copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità 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 l'abilità è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simili), la copia avrà lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.

* Se l'abilità ha {X} nel costo, viene copiato il valore di X.

* Se pagare il costo di attivazione dell'abilità include sacrificare Kurkesh, l'abilità non verrà copiata. Nel momento in cui l'abilità si considera attivata (dopo che tutti i costi vengono pagati), Kurkesh non è più sul campo di battaglia.

Larva Putrifaga

{4}{B}

Creatura — Insetto

3/5

Quando la Larva Putrifaga entra nel campo di battaglia, esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Guadagni punti vita pari alla costituzione di quella carta.

* L'abilità della Larva Putrifaga è obbligatoria. Se sei l'unico giocatore con carte creatura nel cimitero, devi bersagliare una di esse.

Lascito della Vita

{1}{G}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare il Lascito della Vita, sacrifica una creatura.

Pesca un numero di carte pari alla forza della creatura sacrificata.

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

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

Leviatano della Burrasca

{5}{U}{U}{U}

Creatura — Leviatano

8/8

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

Tutte le terre sono Isole in aggiunta ai loro altri tipi.

Le creature senza volare o passa-Isole non possono attaccare.

* La seconda abilità del Leviatano della Burrasca fa acquisire il tipo di terra Isola a ogni terra sul campo di battaglia. Ogni terra, quindi, ha l'abilità "{T}: Aggiungi {U} alla tua riserva di mana". Questo effetto non modifica nient'altro di quelle terre, compresi i loro nomi, altri sottotipi, altre abilità o se sono legendarie o base.

* Se il Leviatano della Burrasca perde le sue abilità, tutte le terre sul campo di battaglia (comprese quelle che entrano nel campo di battaglia successivamente) saranno comunque Isole in aggiunta ai loro altri tipi e saranno comunque in grado di TAPpare per produrre {U}. Per come funzionano gli effetti continui, l'abilità del Leviatano della Burrasca che modifica il tipo viene applicata prima che venga applicato l'effetto che rimuove quella abilità.

* La terza abilità del Leviatano della Burrasca influenza tutte le creature che non hanno volare né passa-Isole, indipendentemente da chi le controlla. Non possono attaccare alcun giocatore né planeswalker.

Lince del Gelo

{2}{U}

Creatura — Felino Elementale

2/2

Quando la Lince del Gelo entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità della Lince del Gelo può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità della Lince del Gelo considera la creatura, non il suo controllore. Ossia, 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.

* Se la creatura non è TAPpata durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore (ad esempio perché è stata STAPpata da una magia), l'abilità della Lince del Gelo non ha effetto in quell'occasione. Non cercherà di mantenere la creatura TAPpata nei turni successivi.

Luce Divoratrice

{1}{W}{W}

Istantaneo

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

Esilia una creatura attaccante o bloccante bersaglio.

* Puoi TAPpare creature attaccanti o bloccanti STAPpate che controlli per aiutare a lanciare la Luce Divoratrice. Questo non rimuove quelle creature dal combattimento.

* La sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti rappresenta l'ultima possibilità di lanciare la Luce Divoratrice prima che le creature infliggano il loro danno da combattimento. Tuttavia, una creatura rimane attaccante o bloccante durante la sottofase di danno da combattimento e la sottofase di fine combattimento. La Luce Divoratrice può essere lanciata bersagliando tale creatura durante queste sottofasi, dopo che la creatura ha inflitto danno da combattimento.

Macchina Devastatrice Sferragliante

{6}

Creatura Artefatto — Costrutto

6/6

La Macchina Devastatrice Sferragliante non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.

Quando la Macchina Devastatrice Sferragliante muore, infligge 6 danni a un avversario bersaglio.

* Quando la Macchina Devastatrice Sferragliante è stata bloccata da una creatura, ridurre la forza di quella creatura a 2 o meno non modificherà né annullerà quel blocco.

Maestro dei Dilemmi

{3}{U}{U}

Creatura — Sfinge

4/4

Volare

Ogniqualvolta il Maestro dei Dilemmi infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli una carta nella tua mano. Quel giocatore prova a indovinare se il costo di mana convertito della carta è maggiore di 4. Se il giocatore non ha indovinato, puoi lanciare la carta senza pagare il suo costo di mana.

