

Note di release del *Set Base 2019*

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

Ultima modifica: 12 aprile 2018

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 all'indirizzo Wizards.CustHelp.com.

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 2019* contiene 280 carte (20 terre base, 111 comuni, 80 non comuni, 53 rare e 16 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 25 carte disponibili nei mazzi Planeswalker del *Set Base 2019* e 1 carta promozionale esclusiva (disponibile come parte della promozione Acquista-un-box in negozio del *Set Base 2019*). Inoltre, nei mazzi di benvenuto sono state stampate 8 carte comuni e non comuni delle espansioni *Ixalan*, *Rivali di Ixalan* e *Dominaria* con il simbolo dell'espansione *Set Base 2019*.

Open House di Magic: 30 giugno - 1 luglio 2018

Fine settimana di Prerelease: 7-8 luglio 2018

Fine settimana di draft: 14-15 luglio 2018

Campionato in negozio: 15-16 settembre 2018

Il *Set Base 2019* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 13 luglio 2018. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Kaladesh*, *Rivolta dell'Etere*, *Amonkhet*, *L'Era della Rovina*, *Ixalan*, *Rivali di Ixalan*, *Dominaria* e *Set Base 2019*. Inoltre, nel formato Standard sono consentite anche le carte dei mazzi di benvenuto (e di altri prodotti secondari) dello scorso anno con il codice identificativo di espansione W17.

Visita Magic.Wizards.com/Rules per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

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

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte

Per quanto si sappia, Nicol Bolas è il Planeswalker più longevo dell'intero Multiverso. Millenni prima della stesura di qualsiasi testimonianza scritta, Bolas fondò imperi su più piani, accumulò innumerevoli segreti e tesori, e annientò potenziali rivali che spaziavano da un demone leviatano ad altri antichi draghi. Una carta del *Set Base 2019* rappresenta Bolas poco prima che si accendesse la sua scintilla e mostra anche una piccola parte del mostruoso potere che acquisì a partire da quel momento. In questa espansione, la meccanica delle carte bifronte viene riproposta su un'unica carta: Nicol Bolas, il Devastatore.

Nicol Bolas, il Devastatore

{1}{U}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

4/4

Volare

Quando Nicol Bolas, il Devastatore entra nel campo di battaglia, ogni avversario scarta una carta.

{4}{U}{B}{R}: Esilia Nicol Bolas, il Devastatore, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

////

Nicol Bolas, l'Asceso

Planeswalker Leggendaria — Bolas

7

+2: Pesca due carte.

-3: Nicol Bolas, l'Asceso infligge 10 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

-4: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura o planeswalker bersaglio da un cimitero.

-12: Esilia tutte le carte del grimorio di un giocatore bersaglio tranne l'ultima.

Le regole per le carte bifronte restano inalterate dalla loro ultima apparizione nel blocco *Ixalan*.

- Ogni lato di una carta bifronte possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre una carta bifronte è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Mentre una carta bifronte non è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Ad esempio, nel cimitero Nicol Bolas ha le caratteristiche del suo lato creatura, anche se sul campo di battaglia, prima di essere messo nel cimitero, era un planeswalker.
- Il costo di mana convertito di una carta bifronte corrisponde al costo di mana convertito del suo lato frontale, anche mentre si trova sul campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su. Ad esempio, il costo di mana convertito di Nicol Bolas, l'Asceso è 4.
- Nicol Bolas, l'Asceso ha un indicatore di colore nella riga del tipo. Questo indicatore di colore significa che è un permanente blu, nero e rosso.
- Una carta bifronte entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su. Il lato posteriore di una carta bifronte non può essere giocato.
- In alcuni rari casi, una magia o un'abilità possono far trasformare Nicol Bolas mentre è una creatura sul campo di battaglia. Se questo accade, il planeswalker che ne deriva non avrà alcun segnalino fedeltà e sarà di conseguenza messo nel cimitero del suo proprietario.
- Puoi attivare una delle abilità di fedeltà del planeswalker nel turno in cui entra nel campo di battaglia.
- Se un altro permanente che non è una carta bifronte (ad esempio l'Immagine Riflessa) diventa una copia di Nicol Bolas, il Devastatore, l'attivazione dell'abilità per esiliarlo e rimetterlo sul campo di battaglia trasformato si limiterà a esiliarlo. Non ritornerà sul campo di battaglia.

Supplemento di gioco: carta di verifica

È importante che le carte nel tuo mazzo non siano distinguibili l'una dall'altra. Per riuscirci con le carte bifronte, puoi usare la "carta di verifica" presente in alcune buste dell'espansione corrispondente. Una carta di verifica funge da sostituto di una carta bifronte nelle zone nascoste o dovunque la sua identità sia occultata (ad esempio in esilio, se viene esiliata a faccia in giù). Usare le carte di verifica è facoltativo, ma nei tornei i giocatori con carte bifronte devono usare le carte di verifica o bustine protettive opache (o entrambe).

- La carta di verifica inclusa nelle buste del *Set Base 2019* può rappresentare solo una carta: Nicol Bolas, il Devastatore. Su tale carta non sono presenti né una lista né caselle da spuntare, ma si tratta di una carta di verifica ai fini di tutte le regole di gioco e dei tornei.
- Devi avere con te la carta bifronte reale rappresentata dalla carta di verifica. La carta bifronte deve essere tenuta separata dal resto del mazzo e dal tuo sideboard.
- Una carta di verifica può essere inclusa in un mazzo solamente se viene usata per rappresentare una carta bifronte.
- Durante la partita, una carta di verifica è considerata la carta bifronte che rappresenta.
- Se una carta di verifica entra in una zona pubblica (il campo di battaglia, il cimitero, la pila o l'esilio, a meno che non sia esiliata a faccia in giù), usa la carta bifronte reale e metti da parte la carta di verifica. Se la carta bifronte viene messa in una zona nascosta (la tua mano o il grimorio), usa di nuovo la carta di verifica.
- Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù o messa sul campo di battaglia a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta di verifica a faccia in giù o bustine protettive opache (o entrambe).

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Ajani, Avversario dei Tiranni

{2}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

4

+1: Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

-2: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

-7: Ottieni un emblema con “All’inizio della tua sottofase finale, crea tre pedine creatura Felino 1/1 bianche con legame vitale”.

- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Ajani, Saggio Consigliere (*solo mazzo Planeswalker*)

{3}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

5

+2: Guadagni 1 punto vita per ogni creatura che controlli.

-3: Le creature che controlli prendono +2/+2 fino alla fine del turno.

-9: Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio, dove X è pari ai tuoi punti vita.

- La seconda abilità di Ajani influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +2/+2.
- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve la terza abilità di Ajani. Se più tardi i tuoi punti vita cambiano, la creatura non otterrà, né perderà segnalini +1/+1.

Alterazione Metamorfica

{1} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Mentre l'Alterazione Metamorfica entra nel campo di battaglia, scegli una creatura.

La creatura incantata è una copia della creatura scelta.

- Puoi scegliere solo una creatura sul campo di battaglia.
- L'Alterazione Metamorfica copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura scelta (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Le caratteristiche che verranno copiate sono determinate mentre l'effetto dell'Alterazione Metamorfica inizia ad applicarsi per la prima volta. Se i valori copiabili della creatura scelta cambiano in seguito o se quella creatura lascia il campo di battaglia, le caratteristiche della creatura incantata non sono influenzate.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è incantata da un'altra Alterazione Metamorfica), allora la creatura incantata diventa una copia di ciò che la creatura scelta ha copiato.
- Se la creatura scelta è una pedina, l'Alterazione Metamorfica copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. In questo caso, la creatura incantata non diventa una pedina.
- La creatura incantata sarà una copia della creatura scelta mentre muore, quindi qualsiasi abilità “quando questa creatura muore” che ottiene dall'effetto di copia si innescherà. Qualsiasi abilità “quando questa creatura muore” che ha normalmente non si innescherà.
- Se l'Alterazione Metamorfica in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può fare in modo che la creatura incantata diventi una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che è già sul campo di battaglia.

Angelo dell'Alba

{4} {W}

Creatura — Angelo

3/3

Volare

Quando l'Angelo dell'Alba entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno. (*Attaccano senza TAPpare.*)

- L'abilità innescata dell'Angelo dell'Alba influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 e non avranno cautela.

Angelo Splendente

{1} {W} {W}

Creatura — Angelo

3/3

Volare

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato 5 o più punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare e cautela.

{3} {W} {W} {W}: Fino alla fine del turno, l'Angelo Splendente prende +2/+2 e ha legame vitale.

