

Note di release del Set Base 2020

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

Ultima modifica: 31 maggio 2019

Le note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole 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 usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina [Support.Wizards.com](https://support.wizards.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 2020 contiene 280 carte (20 terre base, 112 comuni, 80 non comuni, 53 rare e 15 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 63 carte disponibili nei mazzi Planeswalker e nei prodotti introduttivi del *Set Base 2020* e 1 carta promozionale esclusiva (disponibile come parte della promozione Acquista-un-box in negozio del *Set Base 2020*).

Il Set Base 2020 diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 12 luglio 2019. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Ixalan*, *Rivali di Ixalan*, *Dominaria*, *Set Base 2019*, *Gilde di Ravnica*, *Fedeltà di Ravnica*, *La Guerra della Scintilla* e *Set Base 2020*.

Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Tematica dell'espansione: Chandra Nalaar

Nel Set Base 2020, la protagonista indiscussa è l'incandescente Planeswalker Chandra Nalaar: la sua ampia gamma di abilità piromantiche è rappresentata non solo da varie magie, ma anche da tre carte planeswalker disponibili nelle buste (una non comune, una rara e una rara mitica) e da una quarta carta inclusa nel mazzo Planeswalker di Chandra.

Chandra, Piromante Novizia
{3} {R}
Planeswalker Leggendaro — Chandra
5
+1: Gli Elementali che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.
-1: Aggiungi {R} {R}.
-2: Chandra, Piromante Novizia infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

Le regole per le carte planeswalker rimangono invariate per questa uscita.

- Le carte planeswalker hanno sottotipi (ad esempio, “Chandra” o “Ajani”) a cui altre carte possono fare riferimento, ma essi non hanno alcun significato implicito ai fini delle regole. Ad esempio, non puoi controllare due planeswalker chiamati Chandra, Piromante Novizia, poiché sono permanenti leggendari soggetti alla “regola delle leggende”, ma puoi controllare Chandra, Piromante Novizia e Chandra, Accolita delle Fiamme.
- Un planeswalker entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini fedeltà pari alla sua fedeltà iniziale, stampata nell’angolo in basso a destra della carta. Il danno inflitto a un planeswalker gli fa perdere altrettanti segnalini fedeltà.
- Se la fedeltà di un planeswalker viene ridotta a 0, esso viene messo nel cimitero del suo proprietario, esattamente come una creatura con costituzione pari a 0. Non c’è modo di azzerare la fedeltà di un planeswalker e poi sacrificarlo per un altro effetto.
- Puoi attivare un’unica abilità di fedeltà per ogni planeswalker che controlli durante il tuo turno in ogni momento in cui potresti lanciare una stregoneria. Per farlo, paghi il suo costo di fedeltà aggiungendo o rimuovendo il numero appropriato di segnalini fedeltà.
- Se un planeswalker ha un’abilità innescata o statica, quell’abilità continua a funzionare anche dopo che hai attivato un’abilità di fedeltà di quel planeswalker.
- Quando una magia planeswalker che controlli si risolve durante il tuo turno, hai la priorità prima che qualsiasi altro giocatore possa lanciare magie (incluse magie istantanee) o attivare abilità. Se è la tua fase principale e la pila è vuota, puoi attivare un’abilità di uno dei tuoi planeswalker prima che chiunque possa tentare di rimuoverlo dal campo di battaglia.
- Il modo più semplice per sbarazzarsi dei planeswalker è attaccarli. Mentre scegli le creature attaccanti, scegli per ciascuna di esse se sta attaccando un avversario o un planeswalker controllato da un avversario. I giocatori possono bloccare le creature che attaccano i loro planeswalker con creature che controllano. Tutte le creature non bloccate che attaccano un planeswalker infliggono il danno da combattimento a quel planeswalker, il quale non infligge alcun danno.
- Alcune magie possono infliggere danno direttamente ai planeswalker. Queste potrebbero specificare che possono bersagliare o infliggere danno a un planeswalker, ma potrebbero anche dire che possono infliggere danno a “un qualsiasi bersaglio” o simili. Le parole “un qualsiasi bersaglio” significano “una creatura, un planeswalker o un giocatore bersaglio”.

Riproposizione di una parola chiave: protezione

A partire dal *Set Base 2020*, abbiamo rispolverato la parola chiave protezione, che tornerà a comparire regolarmente nelle espansioni future. Questa parola chiave comprende quattro metodi per proteggere i permanenti o i giocatori.

Apostolo della Luce Purificatrice

{1}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/1

Protezione dal nero (*Questa creatura non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di nero.*)

{2}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Le regole per protezione rimangono invariate per questa uscita.

- Se un permanente ha protezione da un colore, significa quattro cose:
 - Il danno che verrebbe inflitto a quel permanente da una fonte di quel colore viene prevenuto.
 - Le Aure e gli Equipaggiamenti di quel colore non possono essere assegnati a quel permanente.
 - Le creature di quel colore non possono bloccare quel permanente.
 - Quel permanente non può essere il bersaglio di magie di quel colore o abilità di fonti di quel colore.
- Nulla più degli eventi specificati sopra viene prevenuto o è illegale. Una creatura con protezione dal bianco verrà distrutta dalla Pulizia Planare; una creatura con protezione dal verde prenderà +2/+2 e guadagnerà travolgere da Trionfare; una creatura con protezione dal nero non potrà ottenere segnalini +1/+1 grazie all'effetto dello Scarabeo Avvizzente.
- Un permanente che guadagna protezione può fare in modo che una magia o un'abilità in pila abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve. Non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- Protezione si applica solo mentre l'oggetto con tale abilità è sul campo di battaglia. Ad esempio, una magia creatura che ha protezione dal blu può essere il bersaglio di una magia blu che la neutralizzerà e una carta creatura in un cimitero che ha protezione dal nero può essere il bersaglio di una magia nera che la farà tornare in campo o in mano.

Riproposizione di una meccanica: Leyline

Le Leyline sono un ciclo di cinque incantesimi che presentano una caratteristica insolita: se ne hai una o più nella tua mano iniziale, puoi metterle sul campo di battaglia prima che inizi la partita!

Leyline del Nulla

{2}{B}{B}

Incantesimo

Se la Leyline del Nulla è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

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

Le regole relative alle Leyline rimangono invariate per questa uscita.

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno terminato di prendere mulligan.
- Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni dalla mano iniziale di un giocatore (come le Leyline), il giocatore iniziale è il primo a farlo. Quel giocatore può compiere eventuali azioni di questo tipo a sua disposizione in qualsiasi ordine, poi ogni altro giocatore in ordine di turno potrà fare lo stesso. Poi inizia il primo turno.

Aggiornamento delle regole: prendere mulligan

In seguito al successo riscosso da un test eseguito quest’anno, con l’uscita del *Set Base 2020* entrerà in vigore una nuova procedura per prendere i mulligan. Questa modifica delle regole si applicherà a tutti i formati di gioco a partire da venerdì 12 luglio 2019.