* Per scegliere una carta nella tua mano, separala chiaramente dal resto della mano senza rivelarla.

* Anche se puoi scegliere una carta terra nella tua mano, non potrai giocarla anche se il giocatore non indovina.

* Se non lanci la carta, ad esempio perché il giocatore ha indovinato o perché scegli di non lanciarla, non devi necessariamente rivelarla. Il tuo avversario non saprà la ragione per cui non hai lanciato la carta.

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

* Lanci la carta che hai in mano come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta (come nel caso di una creatura o di una stregoneria) vengono ignorate. Questo non vale per altre restrizioni, come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento".

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. In particolare, non puoi lanciare in questo modo una carta con conferire come un'Aura. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

* Se la carta è una carta split, ha due costi di mana convertito, uno per ogni metà. Se entrambi i costi di mana convertito sono maggiori di 4 o se entrambi non lo sono, l'avversario deve fornire la risposta corretta per indovinare. Se un costo di mana convertito è maggiore di 4 e uno non lo è, rispondere che il costo di mana convertito della carta è maggiore di 4 è corretto, mentre rispondere che il costo di mana convertito non è maggiore di 4 è sbagliato. Se un giocatore non indovina e tu lanci una carta split in questo modo, puoi lanciare una qualsiasi delle due metà (o entrambe se la carta ha fusione), indipendentemente dal suo costo di mana convertito.

Mago dei Sentieri Amphin

{3}{U}

Creatura — Mago Salamandra

3/2

{2}{U}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

* Attivare l'abilità dopo che le creature bloccanti sono state dichiarate non avrà alcun effetto. Non modificherà né annullerà alcun blocco.

Muro di Arti

{2}{B}

Creatura — Muro Zombie

0/3

Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sul Muro di Arti.

{5}{B}{B}, Sacrifica il Muro di Arti: Un giocatore bersaglio perde X punti vita, dove X è la forza del Muro di Arti.

* L'abilità si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con il Rigenera-Anime, sia che si tratti di 8 punti vita con l'Enigma della Meditazione.

* Per determinare il valore di X, usa la forza del Muro di Arti nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia, includendo eventuali segnalini +1/+1.

* Se guadagni punti vita nello stesso momento in cui al Muro di Arti viene inflitto danno letale (probabilmente perché controlli una creatura bloccante con legame vitale), l'abilità innescata del Muro di Arti si innescherà, ma il Muro di Arti verrà distrutto prima che l'abilità si risolva.

Muro di Essenza

{1}{W}

Creatura — Muro

0/4

Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)

Ogniqualvolta viene inflitto danno da combattimento al Muro di Essenza, guadagni altrettanti punti vita.

* L'abilità innescata del Muro di Essenza si innescherà anche se gli viene inflitto danno letale. Ad esempio, se gli vengono inflitti 7 danni da combattimento, la sua abilità si innescherà e guadagnerai 7 punti vita.

Muro di Gelo

{1}{U}{U}

Creatura — Muro

0/7

Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)

Ogniqualvolta il Muro di Gelo blocca una creatura, quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità del Muro di Gelo considera la creatura, non il suo controllore. Ossia, 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.

* Se la creatura non è TAPpata durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore (ad esempio perché è stata STAPpata da una magia), l'abilità del Muro di Gelo non ha effetto in quel momento. Non cercherà di mantenere la creatura TAPpata nei turni successivi.

Nido di Calabroni

{2}{G}

Creatura — Insetto

0/2

Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)

Ogniqualvolta viene inflitto danno al Nido di Calabroni, metti sul campo di battaglia altrettante pedine creatura Insetto 1/1 verdi con volare e tocco letale. (*Qualsiasi danno che una creatura con tocco letale infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.*)

* La prima abilità innescata del Nido di Calabroni si innescherà anche se gli viene inflitto danno letale. Ad esempio, se gli vengono inflitti 7 danni, la sua abilità si innescherà e metterai sette pedine creatura Insetto sul campo di battaglia.

Nissa del Mondo Risvegliato

{3}{G}{G}

Planeswalker — Nissa

3

+1: Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 4/4 con travolgere. È ancora una terra.

+1: STAPpa fino a quattro Foreste bersaglio.

-7: Passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte terra base, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio. Quelle terre diventano creature Elementale 4/4 con travolgere. Sono ancora terre.