- L'abilità innescata dell'Angelo Splendente verifica se hai guadagnato 5 o più punti vita durante il turno. È irrilevante se hai anche perso punti vita o se i tuoi punti vita sono superiori rispetto all'inizio del turno. Inoltre, è irrilevante se l'Angelo Splendente fosse sul campo di battaglia o meno quando è avvenuto il guadagno di punti vita.
- Non devi necessariamente aver guadagnato 5 punti vita in una sola volta per soddisfare il requisito dell'abilità innescata dell'Angelo Splendente.
- Se non hai guadagnato punti vita durante il turno entro l'inizio della sottofase finale, l'abilità innescata dell'Angelo Splendente non si innescherà. Guadagnare punti vita durante la sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- Crea solo una pedina Angelo, indipendentemente da quante volte hai guadagnato 5 o più punti vita.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non soddisfano l'abilità innescata dell'Angelo Splendente, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Animatore Abile

{2} {U}

Creatura — Artefice Umano

1/3

Quando l'Animatore Abile entra nel campo di battaglia, un artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 5/5 fintanto che l'Animatore Abile rimane sul campo di battaglia.

- L'Animatore Abile non rimuove alcuna abilità che l'artefatto bersaglio possieda.
- 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. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo che l'abilità dell'Animatore Abile si è risolta sostituirà 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.

Apertura del Sigillo di Sarkhan

{3} {R}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia creatura con forza pari a 4, 5 o 6, l'Apertura del Sigillo di Sarkhan infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio.

Ogniqualevolta lanci una magia creatura con forza pari o superiore a 7, l'Apertura del Sigillo di Sarkhan infligge 4 danni a ogni avversario e a ogni creatura e planeswalker che controlla.

- Se lanci una magia creatura che entrerà nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, ad esempio l'Idra Affamata, quei segnalini non vengono considerati per determinare se una delle abilità dell'Apertura del Sigillo di Sarkhan si innesci. Analogamente, gli effetti che aumenteranno la forza della creatura dopo che è entrata nel campo di battaglia non si applicheranno.
- Ognuna delle abilità innescate dell'Apertura del Sigillo di Sarkhan si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se la forza di una carta creatura è espressa come * e un'abilità definisce la sua forza, quell'abilità si applica mentre la magia creatura è in pila. L'Apertura del Sigillo di Sarkhan verifica la sua forza solo mentre finisci di pagare i costi; è irrilevante quale sia la forza della magia mentre inizi a lanciarla o quando l'abilità innescata si risolve.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità dell'Apertura del Sigillo di Sarkhan fa perdere 8 punti vita alla squadra avversaria.

Apice del Potere

{7} {R} {R} {R}

Stregoneria

Esilia le prime sette carte del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi lanciare le carte non terra esiliate in questo modo.

Se questa magia è stata lanciata dalla tua mano, aggiungi dieci mana di un qualsiasi colore.

- L'Apice del Potere non cambia il momento in cui puoi lanciare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
- Le carte che non lanci, incluse le carte terra, rimarranno in esilio.
- Se un effetto copia l'Apice del Potere, la copia non è stata lanciata, quindi non aggiungerai dieci mana.

Aprire le Tombe

{3} {B} {B}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

- Se una creatura non pedina che controlli muore nello stesso istante in cui Aprire le Tombe lascia il campo di battaglia, otterrai una pedina Zombie.

Arcades, lo Stratega

{1} {G} {W} {U}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

3/5

Volare, cautela

Ogniqualevolta una creatura con difensore entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta.

Ogni creatura con difensore che controlli assegna danno da combattimento pari alla propria costituzione invece che alla propria forza e può attaccare come se non avesse difensore.

- L'ultima abilità di Arcades non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali. Ad esempio, il Morso Rabbioso non farà infliggere a una creatura danno pari alla sua costituzione.
- Se Arcades lascia il campo di battaglia dopo che una creatura con difensore ha attaccato, quella creatura rimane una creatura attaccante, ma assegnerà danno pari alla propria forza.

Arciere della Punta Venefica

{2} {B} {G}

Creatura — Arciere Elfo

2/3

Raggiungere (*Questa creatura può bloccare le creature con volare.*)

Tocco letale (*Qualsiasi danno che questa creatura infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.*)

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, ogni avversario perde 1 punto vita.

- Se un'altra creatura muore contemporaneamente all'Arciere della Punta Venefica, ogni avversario perde 1 punto vita.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità dell'Arciere della Punta Venefica fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Armasauro Runico

{1} {G} {G}

Creatura — Dinosaurio

2/5

Ogniqualevolta un avversario attiva un'abilità di una creatura o di una terra che non è un'abilità di mana, puoi pescare una carta.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.

- L'abilità dell'Armasauro Runico non si innesca quando un avversario attiva un'abilità di una carta che ha in mano (ad esempio un'abilità ciclo del blocco *Amonkhet*) o di una carta nel cimitero (ad esempio quella del Drago d'Ossa), anche se questo fa sì che una carta sia messa sul campo di battaglia.
- L'abilità dell'Armasauro Runico si risolve prima dell'abilità che l'ha fatta innescare. I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l'abilità innescata si è risolta, ma prima che l'abilità attivata che l'ha fatta innescare faccia altrettanto.

Atto di Tradimento

{2} {R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. *(Può attaccare e {T} in questo turno.)*

- L'Atto di Tradimento può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Avanguardia Leonid

{W}

Creatura — Soldato Felino

1/1

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli tre o più creature, l'Avanguardia Leonid prende +1/+1 fino alla fine del turno e tu guadagni 1 punto vita.

- Se non controlli tre o più creature mentre inizia la tua fase di combattimento, l'abilità dell'Avanguardia Leonid non si innescherà. Fare in modo che un permanente diventi una creatura durante la sottofase di inizio combattimento non farà innescare l'abilità dell'Avanguardia Leonid.
- Se non controlli tre o più creature mentre l'abilità dell'Avanguardia Leonid si risolve, questa non avrà alcun effetto. Tuttavia, se controlli tre o più creature mentre si risolve, il bonus +1/+1 non smetterà di applicarsi qualora più avanti nel turno tu non controlli più tre creature.

Bacchetta del Caos

{3}

Artefatto

{4}, {T}: Un avversario bersaglio esilia carte dalla cima del suo grimorio fino a che non esilia una carta istantaneo o stregoneria. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Poi metti in fondo a quel grimorio in ordine casuale le carte esiliate che non sono state lanciate in questo modo.

- L'avversario smette di esiliare carte non appena esilia una carta istantaneo o stregoneria. Non scegli quale tipo di carta deve cercare.
- Se l'avversario esilia il suo intero grimorio senza esiliare una carta istantaneo o stregoneria, quel giocatore smette di esiliare carte e le carte esiliate vengono messe nel suo grimorio in ordine casuale.
- Se non lanci la carta istantaneo o stregoneria esiliata, viene messa in fondo a quel grimorio con le altre carte.
- Se vuoi lanciare la carta esiliata, devi farlo mentre si risolve l'abilità della Bacchetta del Caos. Non puoi lanciarla più tardi nel turno. Una magia lanciata in questo modo può essere lanciata in un momento in cui normalmente non potresti lanciare una magia di quel tipo, ma altre restrizioni (come "Lancia questa magia solo durante il combattimento") restano valide.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta esiliata ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Bacchetta Trasmutatrice

{3}

Artefatto

La Bacchetta Trasmutatrice entra nel campo di battaglia con tre segnalini carica.

{1}, {T}, Rimuovi un segnalino carica dalla Bacchetta Trasmutatrice: Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Bue 2/4 bianca. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità della Bacchetta Trasmutatrice tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Nessun giocatore crea una pedina Bue.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio legale ma non può essere distrutta, probabilmente perché ha indistruttibile, il suo controllore ottiene una pedina Bue e può mantenere quella creatura.

Balzo Possente

{1} {W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha volare fino alla fine del turno.

- Fornire volare a una creatura dopo che è stata bloccata non cambia né annulla quel blocco. Se vuoi influenzare ciò che può bloccare la creatura, devi lanciare il Balzo Possente al più tardi durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

Barone della Morte

{1} {B} {B}

Creatura — Mago Zombie

2/2

Gli Scheletri che controlli e gli altri Zombie che controlli prendono +1/+1 e hanno tocco letale.

- Una creatura che è sia uno Scheletro che uno Zombie otterrà il bonus una volta sola.
- Normalmente, il Barone della Morte non influenza se stesso. Se però riesci a trasformarlo in uno Scheletro, concederà a se stesso +1/+1 e tocco letale.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a uno Scheletro o a uno Zombie che controlli potrebbe diventare letale se il Barone della Morte lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Carezza del Lich

{3} {B} {B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Guadagni 3 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Carezza del Lich tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai punti vita.

Cavaliere Impavida

{3} {W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/4

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

{3} {W} {W}: I Cavalieri che controlli hanno doppio attacco fino alla fine del turno.

- Più istanze di doppio attacco sulla stessa creatura sono ridondanti.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Cavaliere che controlli potrebbe diventare letale se la Cavaliere Impavida lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Cavaliere Novizio

{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/3

Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)

Fintanto che il Cavaliere Novizio è incantato o equipaggiato, può attaccare come se non avesse difensore.