La nuova regola per la procedura dei mulligan è la seguente:

103.4. Ogni giocatore pesca carte pari al numero iniziale di carte nella propria mano, di solito sette. (Alcuni effetti possono modificare il numero iniziale di carte nella mano di un giocatore.) Un giocatore che non sia soddisfatto della sua mano iniziale può prendere un mulligan. Innanzitutto, il primo giocatore dichiara se prenderà o meno un mulligan. Poi ogni altro giocatore in ordine di turno farà lo stesso. Dopo che ogni giocatore ha fatto una dichiarazione, tutti i giocatori che decidono di prendere mulligan lo fanno contemporaneamente. Per prendere un mulligan, un giocatore rimescola le carte della sua mano nel suo grimorio, pesca una nuova mano di carte pari alla sua mano iniziale, poi mette in fondo al suo grimorio in qualsiasi ordine un numero di quelle carte pari al numero di volte in cui quel giocatore ha preso un mulligan. Quando un giocatore decide di non prendere un mulligan, le carte rimanenti diventano la sua mano iniziale e quel giocatore non potrà prendere altri mulligan. Questa procedura viene poi ripetuta finché nessun giocatore prende un mulligan. Un giocatore può prendere mulligan finché la sua mano iniziale non sarà di zero carte.

- Dopo aver pescato sette carte, un giocatore può scegliere di accorciare la procedura di mulligan e dichiarare semplicemente che prenderà un mulligan prima di mettere le carte in fondo al suo grimorio. Tuttavia, se un effetto gli consente di compiere altre azioni in qualsiasi momento in cui potrebbe prendere un mulligan, deve innanzitutto mettere il numero appropriato di carte in fondo al suo grimorio prima di compiere quelle azioni.
- In una partita multiplayer, il primo mulligan preso da un giocatore è “gratuito”. Questo significa che un giocatore non metterà alcuna carta in fondo al suo grimorio la prima volta che prende un mulligan. La seconda volta che prende un mulligan, metterà una carta in fondo al suo grimorio e così via.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Acrobata Assetata di Sangue
 {1} {B} {B}
 Creatura — Farabutto Vampiro
 2/3
 Volare
 Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino
 +1/+1 sull’Acrobata Assetata di Sangue.

- L’abilità dell’Acrobata Assetata di Sangue si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l’Oratore Appassionato o di 4 punti vita con l’Angelo dell’Aurora. Se

guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l’abilità dell’Acrobata Assetata di Sangue si innesca solo una volta.

- Se all’Acrobata Assetata di Sangue 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 dell’Acrobata Assetata di 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.
- 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.

Agente del Tradimento

{5} {U} {U}

Creatura — Farabutto Umano

2/3

Quando l’Agente del Tradimento entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di un permanente bersaglio.

All’inizio della tua sottofase finale, se controlli tre o più permanenti che non possiedi, pesca tre carte.

- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati. Prendere il controllo di un’Aura o un Equipaggiamento non cambia ciò a cui sono attualmente assegnati.
- L’effetto dell’Agente del Tradimento dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se l’Agente del Tradimento lascia il campo di battaglia. In una partita multiplayer, si esaurisce se lasci la partita.
- Il proprietario di una pedina è il giocatore che l’ha creata.
- Se non controlli tre permanenti che non possiedi all’inizio della tua sottofase finale, l’ultima abilità dell’Agente del Tradimento non si innesca. Se non controlli più tre permanenti che non possiedi mentre si risolve, non pescherai tre carte. Non è necessario che si tratti degli stessi tre permanenti ogni volta.
- Se prendi il controllo di un permanente “fino alla fine del turno”, quell’effetto si esaurirà durante la sottofase di cancellazione, dopo la sottofase finale. Controllerai quel permanente mentre consideri l’ultima abilità dell’Agente del Tradimento.

Aggressione Aerea

{2} {W}

Stregoneria

Distruggi una creatura TAPpata bersaglio. Guadagni 1 punto vita per ogni creatura con volare che controlli.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Aggressione Aerea tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai punti vita. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), guadagnerai punti vita.

- Tutte le abilità che si innescano mentre la creatura bersaglio viene distrutta si risolveranno solo dopo che avrai guadagnato punti vita.
- Se alcune creature sono esiliate “finché” la creatura bersaglio non lascia il campo di battaglia, quelle creature ritorneranno prima che tu guadagni punti vita.

Ajani, Condottiero Ispiratore (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

5

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

-3: Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore guadagna 2 punti vita.

-10: Le creature che controlli hanno volare e doppio attacco fino alla fine del turno.

- Puoi attivare la prima abilità di Ajani senza scegliere alcun bersaglio. Se lo fai, guadagnerai 2 punti vita. Tuttavia, se scegli un bersaglio e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non guadagnerai 2 punti vita.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità di Ajani tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Nessun giocatore guadagnerà punti vita.
- L'ultima 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 avanti nel turno non avranno volare o doppio attacco.

Ajani, Forza del Branco

{2}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

5

+1: Guadagni punti vita pari al numero di creature che controlli più il numero di planeswalker che controlli.

-2: Crea una pedina creatura Soldato Felino 2/2 bianca chiamata Compagno di Ajani con “Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sul Compagno di Ajani”.

0: Se hai almeno 15 punti vita in più rispetto ai tuoi punti vita iniziali, esilia Ajani, Forza del Branco e ogni artefatto e creatura controllati dai tuoi avversari.

- Se un planeswalker che controlli è anche una creatura (probabilmente perché è Gideon), verrà contato due volte mentre la prima abilità di Ajani si risolve.
- Le pedine create dalla seconda abilità di Ajani sono simili alla carta Compagno di Ajani, ma non hanno un costo di mana e il loro costo di mana convertito è pari a 0.
- 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.
- L'abilità del Compagno di Ajani si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Oratore Appassionato o di 4 punti vita con l'Angelo dell'Aurora. Se guadagni un

ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l’abilità del Compagno di Ajani si innesca solo una volta.

- 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.
- Viene determinato se hai almeno 15 punti vita in più dei tuoi punti vita iniziali mentre l’ultima abilità di Ajani si risolve.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l’abilità del Compagno di Ajani, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.
- In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità di Ajani esilia permanenti fintanto che i punti vita della tua squadra sono superiori a quelli iniziali di almeno 15.

Angelo della Vitalità

{2} {W}

Creatura — Angelo

2/2

Volare

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece

altrettanti più 1.

L’Angelo della Vitalità prende +2/+2 fintanto che hai 25

o più punti vita.

- Se controlli due Angeli della Vitalità e stai per guadagnare punti vita, ne guadagni altrettanti più 2. Un terzo Angelo della Vitalità ti farà guadagnare altrettanti punti vita più 3 e così via.
- La seconda abilità dell’Angelo della Vitalità si applica una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l’Oratore Appassionato o di 4 punti vita con l’Angelo dell’Aurora. Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l’abilità dell’Angelo della Vitalità si applica solo una volta.
- 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, la seconda abilità dell’Angelo della Vitalità si applicherà 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 applicherà una sola volta.
- Se all’Angelo della Vitalità viene inflitto danno e i tuoi punti vita aumentano oltre 25 prima che vengano verificate le azioni di stato (probabilmente perché all’Angelo della Vitalità viene inflitto danno da combattimento nello stesso momento in cui una creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento), l’ultima abilità dell’Angelo della Vitalità si applica prima di verificare se esso verrà distrutto a causa del danno letale che ha su di sé.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto all’Angelo della Vitalità può diventare letale se i tuoi punti vita scendono sotto 25 durante quel turno.

- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la seconda abilità dell'Angelo della Vitalità, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.
- Nei formati multiplayer in cui i tuoi punti vita iniziali non sono 20, l'ultima abilità dell'Angelo della Vitalità si applica comunque se i tuoi punti vita sono pari o superiori a 25.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità dell'Angelo della Vitalità si applica se i punti vita della tua squadra sono pari o superiori a 25.

Aquila Empirea
 {1}{W}{U}
 Creatura — Spirito Uccello
 2/3
 Volare
 Le altre creature con volare 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 alle altre creature con volare che controlli può diventare letale se l'Aquila Empirea lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Arco Trafiggicuoore
 {2}
 Artefatto — Equipaggiamento
 Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, l'Arco Trafiggicuoore infligge 1 danno a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.
 Equipaggiare {1} (*{1}*: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

- L'Arco Trafiggicuoore (non la creatura equipaggiata) è la fonte dell'abilità innescata e la fonte del danno. Questo significa che una creatura con protezione dal verde può essere bersagliata anche se l'Arco Trafiggicuoore è equipaggiato a una creatura verde, ma una creatura con protezione dagli artefatti non può esserlo.
- Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.

Armaiolo Rinomato
 {1}{U}
 Creatura — Artefice Umano
 1/3
 {T}: Aggiungi {C}{C}. Spendi questo mana solo per lanciare magie artefatto o attivare abilità di artefatti.
 {U}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Arco Trafiggicuoore o Fiala di Fuoco Draconico, rivelala, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Non puoi spendere mana aggiunto da questa abilità per pagare i costi delle abilità innescate di artefatti, ad esempio la prima abilità del Regolatore di Chandra.
- Il mana generato dalla prima abilità dell’Armaiole Rinomato non può essere speso per attivare abilità di fonti artefatto che non sono sul campo di battaglia.

Assalitore del Branco Notturmo

{2} {G} {G}

Creatura — Lupo

4/4

Lampo

Gli altri Lupi e Mannari che controlli prendono +1/+1.

All’inizio della tua sottofase finale, se non hai lanciato una magia in questo turno, crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

- Una creatura che è sia un Lupo che un Mannaro riceve solo +1/+1 dall’abilità dell’Assalitore del Branco Notturmo.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto agli altri Lupi e Mannari che controlli può diventare letale se l’Assalitore del Branco Notturmo lascia il campo di battaglia durante quel turno.
- L’Assalitore del Branco Notturmo controlla tutto il turno per vedere se hai lanciato una magia, anche se l’Assalitore del Branco Notturmo non era sul campo di battaglia quando è stata lanciata quella magia. In particolare, non otterrai una pedina Lupo durante la tua sottofase finale se lanci l’Assalitore del Branco Notturmo durante il tuo turno.
- Se lanci una magia che è stata neutralizzata, l’ultima abilità dell’Assalitore del Branco Notturmo non si innesca.

Asservimento Sacrilego

{2} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la creatura incantata muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo con un segnalino +1/+1.

- Dopo che l’Asservimento Sacrilego ha fatto tornare la creatura sul campo di battaglia, questa viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l’oggetto che era in precedenza. Le Aure che erano assegnate ad essa non torneranno sul campo di battaglia (incluso l’Asservimento Sacrilego stesso). Gli Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa resteranno non assegnati. Eventuali segnalini su di essa non verranno messi sulla nuova creatura.
- Sei tu a controllare la creatura rimessa in campo, a prescindere da chi la controllava prima che morisse.
- Se la creatura rimessa in campo entra con altri segnalini, entrerà con quei segnalini più un segnalino +1/+1 addizionale.
- Se l’Asservimento Sacrilego incanta una pedina, questa non ritornerà sul campo di battaglia quando muore.

- Se più giocatori controllano ciascuno un Asservimento Sacrilego assegnato a una creatura, il giocatore che controllerà la creatura rimessa in campo è l'ultimo giocatore in ordine di turno a partire dal giocatore di cui è il turno nel momento in cui la creatura muore. In una partita a due giocatori, questo significa il giocatore di cui non è il turno. In una partita multiplayer, questo significa il giocatore più vicino alla destra del giocatore di cui è il turno.
- 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, la creatura che controlli grazie all'effetto dell'Asservimento Sacrilego viene esiliata.

Assorbimento Straziante

{3} {B}

Stregoneria

L'Assorbimento Straziante infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

- Se il bersaglio scelto diventa un bersaglio illegale per l'Assorbimento Straziante, la magia non si risolverà. Non guadagnerai punti vita.

Atemsis, Onniveggente

{3} {U} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Sfinge

4/5

Volare

{2} {U}, {T}: Pesca due carte, poi scarta una carta.

Ogniqualevolta Atemsis, Onniveggente infligge danno a un avversario, puoi rivelare la tua mano. Se vengono rivelate in questo modo carte con almeno sei costi di mana convertiti diversi, quel giocatore perde la partita.

- Ogni carta di *Magic* ha esattamente un costo di mana convertito. Una carta senza costo di mana ha un costo di mana convertito pari a 0 e 0 può essere uno dei sei costi di mana convertiti che contano per l'abilità di Atemsis.
- Se una carta nella tua mano ha {X} nel costo di mana, il valore di X viene considerato 0.
- Il costo di mana convertito di una carta split è determinato combinando le sue due metà. Ad esempio, il costo di mana convertito di Fuoco//Ghiaccio nella tua mano è 4.
- Se un effetto ti costringe a giocare con la tua mano rivelata, puoi comunque rivelare la tua mano mentre l'ultima abilità di Atemsis si risolve. L'abilità funzionerà come di consueto.

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 dei Cavalieri dei Cieli

{R} {W}

Creatura — Cavaliere Umano

1/2

Volare

Ogniqualevolta l'Avanguardia dei Cavalieri dei Cieli

attacca, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca

TAPpata e attaccante.

- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dall'Avanguardia dei Cavalieri dei Cieli.
- Sebbene la pedina sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia come attaccante.

Bacchetta Punitiva

{3}

Artefatto

{3}, {T}: La Bacchetta Punitiva infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

Quando la Bacchetta Punitiva viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, infligge 5 danni a un qualsiasi bersaglio.

- L'ultima abilità della Bacchetta Punitiva non ti permette di sacrificarla quando vuoi. Dovrai usare un'altra magia o abilità per spezzarla.

Barriera Risvegliata

{1} {G} {U}

Creatura — Elementale

1/1

Ogniqualevolta la Barriera Risvegliata o un altro

Elementale entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è

una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia

TAPpata. Se non la metti, aggiungila alla tua mano.