* Gli effetti di cambio del tipo della prima e della terza abilità non hanno una durata. Continuano a tempo indeterminato.

* Se la terra bersagliata dalla prima abilità è entrata nel campo di battaglia in questo turno, non sarà in grado di attaccare e le sue abilità attivate con {T} nel costo (compresa la sua abilità di mana) non potranno essere attivate (a meno che qualcosa non le fornisca rapidità). Lo stesso vale per le terre messe sul campo di battaglia con la terza abilità.

Ob Nixilis, Libero dai Vincoli

{4} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Demone

4/4

Volare, travolgere

Ogniqualevolta un avversario passa in rassegna il suo grimorio, quel giocatore sacrifica una creatura e perde 10 punti vita.

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, metti un segnalino +1/+1 su Ob Nixilis, Libero dai Vincoli.

* La prima abilità innescata di Ob Nixilis non si innesca se tu passi in rassegna il grimorio di un avversario o se un avversario passa in rassegna il grimorio di un altro giocatore.

* Se l'avversario non controlla creature quando la prima abilità innescata si risolve, quel giocatore perde comunque 10 punti vita.

* La prima abilità innescata non verrà messa in pila finché la magia o abilità che fa passare in rassegna il proprio grimorio all'avversario non ha finito di risolversi. In particolare, se quella magia o abilità fa innescare altre abilità (ad esempio, se l'avversario ha cercato una carta creatura e l'ha messa sul campo di battaglia), quelle abilità e l'abilità innescata di Ob Nixilis andranno in pila contemporaneamente. Il giocatore attivo mette in pila in qualsiasi ordine tutte le sue abilità, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. L'ultima abilità che viene messa in pila in questo modo sarà la prima a risolversi e poi via via tutte le altre.

Obelisco di Urd

{6}

Artefatto

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

Mentre l'Obelisco di Urd entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +2/+2.

* Devi scegliere un tipo di creatura esistente.

* Scegli il tipo di creatura nel momento in cui l'Obelisco di Urd entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. Il bonus inizia subito ad essere applicato.

Offerta Solenne

{2} {W}

Stregoneria

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Guadagni 4 punti vita.

* Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale quando l'Offerta Solenne tenta di risolversi, questa sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Orologio Frantumatore

{2}

Artefatto

{T}: Metti un segnalino carica sull'Orologio Frantumatore.

{T}: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime X carte del suo grimorio, dove X è il numero di segnalini carica sull'Orologio Frantumatore.

* Se l'Orologio Frantumatore non è sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, per determinare quante carte vengono messe nel cimitero usa il numero di segnalini carica che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.

Paradigma delle Nebbie Incombenti

{3}{U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Le altre creature blu che controlli prendono +1/+1.

{U}, {T}: Un'altra creatura blu bersaglio che controlli ha volare fino alla fine del turno.

* Fare in modo che una creatura abbia volare dopo che è stata bloccata non cambia né annulla quel blocco.

Pellegrina di Eliod

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

1/2

Quando la Pellegrina di Eliod entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Aura, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Le creature incantesimo con conferire del blocco *Theros* non sono carte Aura nel tuo grimorio. Non puoi cercarne una con la Pellegrina di Eliod.

Predatore della Melma di Jorubai

{2}{U}

Creatura — Sanguisuga

1/3

Il Predatore della Melma di Jorubai prende +1/+1 fintanto che controlli una Palude.

{1}{B}: Una creatura bersaglio ha legame vitale fino alla fine del turno. *(Il danno inflitto dalla creatura fa anche guadagnare al suo controllore altrettanti punti vita.)*

* Più istanze di legame vitale su una creatura sono ridondanti. Fornire legame vitale più di una volta alla stessa creatura non farà guadagnare punti vita addizionali al suo controllore.

Primadox Ruggente

{3}{G}

Creatura — Bestia

4/4

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

* L'abilità del Primadox Ruggente è obbligatoria. Quando si risolve, se il Primadox Ruggente è l'unica creatura che controlli, devi farlo tornare in mano al suo proprietario.

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

Pugno Infernale

{1}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

La creatura incantata prende +2/+0.