- Dopo che il Cavaliere Novizio ha attaccato, resterà in combattimento anche se non è più incantato o equipaggiato.

Cecchino

{2} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, il Cecchino infligge 2 danni a ogni avversario.

- L'abilità innescata del Cecchino si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Cecchino fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Chierica di Corte (*solo mazzo Planeswalker*)

{W}

Creatura — Chierico Umano

1/1

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

La Chierica di Corte prende +1/+1 fintanto che controlli un planeswalker Ajani.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla Chierica di Corte potrebbe diventare letale se smetti di controllare un planeswalker Ajani durante quel turno.

Chromium, il Mutevole

{4} {W} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

7/7

Lampo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Volare

Scarta una carta: Fino alla fine del turno, Chromium, il Mutevole diventa un Umano con forza e costituzione base 1/1, perde tutte le abilità e ha anti-malocchio. Non può essere bloccato in questo turno.

- Chromium smette di essere un Antico Drago per il resto del turno dopo che la sua ultima abilità si è risolta. È ancora una creatura leggendaria chiamata Chromium, il Mutevole.
- L'abilità attivata di Chromium sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e la sua costituzione base. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che quell'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che aumentano o diminuiscono 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 Chromium guadagna un'abilità dopo che la sua abilità attivata si è risolta, manterrà quell'abilità.
- Attivare l'ultima abilità di Chromium dopo che è stato bloccato non lo farà diventare non bloccato.

Cinghiale Irsuto

{3} {G}

Creatura — Cinghiale

4/3

Il Cinghiale Irsuto non può essere bloccato da più di una creatura.

- Se il Cinghiale Irsuto ha minacciare, non può essere bloccato.

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 del Compagno di Ajani si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con il Benvenuto di Ajani, sia che si tratti di 3 punti vita con Rivitalizzare.
- Se al Compagno di Ajani viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. 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.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità del Compagno di Ajani si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Comunione con la Macchina

{3} {U}

Stregoneria

Pesca un numero di carte pari al più alto costo di mana convertito tra gli artefatti che controlli.

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

Condottiero Leonid

{2} {W} {W}

Creatura — Soldato Felino

4/4

Ogniqualevolta il Condottiero Leonid attacca, crea due pedine creatura Felino 1/1 bianche con legame vitale TAPPate e attaccanti.

- Scegli tu quali giocatori o planeswalker vengono attaccati dalle due pedine. Non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dal Condottiero Leonid, e ciascuna può attaccare giocatori e/o planeswalker diversi.
- Sebbene le pedine stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio).

Contratto di Liliana

{3} {B} {B}

Incantesimo

Quando il Contratto di Liliana entra nel campo di battaglia, pesca quattro carte e perdi 4 punti vita.

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli quattro o più Demoni con nomi diversi, vinci la partita.

- Se non controlli quattro Demoni con nomi diversi all'inizio del tuo mantenimento, la seconda abilità del Contratto di Liliana non si innesca. Non puoi compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.
- Se la seconda abilità si innesca, ma non controlli più quattro Demoni con nomi diversi mentre l'abilità si risolve, non vincerai la partita.

Corrosione Psichica

{2} {U}

Incantesimo

Ogniqualevolta peschi una carta, ogni avversario mette nel proprio cimitero le prime due carte del proprio grimorio.

- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, l’abilità della Corrosione Psicica non si innescherà.

Crogiolo di Mondi

{3}

Artefatto

Puoi giocare carte terra dal tuo cimitero.

- Il Crogiolo di Mondi non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.
- Il Crogiolo di Mondi non ti permette di attivare abilità (come ciclo) delle carte terra nel tuo cimitero.

Demone delle Catastrofi

{2} {B} {B}

Creatura — Demone

6/6

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.

Volare, travolgere

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare il Demone delle Catastrofi; non puoi lanciarlo senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
- I giocatori possono rispondere solo dopo che il Demone delle Catastrofi è stato lanciato 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.

Destriero della Piaga

{1} {B} {B}

Creatura — Cavallo Incubo

2/2

Il Destriero della Piaga non può essere bloccato dalle creature bianche.

Quando il Destriero della Piaga entra nel campo di battaglia, le creature controllate dai tuoi avversari prendono -1/-1 fino alla fine del turno.

- La seconda abilità del Destriero della Piaga influenza solo le creature controllate dai tuoi avversari nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il loro controllo o di cui prendono il controllo più avanti nel turno non prenderanno -1/-1.

Dichiarare il Predominio

{3} {G} {G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno. Tutte le creature in grado di bloccarla in questo turno lo fanno.

- Se una creatura controllata dal giocatore in difesa non può bloccare la creatura bersaglio per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPpata), non blocca quella creatura. Se è necessario pagare un costo affinché una creatura blocchi la creatura attaccante, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.

Diminuire

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende -6/-0.

Quando la creatura incantata blocca, distruggila. *(La creatura attaccante rimane bloccata.)*

- Dopo che la creatura incantata è stata distrutta, la creatura attaccante non assegnerà né infliggerà danno da combattimento, a meno che non abbia travolgere o non venga bloccata da un'altra creatura.

Divinazione del Sangue

{3} {B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifici una creatura.

Pesca tre carte.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare la Divinazione del Sangue; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
- I giocatori possono rispondere solo dopo che la Divinazione del Sangue 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.

Dormire

{2} {U} {U}

Stregoneria

TAPpa tutte le creature controllate da un giocatore bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP di quel giocatore.

- La seconda parte dell'abilità di Dormire influenza tutte le creature controllate dal giocatore bersaglio mentre Dormire si risolve, non solo quelle effettivamente TAPPate da Dormire.

Draghetto degli Enigmi

{1} {U} {R}

Creatura — Draghetto

*/4

Volare

La forza del Draghetto degli Enigmi è pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- Una carta split (come quelle incluse nel blocco *Amonkhet*) viene considerata solo una volta per l'abilità del Draghetto degli Enigmi, anche se è sia un istantaneo che una stregoneria.
- L'abilità che definisce la forza del Draghetto degli Enigmi funziona in tutte le zone.

Drago Sputafolgore

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

3/3

Volare

Quando il Drago Sputafolgore entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2} {R}. Quando lo fai, infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

- L'abilità innescata del Drago Sputafolgore viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi pagare {2} {R}. Quando lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato, ma prima che venga inflitto il danno.
- Mentre risolvi l'abilità innescata del Drago Sputafolgore, non puoi pagare {2} {R} più volte per fargli infliggere più di 3 danni.

Driade Cercatrice Verde

{1} {G}

Creatura — Driade

1/3

{T}: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano.

- Se la prima carta del tuo grimorio non è una carta terra, o se scegli di non rivelarla, rimane in cima al tuo grimorio.

Druido dei Corni

{3} {G}

Creatura — Druido Umano

2/3

Ogniquale volta lanci una magia Aura che bersaglia il Druido dei Corni, crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde.

- L'abilità del Druido dei Corni si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolve anche se quella magia viene neutralizzata.

Epicureo del Sangue

{4} {B}

Creatura — Vampiro

4/4

Ogniqualvolta guadagni punti vita, ogni avversario perde 1 punto vita.

- L'abilità dell'Epicureo del Sangue si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con il Benvenuto di Ajani, sia che si tratti di 3 punti vita con Rivitalizzare.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità dell'Epicureo del Sangue 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.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità dell'Epicureo del Sangue si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Evocabrura

{U}

Creatura — Mago Tritone

1/1

Sacrifica l'Evocabrura: Fino alla fine del turno, se una creatura non pedina sta per entrare nel campo di battaglia e non è stata lanciata, invece esiliala.

- L'abilità dell'Evocabrura non influenzerà alcuna creatura non pedina che sia stata lanciata, incluse quelle lanciate da zone inusuali come il tuo cimitero.
- L'abilità dell'Evocabrura non impedisce alle pedine creatura di entrare nel campo di battaglia. Inoltre, non influenza creature che sono già sul campo di battaglia.
- Se l'Evocabrura entra nel campo di battaglia contemporaneamente ad altre creature, la sua abilità non può essere attivata in tempo per influenzare quelle creature.

Evocazione di Vivien

{5} {G} {G}

Stregoneria

Guarda le prime sette carte del tuo grimoire. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimoire in ordine casuale. Quando una creatura viene messa sul campo di battaglia in questo modo, infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Non scegli alcun bersaglio mentre lanci l'Evocazione di Vivien. Mentre quella magia si risolve, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura tra le carte che guardi. Quando lo fai, si innesca un'abilità separata e tu scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario a cui verrà inflitto danno.
- Se la creatura che metti sul campo di battaglia lo lascia prima che venga inflitto il danno, viene considerata la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge alla creatura bersaglio.