- Se aggiungi la carta alla tua mano, non devi per forza rivelarla. Inoltre, non devi necessariamente dire all'avversario se hai deciso di non mettere sul campo di battaglia TAPpata una carta non terra o una carta terra.
-

Battito di Murasa

{2} {G}

Istantaneo

Fai tornare una carta creatura o terra bersaglio da un cimitero in mano al suo proprietario. Guadagni 6 punti vita.

- Se la carta bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Battito di Murasa tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai 6 punti vita.

Borsa Conservante

{1}

Artefatto

Ogniqualevolta scarti una carta, esilia quella carta dal tuo cimitero.

{2}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

{4}, {T}, Sacrifica la Borsa Conservante: Fai tornare in mano ai rispettivi proprietari tutte le carte esiliate con la Borsa Conservante.

- Se scarti una carta, ma quella carta non è nel tuo cimitero mentre la prima abilità della Borsa Conservante si risolve, quella carta rimane in qualsiasi zona si sia spostata.
- Se controlli più di una Borsa Conservante, scegli tu quale conserverà la carta scartata. Le altre Borse Conservanti non potranno far tornare quella carta.
- Peschi e scarti mentre si risolve la seconda abilità della Borsa Conservante. Nessun giocatore può compiere azioni, né può accadere nient'altro, finché non avrai pescato e scartato.
- Se la Borsa Conservante lascia il campo di battaglia, gli oggetti che conteneva verranno esiliati per sempre (e, forse, dispersi nei meandri del Piano Australe). Se la stessa carta Borsa Conservante torna sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza accesso alle carte conservate dal vecchio oggetto.

Bracifelino di Chandra

{1} {R}

Creatura — Felino Elementale

2/2

{T}: Aggiungi {R}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Elementale o una magia planeswalker Chandra.

- Una magia planeswalker Chandra è una magia planeswalker con il sottotipo Chandra. Le carte che usano il nome di Chandra nel titolo o la sua figura nell'illustrazione (come il Regolatore di Chandra o lo Sdegno di Chandra) non sono magie planeswalker Chandra.
-

Bruciapista Brulicante
{R} {G}
Creatura — Elementale
2/2

Gli altri Elementali che controlli prendono +1/+0.
{2} {R} {G}: Il Bruciapista Brulicante prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni Elementale che controlli.

- Il valore del bonus viene determinato mentre l'ultima abilità del Bruciapista Brulicante inizia a risolversi; non cambierà più tardi nel turno se cambia il numero di Elementali che controlli.
- Poiché il Bruciapista Brulicante stesso è un Elementale, la sua ultima abilità gli fornirà almeno +1/+1.

Bucaniere Cornolucante
{1} {R} {R}
Creatura — Pirata Minotauro
2/4

Rapidità
Ogniqualevolta scarti una carta, il Bucaniere Cornolucante infligge 1 danno a ogni avversario.
{1} {R}, Scarta una carta: Pesca una carta. Attiva questa abilità solo se il Bucaniere Cornolucante sta attaccando.

- La seconda abilità del Bucaniere Cornolucante è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di scartare una carta quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per scartare una carta, come attivare la sua ultima abilità.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata del Bucaniere Cornolucante fa sì che alla squadra avversaria venga inflitto 1 danno due volte.

Campionessa delle Selve
{1} {G}
Creatura — Esploratore Elfo
2/2

Ogniqualevolta una o più pedine entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti altrettanti segnalini +1/+1 sulla Campionessa delle Selve.

- Il numero di segnalini +1/+1 che metti sulla Campionessa delle Selve è il numero di pedine che sono entrate nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, anche se tutte o alcune di esse lasciano il campo di battaglia prima che l'abilità innescata si risolva.
-

Campo dei Morti

Terra

Il Campo dei Morti entra nel campo di battaglia

TAPpato.

{T}: Aggiungi {C}.

Ogniqualevolta il Campo dei Morti o un'altra terra entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se controlli sette o più terre con nomi diversi, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

- Se controlli più terre con lo stesso nome, solo una di quelle terre conterà per le sette o più richieste per creare uno Zombie. Ad esempio, se controlli quattro terre con il nome Pianura, due terre con il nome Isola e una terra con il nome Campo dei Morti, controlli tre terre con nomi diversi.
- L'ultima abilità del Campo dei Morti conta il Campo dei Morti stesso e la terra che entra nel campo di battaglia in aggiunta a qualsiasi altra terra che controlli.
- Se più terre entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, tra cui possibilmente il Campo dei Morti stesso, tutte quelle terre vengono contate. Ad esempio, se sacrifichi otto terre mentre risolvi il Morforama e passi in rassegna il tuo grimorio per cinque carte terra base diverse, due carte Campo dei Morti e un'altra carta terra con un nome diverso, creerai 16 pedine Zombie.

Campo di Loto

Terra

Anti-malocchio

Il Campo di Loto entra nel campo di battaglia TAPpato.

Quando il Campo di Loto entra nel campo di battaglia, sacrifica due terre.

{T}: Aggiungi tre mana di un qualsiasi colore.

- Se il Campo di Loto entra nel campo di battaglia mentre controlli meno di due altre terre, devi sacrificare ogni terra che controlli, incluso il Campo di Loto.

Capitana dello Squadrone

{4} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)

La Capitana dello Squadrone entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni altra creatura che controlli.

- Se la Capitana dello Squadrone in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura che controlli, non considera quell'altra creatura. Considera solo le creature che sono già sul campo di battaglia.
-

Capitana Ispiratrice
{3} {W}
Creatura — Cavaliere Umano
3/3

Quando la Capitana Ispiratrice entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata della Capitana Ispiratrice 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 +1/+1.

Cavalcante dell'Alba
{2} {W} {W} {W}
Creatura — Cavaliere Elementale
4/6

Cautela
Quando il Cavalcante dell'Alba entra nel campo di battaglia, distruggi fino a un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura artefatto Golem 3/3 incolore.
Quando il Cavalcante dell'Alba muore, riprendi in mano una carta artefatto o incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

- Puoi mettere l'abilità entra-in-campo del Cavalcante dell'Alba in pila senza scegliere alcun bersaglio. Si risolverà senza alcun effetto. Tuttavia, se scegli un bersaglio e il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui quell'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Nessun giocatore creerà una pedina Golem. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Golem.

Cavalcante della Notte
{2} {B} {B} {B}
Creatura — Cavaliere Elementale
4/5

Legame vitale
Quando il Cavalcante della Notte entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario.
Quando il Cavalcante della Notte muore, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- L'abilità entra-in-campo del Cavalcante della Notte viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, l'abilità innescata riflessiva si innescava e scegli una creatura bersaglio da distruggere. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai sacrificato la creatura, ma prima che venga distrutta la creatura bersaglio.
- Mentre si risolve l'abilità entra-in-campo del Cavalcante della Notte, non puoi sacrificare più di una creatura.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 diventa una copia del Cavalcante della Notte, la sua ultima abilità può bersagliare la copia stessa quando muore.