{R}, Sacrifica il Pugno Infernale: Il Pugno Infernale infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Non appena il Pugno Infernale lascia il campo di battaglia, il suo bonus alla forza smette di essere applicato. Questo significa che, se sacrifichi il Pugno Infernale prima che venga inflitto danno da combattimento, ad esempio per distruggere una potenziale creatura bloccante, la creatura incantata non avrà il bonus quando infliggerà danno da combattimento.

* Se un altro giocatore prende il controllo della creatura incantata o se il Pugno Infernale viene assegnato a una creatura controllata da un altro giocatore, il Pugno Infernale verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

Raggi Opprimenti

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

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

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

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

* Le abilità attivate sono scritte nella forma “costo: effetto”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità statiche e innescate non sono influenzate dai Raggi Opprimenti.

Reazione Immediata

{3}{W}

Incantesimo

All’inizio di ogni mantenimento, se hai perso punti vita nell’ultimo turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

* Il danno a te inflitto risulta nella perdita di altrettanti punti vita da parte tua.

* La Reazione Immediata verifica l’intero turno precedente per determinare se la sua abilità si innescherà oppure no. È irrilevante se la Reazione Immediata fosse sul campo di battaglia o meno quando hai perso punti vita.

* La Reazione Immediata verifica solo se hai perso punti vita durante il turno, non se i tuoi punti vita sono effettivamente diminuiti durante il turno. Ad esempio, se hai perso 2 punti vita e poi hai guadagnato 8 punti vita nell’ultimo turno, l’abilità della Reazione Immediata si innesca.

* Viene creato solo un Soldato, indipendentemente da quanti punti vita sono stati persi.

* Il Soldato non sarà in grado di attaccare nel turno in cui è stato creato (a meno che qualcosa non gli fornisca rapidità).

Revocatore di Phyrexia

{2}

Creatura Artefatto — Orrore

2/1

Mentre il Revocatore di Phyrexia entra nel campo di battaglia, nomina una carta non terra.

Le abilità attivate delle fonti col nome scelto non possono essere attivate.

* Le abilità attivate sono scritte nella forma “costo: effetto”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità statiche e innescate delle fonti con il nome scelto non vengono influenzate.

* L'abilità del Revocatore di Phyrexia influenza le fonti con il nome scelto indipendentemente dalla zona in cui si trovano. Ad esempio, se il nome scelto è Anima di Ravnica, l'abilità che la esilia dal cimitero di un giocatore non può essere attivata.

Rifugio Verdeggiante

{2} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

Quando il Rifugio Verdeggiante entra nel campo di battaglia, guadagni 2 punti vita.

Ogniquale volta la terra incantata viene TAppata per attingere mana, il suo controllore aggiunge un mana di qualsiasi colore alla sua riserva di mana (*in aggiunta al mana prodotto dalla terra*).

* Se la terra bersagliata dal Rifugio Verdeggiante è un bersaglio illegale quando il Rifugio Verdeggiante tenta di risolversi, questo verrà neutralizzato. Non entrerà nel campo di battaglia e la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

Rivestire

{1} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto o creatura

Il permanente incantato non STAPpa durante lo STAP del suo controllore e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

* Le abilità attivate sono scritte nella forma “costo: effetto”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità statiche e innescate non sono influenzate da Rivestire.

Roccaforte di Darksteel

Terra Artefatto

Indistruttibile (*Gli effetti che dicono “distruggi” non distruggono questa terra.*)

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

* Anche se la Roccaforte di Darksteel è un artefatto, non può essere lanciata come una magia. Viene giocata seguendo le normali regole per giocare una terra.

Sadica Crudele

{B}

Creatura — Assassino Umano

1/1

{B}, {T}, Paga 1 punto vita: Metti un segnalino +1/+1 sulla Sadica Crudele.

{2} {B}, {T}, Rimuovi X segnalini +1/+1 dalla Sadica Crudele: La Sadica Crudele infligge X danni a una creatura bersaglio.

* Puoi rimuovere qualsiasi segnalino +1/+1 dalla Sadica Crudele per attivare la sua seconda abilità, non solo i segnalini messi su di essa dalla sua prima abilità.

Saprofago del Sottobosco

{3}{G}

Creatura — Orrore Fungus

0/0

Il Saprofago del Sottobosco entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di carte creatura in tutti i cimiteri.

* Se il Saprofago del Sottobosco entra nel campo di battaglia da un cimitero, considera se stesso al momento di determinare il numero di segnalini +1/+1 con cui entra.