Fantasma Supremo

{1} {U}

Creatura — Spirito

1/3

Volare

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

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a uno Spirito che controlli potrebbe diventare letale se il Fantasma Supremo lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Fossa Tettonica

{3} {R}

Stregoneria

Distruggi una terra bersaglio. Le creature senza volare non possono bloccare in questo turno.

- Se la terra è un bersaglio illegale quando la Fossa Tettonica tenta di risolversi, la Fossa Tettonica non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Le creature senza volare saranno in grado di bloccare come di norma.
- Poiché la seconda parte dell'effetto della Fossa Tettonica non cambia le caratteristiche di alcun permanente, l'insieme delle creature influenzate viene aggiornato costantemente. Le creature senza volare che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non possono bloccare e le creature che guadagnano volare più avanti nel turno possono bloccare.

Fulcro del Destino (*carta promo Acquista-un-box*)

{5} {U} {U}

Istantaneo

Gioca un turno extra dopo questo.

Se il Fulcro del Destino sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, rivela invece il Fulcro del Destino e rimiscolalo nel grimorio del suo proprietario.

- L'ultima abilità del Fulcro del Destino si applica se sta per essere messo in un cimitero in qualsiasi modo, anche mentre si sta risolvendo.

Fuoco di Sventura

{X} {R}

Stregoneria

Il Fuoco di Sventura infligge X danni a un qualsiasi bersaglio.

Se X è pari o superiore a 5, questa magia non può essere neutralizzata e il danno non può essere prevenuto.

- Per determinare se può essere neutralizzato e se il suo danno può essere prevenuto, il Fuoco di Sventura verifica il numero che hai scelto per X, non l'ammontare di mana effettivamente speso o l'ammontare di danni che effettivamente infliggerà.
- Il Fuoco di Sventura può essere bersagliato da magie che tentano di neutralizzarlo indipendentemente dal valore di X. Se X è pari o superiore a 5, quelle magie si risolveranno comunque, ma la parte del loro effetto che avrebbe neutralizzato il Fuoco di Sventura non avrà alcun effetto. Qualsiasi altro effetto di quelle magie funzionerà come di consueto.
- Se il suo bersaglio è illegale nel momento in cui il Fuoco di Sventura tenta di risolversi, la magia non viene neutralizzata, ma non si risolve. Al bersaglio non sarà inflitto alcun danno.

Fuoco Draconico di Sarkhan (*solo mazzo Planeswalker*)

{3} {R} {R}

Stregoneria

Il Fuoco Draconico di Sarkhan infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta rossa scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale quando il Fuoco Draconico di Sarkhan tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guarderai le prime cinque carte del tuo grimorio.

Gabbia dello Ieromante

$\{3\} \{W\}$

Incantesimo

Quando la Gabbia dello Ieromante entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché la Gabbia dello Ieromante non lascia il campo di battaglia.

- Se la Gabbia dello Ieromante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Genio dei Desideri

$\{3\} \{U\} \{U\}$

Creatura — Genio

4/4

Volare

Il Genio dei Desideri entra nel campo di battaglia con tre segnalini desiderio.

$\{2\} \{U\} \{U\}$, Rimuovi un segnalino desiderio dal Genio dei Desideri: Rivela la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Se non lo fai, esiliala.

- Se vuoi giocare la carta rivelata, devi farlo mentre l'ultima abilità del Genio dei Desideri si risolve. Non puoi giocarla più tardi nel turno. Una magia lanciata in questo modo può essere lanciata in un momento in cui normalmente non potresti lanciare una magia di quel tipo, ma altre restrizioni (come "Lancia questa magia solo durante il combattimento") restano valide.

- Se la carta rivelata è una terra, puoi giocarla solo se è il tuo turno e non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Giaguaro di Vivien *(solo mazzo Planeswalker)*

{2} {G}

Creatura — Spirito Felino

3/2

Raggiungere *(Questa creatura può bloccare le creature con volare.)*

{2} {G}: Riprendi in mano il Giaguaro di Vivien dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo se controlli un planeswalker Vivien.

- Se l'unico planeswalker Vivien che controlli e il Giaguaro di Vivien vengono messi nel cimitero nello stesso istante (probabilmente in combattimento), non potrai attivare l'ultima abilità del Giaguaro di Vivien.

Gigante Sfondatrice

{3} {R} {R}

Creatura — Guerriero Gigante

6/3

Travolgere *(Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*

{3} {R}: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

- Attivare l'ultima abilità della Gigante Sfondatrice dopo che una creatura ha bloccato non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la creatura che essa ha bloccato.

Goblin Rottamatore

{2} {R} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

3/3

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

Sacrifica un Goblin: Distruggi un artefatto bersaglio.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Goblin che controlli potrebbe diventare letale se il Goblin Rottamatore lascia il campo di battaglia durante quel turno.
- Puoi sacrificare il Goblin Rottamatore per pagare il costo della sua stessa abilità.

Guida di Ghirapur

{2} {G}

Creatura — Esploratore Elfo

3/2

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

- Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 2 ha bloccato una creatura, attivare l'abilità della Guida di Ghirapur non modificherà né annullerà il blocco.
- Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato la creatura bersaglio, cambiare la forza della creatura bloccante non modificherà né annullerà il blocco.

Immagine Riflessa

{2} {U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare l'Immagine Riflessa nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura che controlli.

- L'Immagine Riflessa copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è

TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è un'altra Immagine Riflessa), allora l'Immagine Riflessa entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.
- Se la creatura scelta è una pedina, l'Immagine Riflessa copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. In questo caso, l'Immagine Riflessa non diventa una pedina.
- Qualsiasi abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescherà quando l'Immagine Riflessa 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'Immagine Riflessa 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 sia già sul campo di battaglia.

Infernale delle Lingue di Fuoco

{3} {R}

Creatura — Infernale

7/3

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

All'inizio di ogni sottofase finale, se l'Infernale delle Lingue di Fuoco ha attaccato o bloccato in questo turno, il suo proprietario lo rimescola nel proprio grimorio.

- Il proprietario dell'Infernale delle Lingue di Fuoco lo rimescola nel suo grimorio solo se esso è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve.

Influenza di Ajani (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {W} {W}

Stregoneria

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

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta bianca scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Non puoi lanciare l'Influenza di Ajani senza una creatura bersaglio. Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'Influenza di Ajani tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guarderai le prime cinque carte del tuo grimorio.

Invocare il Divino

{2} {W}

Istantaneo

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

- Se l'artefatto o incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Invocare il Divino tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai punti vita.

Isareth, la Risvegliatrice

{1} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Tocco letale

Ogniqualevolta Isareth, la Risvegliatrice attacca, puoi pagare {X}. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari a X dal tuo cimitero con un segnalino carogna. Se quella creatura sta per lasciare il campo di battaglia, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona.

- L'abilità innescata di Isareth viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi pagare {X}. Quando lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli una carta creatura bersaglio da rimettere sul campo di battaglia. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato e la carta creatura bersaglio è stata scelta, ma prima che quella carta venga rimessa sul campo di battaglia.
- Siccome tutte le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente, una creatura rimessa sul campo di battaglia in questo modo non può attaccare durante lo stesso combattimento in cui viene rimessa, nemmeno se ha rapidità.
- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

- Se in qualche modo rimuovi un segnalino carogna da una creatura che Isareth ha rimesso sul campo di battaglia, l'effetto di sostituzione che la esilierà continua ad applicarsi. Il segnalino serve solo a ricordarti quali creature verranno esiliate se stanno per lasciare il campo di battaglia.
- Se Isareth lascia il campo di battaglia, l'effetto di sostituzione continua ad applicarsi. Se una delle creature che Isareth ha rimesso sul campo di battaglia sta per lasciarlo, invece verrà esiliata.
- Poiché morire significa essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, una creatura esiliata invece non “muore”. Le abilità che si innescherebbero quando muore non si innescheranno.

Isolare

{W}

Istantaneo

Esilia un permanente bersaglio con costo di mana convertito pari a 1.

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

Lancio Duplicato

{R} {R}

Stregoneria

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

- Se lanci un Lancio Duplicato dopo un altro, copierai il secondo Lancio Duplicato. Ciascuno di essi si risolverà, creando due abilità innescate ritardate. La successiva magia che lancerai dopo questa verrà copiata due volte. Se anche quella magia è un Lancio Duplicato, la seguente magia verrà copiata tre volte e così via.
- L'abilità del Lancio Duplicato copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l'abilità del Lancio Duplicato è stata neutralizzata prima che quell'abilità si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.

- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'abilità del Lancio Duplicato viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Lena, Campionessa Altruista

{4} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

3/3

Quando Lena, Campionessa Altruista entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca per ogni creatura non pedina che controlli.