Cavalcante delle Fiamme

{2} {R} {R} {R}

Creatura — Cavaliere Elementale

6/5

{1} {R}: Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

Quando il Cavalcante delle Fiamme entra nel campo di battaglia, scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte.

Quando il Cavalcante delle Fiamme muore, infligge X danni a ogni avversario e a ogni planeswalker che quell'avversario controlla, dove X è il numero di carte terra nel tuo cimitero.

- Mentre l'abilità entra-in-campo del Cavalcante delle Fiamme si risolve, puoi scegliere di scartare zero carte. Semplicemente non pescherai alcuna carta.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità del Cavalcante delle Fiamme fa sì che alla squadra avversaria vengano inflitti X danni due volte.

Cavaliere Defunto

{W} {B}

Creatura — Cavaliere Zombie

2/2

Ogniquale volta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ogni avversario perde 1 punto vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Cavaliere Defunto fa perdere alla squadra avversaria 1 punto vita due volte.

Cavaliere della Legione d'Ebano

{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

1/2

{2} {B}: Il Cavaliere della Legione d'Ebano prende +3/+3 e ha tocco letale fino alla fine del turno.

All'inizio della tua sottofase finale, se un giocatore ha perso 4 o più punti vita in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Cavaliere della Legione d'Ebano. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

- Il Cavaliere della Legione d'Ebano verifica tutto il tuo turno per determinare se un giocatore ha perso 4 o più punti vita. Non ha importanza quanti giocatori hanno perso 4 o più punti vita, bensì solo se qualcuno li

ha persi. È irrilevante anche se il Cavaliere della Legione d'Ebano fosse sul campo di battaglia o meno quando hanno perso punti vita.

- Non ha importanza se un giocatore ha 4 o meno punti vita rispetto a quando ha iniziato il turno. Se un giocatore ha perso 4 punti vita ma ne ha anche guadagnati 6, quel giocatore ha comunque perso 4 punti vita.
- Non è necessario che un giocatore abbia perso 4 punti vita in una sola volta. Se un giocatore perde 2 punti vita per due volte durante un turno, quel giocatore ha perso 4 punti vita in quel turno e il Cavaliere della Legione d'Ebano riceverà un segnalino +1/+1.
- Un giocatore perde punti vita se paga punti vita.

Cavaliere di Diamante

{3}

Creatura Artefatto — Cavaliere

1/1

Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)

Mentre il Cavaliere di Diamante entra nel campo di battaglia, scegli un colore.

Ogniquale volta lanci una magia del colore scelto, metti un segnalino +1/+1 sul Cavaliere di Diamante.

- Devi scegliere uno dei cinque colori di *Magic* poiché il Cavaliere di Diamante ti impone di scegliere un colore. Non puoi scegliere “artefatto”, “incoloro” o “giallo canarino”.
- Se in qualche modo controlli un Cavaliere di Diamante per cui non è stato scelto alcun colore, la sua ultima abilità non si innescherà mai.
- L'abilità del Cavaliere di Diamante si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Caverne Criptiche

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}, Sacrifica le Caverne Criptiche: Pesca una carta. Attiva questa abilità solo se controlli cinque o più terre.

- Le Caverne Criptiche possono essere una delle cinque terre che controlli. Non devi necessariamente controllare altre cinque terre. Non è un problema se controlli solo quattro terre mentre termini di attivare l'ultima abilità delle Caverne Criptiche.
 - Se controlli due Caverne Criptiche ed esattamente tre altre terre, puoi attivare l'ultima abilità di solo una delle Caverne Criptiche. Non appena il costo di quell'abilità viene pagato, non controllerai più terre sufficienti per attivare l'abilità della seconda copia delle Caverne Criptiche.
-

Cercatore di Corrispondenze

{4}

Creatura Artefatto — Golem

3/3

Quando il Cercatore di Corrispondenze entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con lo stesso nome di un'altra creatura che controlli, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

- Puoi scegliere di passare in rassegna il tuo grimorio per nessuna carta e rimescolarlo, anche se non controlli altre creature.
- Se un secondo Cercatore di Corrispondenze entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi fargli considerare il primo Cercatore di Corrispondenze per cercarne un terzo.

Chandra, Accolita delle Fiamme

{1} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Chandra

4

0: Metti un segnalino fedeltà su ogni planeswalker rosso che controlli.

0: Crea due pedine creatura Elementale 1/1 rosse. Hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale.

-2: Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Se quella carta sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala.

- La prima abilità di Chandra metterà un segnalino su Chandra stessa e su eventuali altri planeswalker rossi che controlli. Questo non farà attivare le abilità di fedeltà di nessun altro planeswalker.
 - Devi pagare i costi per la magia che vuoi lanciare con l'ultima abilità di Chandra. Se quella magia ha costi alternativi, puoi pagarli.
 - Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 mentre la bersagli con l'ultima abilità di Chandra; tuttavia, una volta che hai iniziato a lanciarla, scegli un valore per X. Se questo fa sì che il costo di mana convertito diventi superiore a 3, puoi comunque lanciare la magia.
 - Se vuoi lanciare la carta bersaglio, devi farlo mentre si risolve l'ultima abilità di Chandra. Non puoi lanciarla più tardi nel turno.
-

Chandra, Furia delle Fiamme *(solo mazzo Planeswalker)*

{4} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Chandra

4

+1: Chandra, Furia delle Fiamme infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

-2: Chandra, Furia delle Fiamme infligge 4 danni a una creatura bersaglio e 2 danni al controllore di quella creatura.

-8: Chandra, Furia delle Fiamme infligge 10 danni a un giocatore bersaglio e a ogni creatura controllata da quel giocatore.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità di Chandra si risolve, l'abilità non si risolve. Non verrà inflitto danno ad alcun giocatore. Analogamente, se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità di Chandra si risolve, a nessuna creatura viene inflitto danno.
- L'ultima abilità di Chandra bersaglia il giocatore, non le sue creature. A una creatura con anti-malocchio può essere inflitto danno in questo modo.

Chandra, Inferno Risvegliato

{4} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Chandra

6

Questa magia non può essere neutralizzata.

+2: Ogni avversario ottiene un emblema con "All'inizio del tuo mantenimento, questo emblema ti infligge 1 danno".

-3: Chandra, Inferno Risvegliato infligge 3 danni a ogni creatura non Elementale.

-X: Chandra, Inferno Risvegliato infligge X danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se un permanente a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliarlo.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Chandra. Quando quella magia o abilità si risolve, Chandra non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Gli emblemi non sono permanenti e non possono essere esiliati o distrutti. Una volta che hai ottenuto un emblema, non c'è modo di rimuoverlo.
- L'abilità dell'emblema di Chandra si innesca all'inizio del mantenimento del giocatore che ottiene l'emblema, non del mantenimento del controllore di Chandra.
- Un giocatore può avere più di uno degli emblemi di Chandra. L'abilità di ciascuno si innesca separatamente.
- L'effetto di sostituzione dell'ultima abilità di Chandra esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.
- Se l'ultima abilità di Chandra non infligge danno (probabilmente perché è stato prevenuto in qualche modo), il bersaglio non verrà esiliato se sta per morire.

- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Chandra fornisce un emblema a ogni avversario. Alla squadra avversaria verrà inflitto 1 danno due volte durante il suo mantenimento.
- Se abbandoni una partita multiplayer, i tuoi avversari conservano tutti gli emblemi forniti loro da Chandra. Ogni avversario possiede l'emblema fornito da Chandra. Nel multiplayer, i tuoi avversari continueranno a bruciare dopo che tu e Chandra avrete abbandonato la partita.

Chandra, Piromante Novizia

{3} {R}

Planeswalker Leggendaria — Chandra

5

+1: Gli Elementali che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

-1: Aggiungi {R} {R}.

-2: Chandra, Piromante Novizia infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- La prima abilità di Chandra influenza solo gli Elementali che controlli nel momento in cui si risolve. Gli Elementali che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +2/+0.
- Poiché è un'abilità di fedeltà, la seconda abilità di Chandra non è un'abilità di mana. Può essere attivata solo quando potresti lanciare una stregoneria. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Chiave Multiforme

{1}

Artefatto

{1}, {T}: STAPpa un altro artefatto bersaglio.

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

- Ehi, guarda, una chiave!
- Attivare l'ultima abilità della Chiave Multiforme dopo che una creatura è stata bloccata non farà diventare quella creatura non bloccata.

Ciclo di Crescita

{1} {G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno. Prende +2/+2 addizionale fino alla fine del turno per ogni carta chiamata Ciclo di Crescita nel tuo cimitero.

- Il valore del bonus viene determinato mentre il Ciclo di Crescita inizia a risolversi; non cambierà più tardi nel turno se cambia il numero di Cicli di Crescita nel tuo cimitero.
- Poiché il Ciclo di Crescita è ancora in pila mentre esegui le sue istruzioni, non è nel tuo cimitero e non influirà sul bonus ottenuto dalla creatura.

Cinghiale Irsuto (*solo mazzo di benvenuto*)

{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.

Coccodrillo di Vivien (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {G}

Creatura — Spirito Coccodrillo

3/3

Il Coccodrillo di Vivien prende +1/+1 fintanto che controlli un planeswalker Vivien.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Coccodrillo di Vivien può diventare letale se il tuo planeswalker Vivien lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Condottiero Vendicativo

{4} {B}

Creatura — Guerriero Orco

4/4

Ogniquale volta perdi punti vita per la prima volta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 sul Condottiero Vendicativo. (*Il danno provoca la perdita di punti vita.*)

- Metti solo un segnalino +1/+1 sul Condottiero Vendicativo, indipendentemente da quanti punti vita hai perso.
- Un giocatore perde punti vita se paga punti vita.
- Se paghi punti vita per lanciare una magia o attivare un'abilità, metti un segnalino +1/+1 sul Condottiero Vendicativo solo dopo che avrai finito di lanciare quella magia o attivare quell'abilità. Metti il segnalino sul Condottiero Vendicativo prima che quella magia o abilità si risolva.
- Se il Condottiero Vendicativo entra sotto il tuo controllo dopo che hai già perso punti vita in un turno, la sua abilità non può innescarsi durante quel turno.

Custode dell'Isola Evos

{2} {U}

Creatura — Mago Uccello

2/2

Volare

Le magie creatura con volare che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

- Una magia creatura che non ha volare non costerà meno, neppure se un effetto farà guadagnare volare alla creatura una volta entrata nel campo di battaglia. Questo vale anche se la magia creatura stessa ha un'abilità

che le fornisce volare una volta entrata nel campo di battaglia in determinate condizioni, anche se quelle condizioni sono soddisfatte.

- L'ultima abilità del Custode dell'Isola Evos non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia creatura con volare.

Decreto Devoto

{1} {W}

Stregoneria

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio di colore nero o rosso. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

- Se la creatura o il planeswalker bersaglio sono bersagli illegali nel momento in cui il Decreto Devoto tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1.

Distorsione del Pensiero

{4} {B} {B}

Stregoneria

Questa magia non può essere neutralizzata.

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Esilia tutte le carte non terra, non creatura dalla mano e dal cimitero di quel giocatore.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare la Distorsione del Pensiero. Quando quella magia o abilità si risolve, la Distorsione del Pensiero non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Distorsione del Pensiero tenta di risolversi, la magia non si risolverà e verrà messa nel cimitero del suo proprietario senza alcun effetto. Questo vale anche se non può essere neutralizzata.

Divoratore Selvaggio *(solo mazzo Planeswalker)*

{1} {B} {B}

Creatura — Vampiro

1/1

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Divoratore Selvaggio. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

- Il Divoratore Selvaggio verifica tutto il turno per determinare se un avversario ha perso punti vita. Non ha importanza quanti avversari hanno perso punti vita o quanti ne hanno persi, bensì solo se qualcuno ne ha persi. È irrilevante anche se il Divoratore Selvaggio fosse sul campo di battaglia o meno quando hanno perso punti vita.
- Non ha importanza se un avversario ha meno punti vita rispetto a quando ha iniziato il turno. Se un giocatore ha perso 4 punti vita ma ne ha anche guadagnati 6, quel giocatore ha comunque perso 4 punti vita.

- Un giocatore perde punti vita se paga punti vita.

Dono Angelico
{1} {W}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
Quando il Dono Angelico entra nel campo di battaglia,
pesca una carta.
La creatura incantata ha volare.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Dono Angelico tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi non pescherai una carta.

Dono del Paradiso
{2} {G}
Incantesimo — Aura
Incanta terra
Quando il Dono del Paradiso entra nel campo di
battaglia, guadagni 3 punti vita.
La terra incantata ha “{T}: Aggiungi due mana di un
qualsiasi colore”.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Dono del Paradiso tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi non guadagnerai 3 punti vita.

Dracomago
{5} {R} {R}
Creatura — Mago Drago
5/5
Volare
Ogniqualvolta il Dracomago infligge danno da
combattimento a un giocatore, ogni giocatore scarta la
propria mano, poi pesca sette carte.

- Se un giocatore ha meno di sette carte nel suo grimorio, quel giocatore perde la partita dopo che l'abilità innescata del Dracomago si è risolta. Se ogni giocatore perde la partita in questo modo, la partita finirà in parità.
-

Draghetto Ceruleo

{1} {U}

Creatura — Draghetto

1/1

Volare

Protezione dal rosso (*Questa creatura non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di rosso.*)

Sacrifica il Draghetto Ceruleo: Neutralizza una magia bersaglio che ti bersaglia.

- L'abilità attivata del Draghetto Ceruleo può bersagliare una magia con molteplici bersagli se almeno uno di quei bersagli sei tu.

Drakuseth, Fauce di Fiamme

{4} {R} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Drago

7/7

Volare

Scegli fino a due bersagli. Ogniqualvolta Drakuseth, Fauce di Fiamme attacca, infligge 3 danni a ciascuno di essi e 4 danni a un qualsiasi altro bersaglio.