Scherzo della Polimorfista

{1}{U}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio perde tutte le abilità e diventa una Rana blu con forza e costituzione base 1/1.

* Le creature che entrano nel campo di battaglia o entrano sotto il controllo del giocatore bersaglio dopo che lo Scherzo della Polimorfista si è risolto non verranno influenzate.

* Le creature perderanno tutti gli altri colori e tipi di creatura, ma manterranno qualsiasi altro tipo di carta (ad esempio, artefatto) o supertipo (ad esempio, leggendario) che possano avere.

* Lo Scherzo della Polimorfista sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base delle creature. Qualsiasi effetto che imposti il valore della forza o della costituzione e che inizi ad essere applicato dopo che lo Scherzo della Polimorfista si è risolto sostituirà questo effetto.

* Lo Scherzo della Polimorfista non neutralizza abilità che si sono già innescate o che sono già state attivate. In particolare, non è possibile lanciare questa magia per impedire che si inneschi l'abilità di una creatura che dice "All'inizio del tuo mantenimento", "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia" o con formulazioni simili.

* Se una delle creature influenzate guadagna un'abilità dopo che si è risolto lo Scherzo della Polimorfista, manterrà quella abilità.

* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alle creature indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

* Se uno degli Dei del blocco *Theros* viene influenzato dallo Scherzo della Polimorfista, diventa una creatura incantesimo leggendaria Rana 1/1 blu senza abilità. Se smette di essere una creatura, ad esempio perché è diminuita la tua devozione al suo colore (o ai suoi colori), diventa un incantesimo leggendario blu senza abilità. Per come funzionano gli effetti continui, l'abilità del Dio che modifica il tipo viene applicata prima che venga applicato l'effetto che rimuove quella abilità.

Scudo dell'Avatar

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

Se una fonte sta per infliggere danno alla creatura equipaggiata, previeni X di quei danni, dove X è il numero di creature che controlli.

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

* Per determinare l'ammontare di danni da prevenire, usa il numero di creature che controlli quando sta per essere inflitto il danno, includendo la creatura equipaggiata. In particolare, se sta per essere inflitto danno a più creature allo stesso tempo, conta il numero di creature che controlli prima che venga inflitto qualsiasi danno.

* Se più effetti possono modificare l'ammontare di danni inflitti, il giocatore a cui viene inflitto danno (o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno) sceglie in che ordine applicare gli effetti. Ad esempio, i Dettami degli Dei Gemelli dicono "Se una fonte sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel permanente o a quel giocatore". Supponiamo che la creatura equipaggiata stia per subire 3 danni mentre i Dettami degli Dei Gemelli sono sul campo di battaglia e che tu controlli due creature. Puoi (a) prevenire prima 2 danni e poi lasciare che l'effetto dei Dettami degli Dei Gemelli venga applicato, con il risultato di far subire 2 danni alla creatura equipaggiata oppure puoi (b) raddoppiare i danni a 6 e poi prevenire 2 danni, con il risultato di far subire 4 danni alla creatura.

Serafina delle Folle

{5}{W}{W}

Creatura — Angelo

/

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

Volare

La forza e la costituzione della Serafina delle Folle sono pari al numero di creature che controlli.

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

* Fintanto che la Serafina delle Folle è sul campo di battaglia, la sua abilità la considera tra le creature che controlli.

Servo Generatore

{1}{R}

Creatura — Elementale

2/1

{T}, Sacrifica il Servo Generatore: Aggiungi {2} alla tua riserva di mana. Se quel mana viene speso per una magia creatura, quella creatura ha rapidità fino alla fine del turno. (*Quella creatura può attaccare e {T} non appena entra sotto il tuo controllo.*)

* Se il mana viene speso per due magie creatura diverse, ciascuna di quelle magie (e delle creature risultanti) guadagnerà rapidità fino alla fine del turno.

* Se il mana viene speso in costi addizionali o alternativi per una magia creatura, la creatura guadagnerà comunque rapidità.

* Una magia istantaneo o stregoneria non è una magia creatura, anche se crea pedine creatura.