Sacrifica Lena: Le creature che controlli con forza inferiore alla forza di Lena hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

- Il numero di creature non pedina che controlli viene calcolato solo mentre si risolve la prima abilità di Lena. Se Lena è ancora sul campo di battaglia (e non è in qualche modo una pedina), considera anche se stessa.
- Per determinare quali creature hanno indistruttibile mentre si risolve l'ultima abilità di Lena, usa la forza di Lena nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- L'ultima abilità di Lena influenza solo le creature che controlli con la forza appropriata nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno indistruttibile, e una creatura che controlli la cui forza aumenta più avanti nel turno non perderà indistruttibile.

Libreria Sospetta

{2}

Creatura Artefatto — Muro

0/4

Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)

{3}, {T}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Attivare l'abilità della Libreria Sospetta dopo che una creatura è stata bloccata non farà diventare quella creatura non bloccata.

Lich del Filatterio

{B} {B} {B}

Creatura — Zombie

5/5

Indistruttibile

Mentre il Lich del Filatterio entra nel campo di battaglia, metti un segnalino filatterio su un artefatto che controlli.

Quando non controlli permanenti con segnalini filatterio, sacrifica il Lich del Filatterio.

- La prima abilità del Lich del Filatterio non bersaglia l'artefatto. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli un artefatto e il momento in cui metti un segnalino filatterio su di esso.
- Se non controlli artefatti mentre il Lich del Filatterio entra nel campo di battaglia, la sua prima abilità non avrà effetto. Non appena entra nel campo di battaglia, la sua ultima abilità si innescherà (a meno che tu non controlli qualche altro permanente con un segnalino filatterio) e dovrai sacrificarlo.
- Se il Lich del Filatterio e un artefatto entrano contemporaneamente nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, non puoi mettere un segnalino filatterio su quell'artefatto. Devi scegliere un artefatto che controlli e che sia già sul campo di battaglia.
- L'ultima abilità del Lich del Filatterio è un'abilità "innescata dallo stato". Dopo che si è innescata, non si innescherà di nuovo fintanto che l'abilità è in pila. Se l'abilità viene neutralizzata e la condizione di innesco è ancora valida, si innescherà di nuovo immediatamente.
- L'ultima abilità del Lich del Filatterio verifica se i tuoi permanenti hanno dei segnalini filatterio, non solo quello specifico che quella carta ti ha fatto mettere su un artefatto. Ad esempio, se controlli due Lich del Filatterio e due artefatti diversi con segnalini filatterio, nessuno dei due Lich del Filatterio verrà sacrificato se uno di quegli artefatti lascia il campo di battaglia.

Liliana, Inviolata dalla Morte

{2} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Liliana

4

+1: Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio. Se almeno una di esse è una carta Zombie, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

-2: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Zombie che controlli.

-3: Puoi lanciare carte Zombie dal tuo cimitero in questo turno.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve la seconda abilità di Liliana. Se il numero di Zombie che controlli cambia in seguito, la forza e la costituzione della creatura bersaglio non cambieranno.
- Lanciare una carta Zombie dal tuo cimitero dopo che la terza abilità di Liliana si è risolta segue tutte le normali regole per lanciare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili.
- Dopo che la terza abilità di Liliana si è risolta, qualsiasi carta Zombie nel tuo cimitero può essere lanciata in questo turno, incluse le carte Zombie che entrano nel tuo cimitero più avanti nel turno.
- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Liliana fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Liliana, la Necromante (*solo mazzo Planeswalker*)

{3} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Liliana

4

+1: Un giocatore bersaglio perde 2 punti vita.

-1: Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

-7: Distruggi fino a due creature bersaglio. Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo fino a due carte creatura dai cimiteri.

- Per l'ultima abilità di Liliana, le creature che rimetti sul campo di battaglia vengono scelte dopo che le creature bersaglio sono state distrutte. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli due carte creatura da rimettere sul campo di battaglia e il momento in cui vi vengono rimesse. Le carte distrutte possono essere tra quelle rimesse sul campo di battaglia.
 - Se un'abilità si innesca quando le creature bersaglio vengono distrutte, quell'abilità non verrà messa in pila fino a dopo che avrai messo le carte creatura sul campo di battaglia dai cimiteri.
 - Puoi attivare l'ultima abilità di Liliana senza scegliere creature bersaglio. Metterai semplicemente sul campo di battaglia fino a due carte creatura dai cimiteri. Tuttavia, se scegli dei bersagli e tutti quei bersagli diventano illegali prima che l'abilità tenti di risolversi, l'abilità non si risolverà e non metterai alcuna carta sul campo di battaglia.
 - In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi permanente che controlli grazie alla terza abilità di Liliana e che proviene dai cimiteri di altri giocatori viene esiliato.
-

Luna Alpina

{R}

Incantesimo

Mentre la Luna Alpina entra nel campo di battaglia,
scegli il nome di una carta terra non base.

Le terre controllate dai tuoi avversari con il nome scelto
perdono tutti i tipi di terra e le abilità, e hanno “{T}”:
“Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

- L’effetto della Luna Alpina non influenza i supertipi o altri tipi di carta. Non rimuoverà il tipo di carta artefatto da una terra artefatto, né il supertipo leggendario da una terra leggendaria.
- Se una terra influenzata ha un’abilità che si innesca “quando” entra nel campo di battaglia, perderà quell’abilità prima che si inneschi.
- Se una terra influenzata ha un’abilità che la fa entrare nel campo di battaglia TAPpata, perderà quell’abilità prima che venga applicata. Lo stesso vale per tutte le altre abilità che modificano il modo in cui una terra entra nel campo di battaglia o che si applicano “mentre” entra nel campo di battaglia.

Maestà Colossale

{2} {G}

Incantesimo

All’inizio del tuo mantenimento, se controlli una creatura
con forza pari o superiore a 4, pesca una carta.

- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all’inizio del tuo mantenimento, l’abilità della Maestà Colossale non si innescherà. Non puoi compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.
- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre si risolve l’abilità della Maestà Colossale, non pescherai una carta.
- La creatura con forza pari o superiore a 4 che controlli mentre l’abilità della Maestà Colossale si risolve non deve necessariamente essere la stessa con forza pari o superiore a 4 che controllavi mentre l’abilità si è innescata.
- Peschi solo una carta, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli.

Maga del Vento Aviana

{2} {U}

Creatura — Mago Uccello

2/2

Volare

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, la Maga del Vento Aviana prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata della Maga del Vento Aviana si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Marinaia Defunta

{1} {U}

Creatura — Pirata Spirito

2/2

Quando la Marinaia Defunta diventa bersaglio di una magia, sacrificala.

La Marinaia Defunta non può essere bloccata tranne che da Spiriti.

{3} {U}: Un'altra creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno tranne che da Spiriti.

- Sacrificherai la Marinaia Defunta anche se neutralizzi la magia che la bersaglia.
- Se la magia che bersaglia la Marinaia Defunta non ha altri bersagli, non si risolverà (perché non avrà più un bersaglio legale dopo che la Marinaia Defunta sarà stata sacrificata).
- Attivare l'ultima abilità della Marinaia Defunta dopo che una creatura è stata bloccata da una creatura non Spirito non farà diventare quella creatura non bloccata.

Mentore degli Umili

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Ogniquale volta un'altra creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, pesca una carta.

- L'abilità del Mentore degli Umili verifica la forza dell'altra creatura solo mentre entra nel campo di battaglia. Se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2, l'abilità si innescherà. Una volta che l'abilità si è innescata, aumentare la forza di quella creatura a un valore superiore a 2 non influenzerà quell'abilità. Analogamente, ridurre la forza della creatura a un valore pari o inferiore a 2, dopo che è entrata nel campo di battaglia, non farà innescare l'abilità.
- Applica i bonus alla forza derivanti da segnalini con cui la creatura entra nel campo di battaglia e da effetti continui, ad esempio quello della Cavaliere Impavida, prima di verificare se l'abilità del Mentore degli Umili si innescherà.
- Mentre risolvi l'abilità innescata del Mentore degli Umili, non puoi pagare {1} più volte per pescare più di una carta.

Morforama

{2} {G} {G}

Stregoneria

Sacrifica un qualsiasi numero di terre. Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino ad altrettante carte terra, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola il tuo grimorio.

- Sacrifici le terre come parte della risoluzione del Morforama. Non è un costo addizionale. Se il Morforama viene neutralizzato, non sacrificherai alcuna terra.

Morso Rabbioso

{1} {G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Morso Rabbioso tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Mummia Lacera (*solo mazzo Planeswalker*)

{1} {B}

Creatura — Sciacallo Zombie

1/2

Quando la Mummia Lacera muore, ogni avversario perde 2 punti vita.

- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alla Mummia Lacera viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che la sua abilità innescata sia messa in pila.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata della Mummia Lacera fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Nicol Bolas, il Devastatore

{1} {U} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

4/4

Volare

Quando Nicol Bolas, il Devastatore entra nel campo di battaglia, ogni avversario scarta una carta.