- Non puoi scegliere lo stesso bersaglio più volte per far sì che gli vengano inflitti 6, 7 o 10 danni.
- Se Drakuseth attacca un planeswalker e la sua fedeltà viene ridotta a 0 dal danno causato dall'abilità di Drakuseth, Drakuseth continua ad attaccare. Può essere bloccato e non infliggerà danno da combattimento se non viene bloccato.

Egida Abbagliante

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando l'Egida Abbagliante entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

La creatura incantata prende +1/+3.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Egida Abbagliante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Elementale Boreale

{4} {U}

Creatura — Elementale

3/4

Volare

Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano l'Elementale Boreale costano {2} in più per essere lanciate.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio quello causato dall'effetto dell'Elementale Boreale) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- La magia di un avversario che bersaglia l'Elementale Boreale più di una volta costa solo {2} in più per essere lanciata.

Elementale dell'Incendio Indomabile (*solo mazzo*
Planeswalker)

{2} {R} {R}

Creatura — Elementale

3/3

Ogniquale volta a un avversario viene inflitto danno non da combattimento, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto automaticamente dalle creature attaccanti e bloccanti. Qualsiasi altro danno è danno non da combattimento, anche se viene inflitto durante una fase di combattimento da una creatura attaccante o bloccante.
- L'abilità dell'Elementale dell'Incendio Indomabile si innesca una volta per ogni evento in cui a un avversario viene inflitto danno non da combattimento, indipendentemente da quanti danni sono stati inflitti a quel giocatore.
- L'abilità dell'Elementale dell'Incendio Indomabile 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 +1/+0.
- In una partita multiplayer, se una fonte infligge danno a più avversari contemporaneamente, l'abilità dell'Elementale dell'Incendio Indomabile si innescherà altrettante volte.

Elementale Rigoglioso

{2} {G}

Creatura — Elementale

3/2

Quando l'Elementale Rigoglioso entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su un altro

Elementale bersaglio che controlli.

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli muore, guadagni 1 punto vita. Se quella creatura era un Elementale, metti un segnalino +1/+1 sull'Elementale Rigoglioso.

- Se una creatura che controlli muore nello stesso momento in cui i tuoi punti vita diventano 0 o meno, perderai la partita prima che l'ultima abilità dell'Elementale Rigoglioso possa salvarti.
- Se l'Elementale Rigoglioso muore contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, l'ultima abilità dell'Elementale Rigoglioso si innesca per ciascuna di quelle altre creature. Guadagnerai 1 punto vita per ciascuna di esse, ma, se alcune di quelle creature erano Elementali, l'Elementale Rigoglioso non otterrà un segnalino +1/+1 poiché ha già lasciato il campo di battaglia.

Elementale Risvegliaradici

{4} {G} {G}

Creatura — Elementale

5/5

{G} {G} {G} {G} {G}: STAPpa una terra bersaglio che controlli. Diventa una creatura Elementale 5/5 con rapidità. È ancora una terra. *(Questo effetto dura fintanto che quella terra rimane sul campo di battaglia.)*

- L'abilità dell'Elementale Risvegliaradici può bersagliare una terra che è già una creatura o una terra che è già STAPpata. L'abilità la STAPperà, se può farlo, e ne imposterà forza e costituzione base a 5/5. Tutti i segnalini o gli effetti che modificano la forza e la costituzione di quella creatura continueranno ad applicarsi e tutti gli effetti che impostano la forza e la costituzione della creatura verranno sostituiti.

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, che si tratti di 1 punto vita con l'Oratore Appassionato o di 4 punti vita con l'Angelo dell'Aurora. Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità dell'Epicureo del Sangue si innesca solo una volta.
- 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.
- 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.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità dell'Epicureo del Sangue fa perdere alla squadra avversaria 1 punto vita due volte.

Eremita della Zona di Macerie *(solo mazzo di benvenuto)*

{4} {R}

Creatura — Berserker Ogre

6/5

L'Eremita della Zona di Macerie attacca in ogni combattimento, se può farlo.

- Se l'Eremita della Zona di Macerie non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPPato o è entrato sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

Fenice Immortale (*solo mazzo di benvenuto*)

{4} {R} {R}

Creatura — Fenice

5/3

Volare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.*)

Quando la Fenice Immortale muore, falla tornare in mano al suo proprietario.

- Se la Fenice Immortale lascia il cimitero dopo la sua morte, ma prima che la sua abilità innescata si risolva, non ritornerà in mano al suo proprietario.

Fine della Legione

{1} {B}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 e tutte le altre creature controllate da quel giocatore che hanno lo stesso nome di quella creatura. Poi quel giocatore rivela la sua mano ed esilia tutte le carte con quel nome dalla sua mano e dal suo cimitero.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha lo stesso costo di mana convertito di quell'oggetto.
- Il nome di una pedina creatura è uguale ai tipi di creatura specificati al momento della sua creazione, a meno che la pedina non sia una copia di un'altra creatura o l'effetto che ha creato la pedina specificatamente non le fornisca un nome diverso.
- La Fine della Legione bersaglia solo una creatura. Le altre creature saranno esiliate anche se hanno anti-malocchio e le carte nella mano e nel cimitero del suo controllore verranno esiliate anche se quel giocatore ha anti-malocchio.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Fine della Legione tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore rivela la propria mano e non viene esiliato nulla.

Fine della Storia

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza un'abilità attivata, un'abilità innescata o una magia leggendaria bersaglio.

- La Fine della Storia non può bersagliare un'abilità di mana attivata o innescata. Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore e si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
- Le abilità attivate sono scritte nella forma "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e avranno i due punti nel testo di richiamo, se applicabile.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.
- Se neutralizzi un’abilità innescata ritardata che si è innescata all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell’abilità non si innescherà di nuovo durante l’occorrenza successiva di quella sottofase o fase.

Fine Naturale

{2} {G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Guadagni 3 punti vita.

- Se l’artefatto o l’incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Fine Naturale tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagni punti vita. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), guadagnerai punti vita.

Focoso di Chandra

{2} {R}

Creatura — Elementale

1/3

Volare

Ogniqualevolta a un avversario viene inflitto danno non da combattimento, il Focoso di Chandra prende +3/+0 fino alla fine del turno.

- Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto automaticamente dalle creature attaccanti e bloccanti. Qualsiasi altro danno è danno non da combattimento, anche se viene inflitto durante una fase di combattimento da una creatura attaccante o bloccante.
- L’ultima abilità del Focoso di Chandra si innesca una sola volta per ogni evento in cui a un avversario viene inflitto danno non da combattimento, indipendentemente da quanti danni vengono inflitti a quel giocatore.
- In una partita multiplayer, se una fonte infligge danno a più avversari contemporaneamente, l’ultima abilità del Focoso di Chandra si innescherà un numero di volte pari agli avversari a cui è stato inflitto danno.

Forgia Mistica

{4}

Artefatto

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.

Puoi lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta artefatto o una carta non terra incolore.

{T}, Paga 1 punto vita: Esilia la prima carta del tuo grimorio.