Sigillo Iridescente

{3}{W}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha protezione da tutti i colori. Questo effetto non rimuove le Aure. (*Non può essere bloccata, bersagliata né le può essere inflitto danno da nulla di bianco, blu, nero, rosso o verde.*)

* La protezione fornita dal Sigillo Iridescente non fa sì che alcuna Aura venga messa nel cimitero del suo proprietario, incluso il Sigillo Iridescente stesso. Tuttavia, se la creatura incantata guadagna protezione dal bianco in un altro modo, il Sigillo Iridescente verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

* Anche se le Aure già assegnate alla creatura non vengono influenzate dal Sigillo Iridescente, la creatura incantata non può essere bersaglio di ulteriori magie Aura che abbiano uno o più colori.

Signore dell'Alveare dei Tramutanti

{W}{U}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Tramutante

5/5

Le creature Tramutante che controlli hanno indistruttibile. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non le distruggono.)*

* Il danno inflitto a un Tramutante con indistruttibile rimane comunque su quella creatura. Se la creatura ha su di sé danno letale e perde indistruttibile (ad esempio perché il Signore dell'Alveare dei Tramutanti lascia il campo di battaglia), essa viene distrutta.

Specie Invasiva

{2}{G}

Creatura — Insetto

3/3

Quando la Specie Invasiva entra nel campo di battaglia, fai tornare un altro permanente che controlli in mano al suo proprietario.

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

Statuto di Diniego

{2}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se controlli una creatura blu, pesca una carta, poi scarta una carta.

* Viene verificato se controlli una creatura blu solo quando lo Statuto di Diniego si risolve. Se la controlli, le azioni di pescare e scartare una carta sono obbligatorie. Non puoi scegliere di non farlo.

Strategia Militare

{1}{U}

Incantesimo

Ogniqualevolta attacchi con due o più creature, pesca una carta.

* Le creature non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker.

* Una volta che l'abilità si è innescata, non importa quante creature stiano ancora attaccando quando l'abilità si risolve.

Supremazia in battaglia

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha doppio attacco. *(Infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.)*

* Se una creatura perde doppio attacco dopo aver inflitto danno da combattimento nella prima sottofase di danno da combattimento, non assegnerà danno da combattimento nella seconda.

Tirannia del Potente

{5}{R}

Incantesimo

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli tutte le creature con la forza maggiore sul campo di battaglia, prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da un avversario fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. *(Può attaccare e {T} in questo turno.)*

* “Tutte le creature con la forza maggiore sul campo di battaglia” può indicare una singola creatura se tutte le altre creature hanno una forza minore.

* L'abilità si innesca solo se controlli tutte le creature con la forza maggiore sul campo di battaglia all'inizio della sottofase di inizio combattimento. Se un altro giocatore in quel momento controlla una creatura con la forza maggiore o con forza maggiore a pari merito con un'altra creatura, l'abilità non si innesca.

* L'abilità verifica di nuovo la sua condizione mentre tenta di risolversi. Se un altro giocatore in quel momento controlla una creatura con la forza maggiore o con forza maggiore a pari merito con un'altra creatura, l'abilità non avrà alcun effetto.

* L'abilità può bersagliare qualsiasi creatura controllata da un avversario, non solo quelle TAPpate.

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

Torturatore Indulgente

{3}{B}{B}

Creatura — Demone

5/3

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, pesca una carta a meno che un avversario bersaglio non sacrifichi una creatura o paghi 3 punti vita.

* L'avversario sceglie se sacrificare una creatura, pagare 3 punti vita o permetterti di pescare una carta. Quel giocatore non può fare una scelta impossibile, come sacrificare una creatura quando non controlla creature.

* Se non ci sono bersagli legali da scegliere, ad esempio perché tutti i tuoi avversari hanno anti-malocchio, l'abilità viene rimossa dalla pila senza alcun effetto. Non pescherai alcuna carta. Questo è vero anche se l'avversario bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta all'abilità.

Trama Rampicante

{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1.

{4}{G}: Riprendi in mano la Trama Rampicante dal tuo cimitero.

* Puoi attivare l'ultima abilità solo se la Trama Rampicante è nel tuo cimitero.

Tramutante Costrittore

{5}{W}

Creatura — Tramutante

3/3

Le creature Tramutante che controlli hanno “Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura bersaglio controllata da un avversario finché questa creatura non lascia il campo di battaglia”.