{4} {U} {B} {R}: Esilia Nicol Bolas, il Devastatore, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

////

Nicol Bolas, l'Asceso

Planeswalker Leggendaria — Bolas

7

+2: Pesca due carte.

-3: Nicol Bolas, l'Asceso infligge 10 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

-4: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura o planeswalker bersaglio da un cimitero.

-12: Esilia tutte le carte del grimorio di un giocatore bersaglio tranne l'ultima.

- Quando l'abilità innescata entra-in-campo di Nicol Bolas si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.

- Se Nicol Bolas lascia il campo di battaglia dopo che l'abilità attivata del suo lato creatura è stata attivata ma prima che si risolva, la carta rimane in qualsiasi zona si sposti. Non verrà esiliata o rimessa sul campo di battaglia trasformata.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi permanente che controlli grazie alla terza abilità di fedeltà di Nicol Bolas e che provenga dai cimiteri di altri giocatori viene esiliato.

Ogre Rissazzuffa

{2} {B} {R}

Creatura — Guerriero Ogre

3/3

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Ogniqualvolta l'Ogre Rissazzuffa attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, l'Ogre Rissazzuffa prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- Mentre risolvi l'abilità innescata dell'Ogre Rissazzuffa, non puoi sacrificare più creature per fornirgli +2/+2 più di una volta.
- Dopo che l'abilità innescata dell'Ogre Rissazzuffa ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, i giocatori non possono tentare di infliggere danno all'Ogre Rissazzuffa dopo che hai sacrificato una creatura ma prima che prenda +2/+2.

Onnipotenza Disgregata

{3} {B} {B}

Stregoneria

Ogni giocatore perde metà dei suoi punti vita, poi scarta metà delle carte nella sua mano, poi sacrifica metà delle creature che controlla. Arrotonda per eccesso ogni volta.

- Vengono arrotondate per eccesso le quantità perse, non quelle mantenute. Ad esempio, un giocatore con 5 punti vita, cinque carte in mano e cinque creature perderebbe 3 punti vita, scarterebbe tre carte e sacrificherebbe tre creature.
- Poiché le istruzioni vengono seguite in ordine, le abilità delle creature che un giocatore sacrificherà potrebbero subire modifiche o innescarsi a causa della perdita di punti vita, delle carte scartate e/o delle creature sacrificate. Le abilità che si innescano in questo modo si risolveranno dopo che l'Onnipotenza Disgregata avrà finito di risolversi.
- Quando l'Onnipotenza Disgregata si risolve, innanzitutto ogni giocatore perde l'ammontare appropriato di punti vita contemporaneamente. In seguito, il giocatore di cui è il turno sceglie un numero appropriato di

carte nella sua mano senza rivelarle, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa altrettanto, quindi quelle carte vengono tutte scartate contemporaneamente. A questo punto, il giocatore di cui è il turno sceglie un numero appropriato di creature che controlla. Ogni altro giocatore in ordine di turno fa altrettanto, conoscendo le decisioni dei giocatori che lo precedono. Infine, tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

- In una partita Two-Headed Giant, l'Onnipotenza Disgregata fa perdere a ogni giocatore metà dei punti vita della sua squadra, arrotondati per eccesso. Questo significa che le squadre con un numero di punti vita pari avranno 0 punti vita, mentre quelle con un numero di punti vita dispari avranno -1 punto vita. La partita quindi terminerà in parità.

Onniscienza

{7} {U} {U} {U}

Incantesimo

Puoi lanciare magie dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni magia che lanci.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Una volta che hai lanciato l'Onniscienza, se è il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare un'altra magia prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere l'Onniscienza con magie o abilità.

Oracolo Abitante dell'Oscurità

{1} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

2/2

{1}, Sacrifica una creatura: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.
(Paghi comunque i suoi costi. Puoi giocare una terra in questo modo solo se potresti giocare una normalmente.)

- L'Oracolo Abitante dell'Oscurità non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
- Se non lanci la carta esiliata, rimane in esilio.
- Puoi sacrificare l'Oracolo Abitante dell'Oscurità per pagare il costo della sua stessa abilità.

Orrore Infetto

{3} {B}

Creatura — Orrore Zombie

2/2

Ogniqualevolta l'Orrore Infetto attacca, ogni avversario perde 2 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità dell'Orrore Infetto fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Ossa in Cenere

{2} {U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio.

Pesca una carta.

- Una magia creatura che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per le Ossa in Cenere. La magia creatura non sarà neutralizzata quando le Ossa in Cenere si risolvono, ma pescherai comunque una carta.

Palladia-Mors, la Rovinosa

{3} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

6/6

Volare, cautela, travolgere

Palladia-Mors, la Rovinosa ha anti-malocchio se non ha ancora inflitto danno.

- Se Palladia-Mors lascia il campo di battaglia e poi vi fa ritorno, viene considerata un nuovo oggetto, anche se è rappresentata dalla stessa carta. Ha di nuovo anti-malocchio finché non infligge danno.
- Se un'abilità innescata si innesca nello stesso istante in cui Palladia-Mors infligge danno per la prima volta, i bersagli per quell'abilità vengono scelti dopo che Palladia-Mors non ha più anti-malocchio.

Pattuglia Cavalcacielo

{2} {G} {U}

Creatura — Esploratore Elfo

2/3

Volare

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {G} {U}. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli e quella creatura ha volare fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata della Pattuglia Cavalcacielo viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi pagare {G} {U}. Quando lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli una creatura bersaglio. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato, ma prima che il bersaglio riceva un segnalino e volare.
- Mentre risolvi l'abilità innescata della Pattuglia Cavalcacielo, non puoi pagare {G} {U} più volte per fornire più di un segnalino +1/+1.

Purificatrice Solare

{1} {W}

Creatura — Chierico Umano

1/4

Quando la Purificatrice Solare entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- Rimuovi tutti i segnalini da una creatura bersaglio. Non può ottenere segnalini fintanto che la Purificatrice Solare rimane sul campo di battaglia.
- Un avversario bersaglio perde tutti i segnalini. Quel giocatore non può ottenere segnalini fintanto che la Purificatrice Solare rimane sul campo di battaglia.

- Se il costo di un'abilità o un costo addizionale di una magia richiede che vengano messi segnalini su una creatura o un giocatore influenzati dalla Purificatrice Solare, quel costo non può essere pagato. Se una magia o un'abilità in fase di risoluzione dice che un giocatore può fornire segnalini a quella creatura o a quel giocatore, il giocatore non potrà scegliere di farlo.
- Se un effetto di sostituzione consente a un giocatore di modificare o sostituire un evento mettendo segnalini su una creatura o un giocatore influenzati dalla Purificatrice Solare, quel giocatore può applicare quell'effetto di sostituzione, ma non verranno ottenuti segnalini. Se l'evento originale viene interamente sostituito (ad esempio applicando l'effetto di sostituzione del Mago Sfreghiaspirito), l'evento originale non avverrà.

Resa dei Conti Infernale

{B}

Istantaneo

Esilia una creatura incolore bersaglio. Guadagni punti vita pari alla sua forza.

- L'ammontare di punti vita guadagnati è pari alla forza che la creatura aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la forza della creatura è negativa, non perdi né guadagni punti vita.

Resistenza Anomala

{1} {B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha "Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario".

- L'effetto della Resistenza Anomala funziona una sola volta. Se la creatura bersagliata muore e poi viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata come una nuova creatura. Se quella nuova creatura muore, non verrà rimessa sul campo di battaglia.

Ricostruzione Paziente

{3} {U} {U}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, un avversario bersaglio mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio, poi tu peschi una carta per ogni carta terra messa in quel cimitero in questo modo.

- Ogni volta che l'abilità innescata della Ricostruzione Paziente si risolve, considera solo le carte terra messe in quel cimitero durante la risoluzione di quell'abilità. Ad esempio, se il tuo avversario mette due carte terra nel suo cimitero durante un mantenimento e tre carte terra durante il successivo, pescherai rispettivamente due e tre carte, non due e cinque.
- Se il tuo avversario sposta carte dal suo grimorio, ma non vengono messe nel suo cimitero (ad esempio perché controlli Riposa in Pace), non pescherai alcuna carta.

Rinforzi Eroici

{2} {R} {W}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Soldato 1/1 bianche. Fino alla fine del turno, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità. (*Possono attaccare e {T} in questo turno.*)

- La seconda parte dell'effetto dei Rinforzi Eroici influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si applica, incluse le pedine create dalla prima parte del suo effetto. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 e non avranno rapidità.