* Il Tramutante Costrittore fornisce ai Tramutanti sotto il tuo controllo un'abilità che provoca un cambio di zona dalla durata limitata, un nuovo stile di abilità che ricorda in qualche modo alcune carte meno recenti, come l'Anello dell'Oblio. Tuttavia, a differenza dell'Anello dell'Oblio, questa abilità 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 Tramutante l'ha lasciato.

* Quando il Tramutante Costrittore entra nel campo di battaglia, l'abilità che esso fornisce a se stesso si innesca.

* Il Tramutante che entra nel campo di battaglia è la fonte dell'abilità che esilia la creatura. Ad esempio, se un Tramutante blu entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'abilità può bersagliare ed esiliare una creatura con protezione dal bianco.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari (a meno che non siano carte del blocco *Theros* con l'abilità conferire). 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 creatura viene esiliata, cessa di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

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

* Se un Tramutante che controlli lascia il campo di battaglia, solo la carta esiliata da quel particolare Tramutante tornerà sul campo di battaglia. Ogni carta esiliata da un altro Tramutante rimarrà esiliata fino a quando il Tramutante corrispondente non lascerà il campo di battaglia.

* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che il Tramutante l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato. Le due creature non si trovano sul campo di battaglia nello stesso momento. Ad esempio, se la creatura che ritorna è un Usurpatore Volubile, non può entrare nel campo di battaglia come copia del Tramutante.

* La carta esiliata tornerà sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

* La carta esiliata tornerà anche se il Tramutante in quel momento non possiede più l'abilità che l'ha esiliata (ad esempio perché il Tramutante Costrittore non è più sul campo di battaglia).

* In una partita multiplayer, se il proprietario del Tramutante 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.

Tramutante Propagatrice

{1}{U}

Creatura — Tramutante

1/1

Ogniquale volta una creatura Tramutante che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che il suo controllore non paghi {2}.

* L'abilità fornita si applica a qualsiasi magia (comprese le magie Aura), abilità attivata o abilità innescata controllata da un avversario che bersaglia un Tramutante che controlli.

Tramutare in Rana

{1}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio perde tutte le abilità e diventa una Rana blu con forza e costituzione base 1/1.

* La creatura perderà tutti gli altri colori e tipi di creatura, ma manterrà qualsiasi altro tipo di carta (ad esempio, artefatto) o supertipo (ad esempio, leggendario) che possa avere.

* Tramutare in Rana sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposti il valore della forza o della costituzione e che inizi ad essere applicato dopo che Tramutare in Rana si è risolto sostituirà questo effetto.

* Tramutare in Rana non neutralizza abilità che si sono già innescate o che sono già state attivate. In particolare, non è possibile lanciare questa magia per impedire che si inneschi l'abilità di una creatura che dice "All'inizio del tuo mantenimento", "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia" o con formulazioni simili.

* Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che Tramutare in Rana si è risolto, manterrà quella abilità.

* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

* Se uno degli Dei del blocco *Theros* viene influenzato da Tramutare in Rana, diventa una creatura incantesimo leggendaria Rana 1/1 blu senza abilità. Se smette di essere una creatura, ad esempio perché è diminuita la tua devozione al suo colore (o ai suoi colori), diventa un incantesimo leggendario blu senza abilità. Per come funzionano gli effetti continui, l'abilità del Dio che modifica il tipo viene applicata prima che venga applicato l'effetto che rimuove quella abilità.

Ulcerare

{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -3/-3 fino alla fine del turno. Perdi 3 punti vita.

* La perdita di punti vita non è un costo. Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando Ulcerare tenta di risolversi, esso sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non perderai punti vita.

Urborg, Tomba di Yawgmoth

Terra Leggendaria

Ogni terra è una Palude in aggiunta ai suoi altri tipi di terra.

* Urborg, Tomba di Yawgmoth non è una Palude mentre non è sul campo di battaglia.

* L'abilità di Urborg fa acquisire il tipo di terra Palude a ogni terra sul campo di battaglia. Ogni terra, quindi, ha l'abilità "{T}: Aggiungi {B} alla tua riserva di mana". Questo effetto non modifica nient'altro di quelle terre, compresi i loro nomi, altri sottotipi, altre abilità o se sono leggendarie o base.