Risuscitare

{4} {B}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Quella creatura è uno Zombie nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

- Risuscitare non sostituisce i colori o i tipi precedenti di quella carta. Piuttosto, aggiunge un altro colore e un altro sottotipo.
- Se la creatura è solitamente incolore, diventerà semplicemente nera. Non può essere sia nera che incolore.
- Un effetto successivo che cambia i colori della creatura influenzata sostituirà quella parte dell'effetto di Risuscitare; la creatura sarà solo del nuovo colore. Lo stesso vale per un effetto che cambia i tipi o i sottotipi della creatura influenzata.

Risvegliatombe (*solo mazzo Planeswalker*)

{4} {B} {B}

Creatura — Spirito Uccello

5/5

Volare

{5} {B} {B}: Rimetti sul campo di battaglia TAppata una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'abilità del Risvegliatombe può essere attivata solo mentre è sul campo di battaglia. Non può rimettere se stesso sul campo di battaglia dal tuo cimitero.

Sacerdote dei Nani

{3} {W}

Creatura — Chierico Nano

2/4

Quando il Sacerdote dei Nani entra nel campo di battaglia, guadagni 1 punto vita per ogni creatura che controlli.

- Il numero di creature che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità del Sacerdote dei Nani. Se il Sacerdote dei Nani è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

Sarkhan, Anima di Drago (*solo mazzo Planeswalker*)

{4} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Sarkhan

5

+2: Sarkhan, Anima di Drago infligge 1 danno a ogni avversario e a ogni creatura controllata dai tuoi avversari.

-3: Sarkhan, Anima di Drago infligge 4 danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

-9: Passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte creatura Drago, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Sarkhan fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Sarkhan, Sangue Infuocato

{1} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Sarkhan

3

+1: Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

+1: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori. Spendi questo mana solo per lanciare magie Drago.

-7: Crea quattro pedine creatura Drago 5/5 rosse con volare.

- Poiché è un'abilità di fedeltà, la seconda abilità di Sarkhan non è un'abilità di mana. Può essere attivata solo quando potresti lanciare una stregoneria. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Una "magia Drago" si riferisce solo a una magia che possiede il sottotipo Drago, a prescindere dal suo nome. Ad esempio, il Bottino del Drago non è una magia Drago.

Satiro Incantatore

{1} {G} {W}

Creatura — Druido Satiro

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia incantesimo, pesca una carta.

- L'abilità innescata del Satiro Incantatore si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Sayi, Maestro Totterista

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/4

Ogniqualvolta lanci una magia artefatto, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

{1} {U}, Sacrifica due artefatti: Pesca una carta.

- L'abilità innescata di Sayi si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Scambio

{4} {U}

Stregoneria

Scambia il controllo di due creature bersaglio.

- Se una delle creature bersaglio è un bersaglio illegale quando lo Scambio si risolve, lo scambio non avviene.
- Non devi necessariamente controllare l'uno o l'altro bersaglio.
- Se lo stesso giocatore controlla entrambe le creature quando lo Scambio si risolve, non succede nulla.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Scettro del Magistrato

{3}

Artefatto

{4}, {T}: Metti un segnalino carica sullo Scettro del Magistrato.

{T}, Rimuovi tre segnalini carica dallo Scettro del Magistrato: Gioca un turno extra dopo questo.

- Se dopo questo turno se ne giocassero altri extra, ad esempio perché più di un giocatore ha attivato l'ultima abilità del proprio Scettro del Magistrato, viene giocato per primo il turno creato più di recente.

Serpente Marino Frangiato

{4} {U} {U}

Creatura — Serpe

4/6

{5} {U} {U}: Il Serpente Marino Frangiato non può essere bloccato in questo turno.

- Dopo che il Serpente Marino Frangiato è stato bloccato, attivare la sua abilità non modificherà né annullerà il blocco.

Sete dell'Incubo

{B}

Istantaneo

Guadagni 1 punto vita. Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- La Sete dell'Incubo calcola quanti punti vita hai guadagnato in questo turno, non di quanto sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai guadagnato 5 punti vita e ne hai persi 8 prima che la Sete dell'Incubo si risolva, la Sete dell'Incubo ti fa guadagnare 1 punto vita in più, poi fa prendere -6/-6 alla creatura bersaglio.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la Sete dell'Incubo tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai 1 punto vita.

Sfinge Scrutavento

{5} {U} {U}

Creatura — Sfinge

3/7

Volare

Ogniqualvolta una creatura con volare attacca, puoi pescare una carta.

- Non importa chi controlla la creatura con volare o quale giocatore o planeswalker quella creatura stia attaccando. Il controllore della Sfinge Scrutavento è il giocatore che può pescare una carta.
- L'abilità della Sfinge Scrutavento si innescherà quando essa stessa attacca.
- La creatura deve avere volare subito dopo essere stata dichiarata come creatura attaccante affinché l'abilità della Sfinge Scrutavento si inneschi. Ad esempio, attaccare con il Corsaro del Velaiante farà innescare l'abilità. Analogamente, attaccare con il Pegaso Corsiere e una creatura senza volare farà innescare l'abilità solo una volta, mentre attaccare con due creature volanti la farà innescare due volte.

Sfondaportali di Tezzeret (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}

Artefatto

Quando lo Sfondaportali di Tezzeret entra nel campo di battaglia, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta blu o artefatto scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

{5} {U}, {T}, Sacrifica lo Sfondaportali di Tezzeret: Le creature che controlli non possono essere bloccate in questo turno.

- Poiché l'ultima abilità dello Sfondaportali di Tezzeret non cambia le caratteristiche di alcun permanente, l'insieme di creature influenzate viene aggiornato costantemente. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non potranno essere bloccate.

Sfondare

{R}

Stregoneria

Le creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno. *(Una creatura con travolgere può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*

Pesca una carta.

- Sfondare influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno travolgere.
- Puoi lanciare Sfondare anche se non controlli alcuna creatura. Se non controlli creature mentre la magia si risolve, pescherai solo una carta.

Sfregio Infernale

{1} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+0 e ha “Quando questa creatura muore, pesca una carta”.

- Il giocatore che controllava la creatura quando è morta è quello che pescherà una carta.
 - Se lo Sfregio Infernale e la creatura incantata vengono distrutti contemporaneamente, il giocatore pescherà una carta.
-

Signore Sanguinario Regale

{3} {W} {B}

Creatura — Soldato Vampiro

2/4

Volare

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Pipistrello 1/1 nera con volare.

- L'ultima abilità del Signore Sanguinario Regale verifica se hai guadagnato punti vita in qualsiasi momento durante il turno. È irrilevante se hai anche perso punti vita o se i tuoi punti vita sono superiori rispetto all'inizio del turno. Inoltre, è irrilevante se il Signore Sanguinario Regale fosse sul campo di battaglia o meno quando è avvenuto il guadagno di punti vita.
- Se non hai guadagnato punti vita durante il turno entro l'inizio della sottofase finale, l'ultima abilità del Signore Sanguinario Regale non si innescherà. Guadagnare punti vita durante la sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- Crei solo una pedina Pipistrello, indipendentemente da quanti punti vita hai guadagnato.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non soddisfano il requisito dell'ultima abilità del Signore Sanguinario Regale, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Simbionte Psicico

{4} {U} {B}

Creatura — Orrore Incubo

3/3

Volare

Quando il Simbionte Psicico entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio scarta una carta e tu peschi una carta.

- L'ultima abilità del Simbionte Psicico può bersagliare un avversario che non ha carte in mano. Pescherai una carta anche se nessun avversario scarta una carta.

Spada dei Sigilli di Valeron

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0, ha cautela ed è un Cavaliere in aggiunta ai suoi altri tipi.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela e attaccante.

Equipaggiare {3}

- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura equipaggiata.
- Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Spoglie di Liliana (*solo mazzo Planeswalker*)

{3} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio scarta una carta.

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta nera scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Puoi lanciare le Spoglie di Liliana bersagliando qualsiasi avversario, anche uno senza carte in mano. Eseguirai le azioni della sua seconda abilità anche se l'avversario bersaglio non può scartare una carta.

Squarciagrinfia, Terrore di Qal Sisma

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Orso

4/3

Le magie creatura che lanci con forza pari o superiore a 4 costano {2} in meno per essere lanciate.

Ogniqualvolta Squarciagrinfia, Terrore di Qal Sisma attacca, ogni creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 prende +1/+1 e ha travolgere fino alla fine del turno.

- Se lanci una magia creatura che entrerà nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, ad esempio l'Idra Affamata, quei segnalini non vengono considerati per determinare se Squarciagrinfia riduce il costo di quella magia. Analogamente, gli effetti che aumenteranno la forza della creatura dopo che è entrata nel campo di battaglia non si applicheranno.
- Se un'altra creatura ha un'abilità che ne modifica la forza quando attacca, come l'Ogre Rissazzuffa, puoi far risolvere quell'abilità prima dell'ultima abilità di Squarciagrinfia.
- L'ultima abilità di Squarciagrinfia influenza solo le creature che controlli con la forza appropriata nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno nessuno dei due bonus, e una creatura che controlli la cui forza diminuisce più avanti nel turno non perderà nessuno dei due bonus.

Tenente dei Rovi

{1}{G}

Creatura — Guerriero Elfo

2/3

Ogniquale volta il Tenente dei Rovi diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde.

{5}{G}: Il Tenente dei Rovi prende +4/+4 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata del Tenente dei Rovi si risolve prima della magia o dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità vengono neutralizzate.

Tezzeret, Macchinatore Crudele (*solo mazzo*
Planeswalker)

{4}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Tezzeret

4

+1: Pesca una carta.

0: Fino al tuo prossimo turno, un artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura 5/5 in aggiunta ai suoi altri tipi.

-7: Metti sul campo di battaglia a faccia in giù un qualsiasi numero di carte dalla tua mano. Sono creature artefatto

5/5.

- La seconda abilità di Tezzeret non rimuove alcuna abilità che l'artefatto bersaglio possieda
- L'artefatto smette di essere una creatura subito prima che inizi il tuo turno. Sarà un artefatto non creatura durante la tua sottofase di STAP.
- 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. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo che l'abilità di Tezzeret si è risolta sostituirà 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.
- Le carte messe sul campo di battaglia usando la terza abilità di Tezzeret entrano nel campo di battaglia come creature artefatto 5/5. Non entrano nel campo di battaglia con le proprie caratteristiche per poi diventare 5/5.
- Se una carta bifronte (ad esempio Nicol Bolas, il Devastatore) viene messa sul campo di battaglia a faccia in giù, non la riveli mentre lo fai. Le caratteristiche sul suo lato posteriore non si applicano.
- Puoi guardare i permanenti a faccia in giù che controlli in qualsiasi momento.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo a tutti i giocatori.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia di una creatura a faccia in giù o se viene creata una pedina che ne è una copia, quella copia ha le stesse caratteristiche della creatura a faccia in giù (in questo caso, una creatura artefatto 5/5 senza altre caratteristiche), anche se la copia è a faccia in su.
- L'espansione *Set Base 2019* non include alcun modo per girare queste carte a faccia in su. Se un effetto di carte non incluse in questa espansione gira una carta a faccia in su, l'effetto che la fa diventare una creatura artefatto 5/5 si conclude. Se un effetto di questo tipo tenta di girare una carta istantaneo o stregoneria a faccia in su, rivelerai quella carta e rimarrà a faccia in giù. In quel caso, resterà una creatura artefatto 5/5.
- Se un effetto tenta di far tornare una creatura a faccia in giù sul campo di battaglia dopo che essa l'ha lasciato (ad esempio quello del Giuramento di Teferi in *Dominaria* o della Resistenza Anomala in questa espansione), quell'effetto fa tornare la carta a faccia in su. Se tenta di mettere una carta istantaneo o stregoneria sul campo di battaglia in questo modo, quella carta rimane invece nella sua zona attuale.

Tezzeret, Maestro Artefice

{3}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Tezzeret

+1: Crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

0: Pesca una carta. Se controlli tre o più artefatti, pesca invece due carte.

-9: Ottieni un emblema con “All’inizio della tua sottofase finale, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta permanente, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio”.

- Se metti un permanente sul campo di battaglia con l’abilità dell’emblema di Tezzeret, qualsiasi abilità innescata di quel permanente che si innesca durante la tua sottofase finale non si innescherà durante quella stessa sottofase finale.

Tomba Profanata

{3}

Artefatto

Ogniquale volta una o più carte creatura lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Pipistrello 1/1 nera con volare.

- Crei una pedina Pipistrello ogni volta che l’abilità della Tomba Profanata si innesca, indipendentemente dal numero di carte che hanno lasciato il tuo cimitero.

Tonfo

{R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.

Il Tonfo infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a un qualsiasi bersaglio.

- Viene considerata la forza che aveva la creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare il Tonfo; non puoi lanciarlo senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
- I giocatori possono rispondere solo dopo che il Tonfo è stato lanciato 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.

Torre di Avvistamento

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Fino alla fine del turno, i tuoi avversari e le creature con anti-malocchio controllate dai tuoi avversari possono essere bersaglio di magie e abilità che controlli come se non avessero anti-malocchio.

- I tuoi avversari e le creature da loro controllate non perdono anti-malocchio, anche se ignori anti-malocchio al momento di scegliere bersagli per le magie e le abilità che controlli.
- Anche le creature controllate dai tuoi avversari con abilità “anti-malocchio da [caratteristica]” possono essere bersagliate come se non avessero quelle abilità.
- Poiché l’ultima abilità della Torre di Avvistamento non cambia le caratteristiche di alcun permanente, l’insieme delle creature influenzate viene aggiornato costantemente. Le creature che entrano sotto il controllo dei tuoi avversari più tardi nel turno possono essere bersagliate come se non avessero anti-malocchio.

Ultima Resistenza di Ajani

{2}{W}{W}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura o un planeswalker che controlli muore, puoi sacrificare l’Ultima Resistenza di Ajani. Se lo fai, crea una pedina creatura Avatar 4/4 bianca con volare.

Quando una magia o un’abilità controllata da un avversario ti fa scartare questa carta, se controlli una Pianura, crea una pedina creatura Avatar 4/4 bianca con volare.

- Se più creature e/o planeswalker che controlli muoiono allo stesso tempo, la prima abilità dell’Ultima Resistenza di Ajani si innesca altrettante volte. Tuttavia, puoi sacrificarla solo una volta, quindi otterrai solo una pedina.
- In una partita di *Magic*, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte dal grimorio di un giocatore nel suo cimitero non fanno scartare quelle carte.
- Se una magia o abilità controllata da un avversario ti richiede una scelta e tu scegli di scartare l’Ultima Resistenza di Ajani, la sua ultima abilità si innescherà.

Vaevictis Asmadi, il Funesto

{3} {B} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

6/6

Volare

Ogniqualevolta Vaevictis Asmadi, il Funesto attacca, per ogni giocatore, sceglie un permanente bersaglio controllato da quel giocatore. Quei giocatori sacrificano quei permanenti. Ogni giocatore che ha sacrificato un permanente in questo modo rivela la prima carta del proprio grimorio, poi la mette sul campo di battaglia se è una carta permanente.

- Devi bersagliare anche uno dei tuoi permanenti da sacrificare.
- L'abilità innescata di Vaevictis si risolve durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, prima che vengano scelte le creature bloccanti. Una creatura bersagliata dalla sua abilità non sarà disponibile per bloccare e le creature messe sul campo di battaglia con la sua abilità potrebbero essere in grado di farlo.
- Se uno qualsiasi dei permanenti bersaglio non viene sacrificato (probabilmente perché è diventato un bersaglio illegale, ad esempio ottenendo anti-malocchio), il controllore di quel permanente non rivelerà la prima carta del suo grimorio, né la metterà sul campo di battaglia.
- Se un qualsiasi giocatore non controlla permanenti, l'abilità di Vaevictis non avrà bersagli legali sufficienti, quindi verrà rimossa dalla pila senza alcun effetto.

Valore Cavalleresco

{4} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Valore Cavalleresco entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela. (*Attacca senza TAPpare.*)

La creatura incantata prende +2/+2 e ha cautela.

- Hai bisogno di una creatura che il Valore Cavalleresco possa bersagliare mentre lo lanci. Non c'è modo di farlo entrare nel campo di battaglia assegnato alla pedina Cavaliere che creerà.
 - Se la creatura che quest'Aura sta per incantare è un bersaglio illegale nel momento in cui il Valore Cavalleresco tenta di risolversi, la magia Aura non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.
-

Valzer Macabro

{1} {B}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero, poi scarta una carta.

- Se non hai altre carte in mano, dovrai scartare una delle carte creatura che hai ripreso in mano.
- Puoi lanciare il Valzer Macabro bersagliando una o zero carte creatura. Scarterai comunque una carta, anche se non bersagli carte creatura.

Vampiro Neonato

{B}

Creatura — Vampiro

0/3

{2}, {T}: Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Vampiro Neonato fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Veterano delle Raffiche

{3} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

4/2

Quando il Veterano delle Raffiche entra nel campo di battaglia, infligge danno pari al numero di Goblin che controlli a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Il numero di Goblin che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità del Veterano delle Raffiche. Se il Veterano delle Raffiche è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

Vivien del Bestiarco *(solo mazzo Planeswalker)*

{4} {G} {G}

5

+2: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti due segnalini +1/+1 su di essa.

-3: Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

-9: Le creature che controlli prendono +4/+4 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre la seconda abilità di Vivien tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.
- L'ultima abilità di Vivien influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +4/+4 e non avranno travolgere.

Voce Torturante

{1}{R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.

Pesca due carte.

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare la Voce Torturante; non puoi lanciarla senza scartare una carta e non puoi scartare carte aggiuntive.