* Se Urborg perde le sue abilità (ad esempio perché diventa una creatura e poi viene bersagliata da Tramutare in Rana), tutte le terre sul campo di battaglia, Urborg compresa, saranno comunque Paludi, ma Urborg non avrà l'abilità "Ogni terra è una Palude in aggiunta ai suoi altri tipi di terra". Inoltre, Urborg non potrà essere TAPPata per produrre {B}, ma sarà possibile TAPPare altre terre (incluse quelle che entrano nel campo di battaglia più tardi nel turno) a questo scopo. Per come funzionano gli effetti continui, l'abilità di Urborg che modifica il tipo viene applicata prima dell'effetto che rimuove sia l'abilità che modifica il tipo, sia l'abilità di mana.

Usurpatore Volubile

{4}{U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare l'Usurpatore Volubile nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura che controlli, tranne che ha "{2}{U}{U}": Fai tornare questa creatura in mano al suo proprietario".

* L'abilità dell'Usurpatore Volubile non bersaglia la creatura scelta.

* L'abilità attivata che l'Usurpatore Volubile fornisce a se stesso diventa parte delle sue caratteristiche copiabili. A meno che l'abilità non venga sostituita da un altro effetto di copia, una creatura che sia una copia dell'Usurpatore Volubile avrà quell'abilità.

* L'Usurpatore Volubile copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha segnalini o Aure assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Ad esempio, se l'Usurpatore Volubile entra nel campo di battaglia come una copia di un Cimelio Profano con un Artefatto Vivificato assegnato ad esso, l'Usurpatore Volubile sarà un Cimelio Profano non creatura con l'abilità attivata aggiuntiva dell'Usurpatore Volubile.

* Se la creatura scelta ha {X} nel suo costo di mana (come l'Idra della Genesi), X è considerato 0.

* Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura scelta è un altro Usurpatore Volubile), l'Usurpatore Volubile entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta sta copiando (più eventuali abilità che ha guadagnato come parte del processo di copia, se applicabile).

* Se la creatura scelta è una pedina, l'Usurpatore Volubile copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. L'Usurpatore Volubile non è una pedina, anche quando ne sta copiando una.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescano quando l'Usurpatore Volubile entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.

* Se l'Usurpatore Volubile in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che è già sul campo di battaglia.

* Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, l'Usurpatore Volubile entra nel campo di battaglia come una creatura Polimorfo 0/0 e probabilmente verrà messo subito nel cimitero.

Velapinna di Kapsho

{4}{U}{U}

Creatura — Pesce

3/3

Volare

Ogniqualevolta i Velapinna di Kapsho o un'altra creatura entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* L'abilità innescata si innescherà per ogni creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente ai Velapinna di Kapsho.

Vincoli dello Spirito

{1}{W}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {W}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

{1}{W}, Sacrifica uno Spirito: Una creatura non Spirito bersaglio ha indistruttibile fino alla fine del turno. (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.*)

* Decidi se pagare o meno {W} mentre l'abilità innescata si risolve. Puoi pagare {W} e creare una pedina Spirito solo una volta per ogni creatura non pedina.

* Puoi sacrificare qualsiasi Spirito per attivare l'ultima abilità, non solo una pedina Spirito creata dai Vincoli dello Spirito.

Vortici d'Etere

{3}{U}{U}

Istantaneo

Per ogni creatura attaccante, il suo proprietario la mette in cima o in fondo al proprio grimorio.

* Il proprietario di ogni creatura attaccante sceglie se metterla in cima o in fondo al proprio grimorio. Il giocatore attivo (cioè il giocatore di cui è il turno) compie tutte le proprie scelte per primo, poi tutti gli altri giocatori seguono in ordine di turno.

* Se un effetto mette due o più carte in cima o in fondo a un grimorio allo stesso tempo, il proprietario di quelle carte può deciderne l'ordine. Il proprietario di quel grimorio non rivela l'ordine in cui le carte vengono messe nel suo grimorio.

Yisan, il Bardo Errante

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

2/3

{2}{G}, {T}, Metti un segnalino versetto su Yisan, il Bardo Errante: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari al numero di segnalini versetto su Yisan, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

* Se Yisan non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, per determinare quali carte creatura possono essere messe sul campo di battaglia, usa il numero di segnalini versetto che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia. Questo numero includerà il segnalino che hai messo su Yisan per attivare l'abilità.

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