- La Forgia Mistica ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle magie che lanci dal tuo grimorio.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata dal tuo grimorio, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi.

Forziere della Divinatrice

{4}

Artefatto

{1}, {T}: Scegli il nome di una carta, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se quella carta ha il nome scelto, sacrifica il Forziere della Divinatrice e pesca tre carte. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Se la prima carta del tuo grimorio non ha il nome scelto, rimane in cima al tuo grimorio. Forse, se trovi la chiave giusta, potrai STAPpare il Forziere della Divinatrice per riprovarci mentre sai qual è quella carta.
- Se la prima carta del tuo grimorio ha il nome scelto, sarà tra le tre carte che peschi.

Fossa Tettonica

{3} {R}

Stregoneria

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

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Fossa Tettonica tenta di risolversi, la magia non si risolve. Le creature senza volare saranno in grado di bloccare come di norma. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), le creature senza volare non potranno bloccare.
- Poiché non modifica le caratteristiche delle creature, la Fossa Tettonica può influenzare le creature che entrano nel campo di battaglia o perdono volare dopo che la magia si è risolta e smetterà di influenzare le creature che guadagnano volare.

Frastornare

{2} {U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -4/-0 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Frastornare tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Friggere

{1} {R}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Friggere infligge 5 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio di colore bianco o blu.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Friggere. Quando quella magia o abilità si risolve, Friggere non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti aggiuntivi di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Se la creatura o il planeswalker bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Friggere tenta di risolversi, la magia non si risolverà e verrà messa nel cimitero del suo proprietario senza alcun effetto. Questo vale anche se non può essere neutralizzata.

Fustigatore Raccapricciante

{3} {B} {B}

Creatura — Guerriero Orco

3/3

Quando il Fustigatore Raccapricciante entra nel campo di battaglia, infligge danno pari al numero di creature che controlli a un avversario o a un planeswalker bersaglio.

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

Gabbia del Becchino

{1}

Artefatto

Le carte creatura nei cimiteri e nei grimori non possono entrare nel campo di battaglia.

I giocatori non possono lanciare magie dai cimiteri o dai grimori.

- I giocatori possono comunque giocare terre dai cimiteri o dai grimori se un effetto consente loro di farlo.
 - Se un effetto esilia una carta da un grimorio e consente a un giocatore di lanciarla, quel giocatore può farlo. La magia viene lanciata dall'esilio, non da un grimorio.
-

Gargos, Scrutatore Crudele
{3} {G} {G} {G}
Creatura Leggendaria — Idra
8/7

Cautela

Le magie Idra che lanci costano {4} in meno per essere lanciate.

Ogniqualvolta una creatura che controlli diventa bersaglio di una magia, Gargos, Scrutatore Crudele lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità di Gargos). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'abilità di riduzione di costo di Gargos influisce solo sul mana generico nel costo di un'Idra. Ad esempio, se lanci una magia Idra con costo di mana {2} {G} {G} {G}, essa costerà {G} {G} {G} per essere lanciata, non {G}.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X prima di applicare le riduzioni di costo. Ad esempio, se lanci una magia Idra con costo di mana {X} {G} {G} e scegli 6 come valore di X, pagherai {2} {G} {G}. Tutte le abilità di quell'Idra che si riferiscono a X useranno comunque 6 come valore per X, a prescindere da ciò che hai effettivamente pagato.
- L'abilità di riduzione di costo di Gargos si applica solo mentre questi è sul campo di battaglia. Gargos non riduce il proprio costo.
- È il controllore di Gargos a scegliere (se lo desidera) con quale creatura farlo lottare, non il controllore della magia.
- Se una magia bersaglia più volte una creatura che controlli, l'abilità di Gargos si innesca una volta. Se quella magia bersaglia più creature che controlli, l'abilità di Gargos si innesca una volta per ognuna di quelle creature.
- L'abilità innescata di Gargos si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'ultima abilità di Gargos tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Se Gargos non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

Geist delle Segrete
{2} {U} {U}
Creatura — Spirito
3/3

Volare

Quando i Geist delle Segrete entrano nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che controlli i Geist delle Segrete.

- Se un altro giocatore prende il controllo dei Geist delle Segrete, il loro effetto termina. Non impediranno più alla creatura di STAPpare, neppure se in seguito riprenderai il controllo dei Geist delle Segrete.

- L'abilità innescata dei Geist delle Segrete può bersagliare una creatura TAppata. Se la creatura bersaglio è già TAppata quando si risolve, quella creatura rimane TAppata e non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
- Se i Geist delle Segrete lasciano il campo di battaglia prima che la loro abilità innescata si sia risolta, la creatura bersaglio verrà TAppata, ma potrà STAPpare come di consueto.

Goblin Acchiapparapaci

{1} {R}

Creatura — Goblin

2/1

{R}: Il Goblin Acchiapparapaci ha volare fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo se controlli una creatura con volare.

- L'unica volta in cui l'abilità del Goblin Acchiapparapaci verifica se controlli o meno una creatura con volare è il momento in cui attivi quell'abilità. La verifica non avviene di nuovo mentre l'abilità si risolve, né più tardi nel turno.

Goblin Contrabbandiere

{2} {R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/2

Rapidità (*Questa creatura può attaccare e {T} non appena entra sotto il tuo controllo.*)

{T}: Un'altra creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di 2 mentre l'abilità attivata tenta di risolversi, quest'ultima non si risolve. Tuttavia, se la forza della creatura viene invece fatta aumentare a un valore superiore a 2 dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.

Golos, Pellegrino Instancabile

{5}

Creatura Artefatto Leggendaria — Esploratore

3/5

Quando Golos, Pellegrino Instancabile entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra, metterla sul campo di battaglia TAppata, poi rimescolare il tuo grimorio.

{2} {W} {U} {B} {R} {G}: Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi giocarle in questo turno senza pagare il loro costo di mana.

- Se non giochi tutte o alcune delle carte esiliate con l'ultima abilità di Golos, quelle carte rimangono in esilio.
- L'ultima abilità di Golos non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. 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.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- 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 addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori (come quello delle Schegge d’Osso), devi pagarli per lanciarla.

Guanti di Luce

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +0/+2 e assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

La creatura incantata ha “{2} {W}: STAPpa questa creatura”.

- L’effetto dei Guanti di Luce non cambia la forza della creatura incantata; cambia solo l’ammontare di danno da combattimento assegnato da quella creatura. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori effettivi. Ad esempio, se una creatura lotta mentre è incantata dai Guanti di Luce, quella creatura infliggerà danno pari alla sua forza, non alla sua costituzione.

Guardiana di Serra (*mazzo Planeswalker, mazzo di benvenuto e Kit*

Iniziale)

{4} {W} {W}

Creatura — Angelo

5/5

Volare (Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.)

Cautela (Questa creatura attacca senza TAPpare.)

Le altre creature che controlli hanno cautela.

- Una creatura che perde cautela dopo aver attaccato (probabilmente perché la Guardiana di Serra lascia il campo di battaglia) non diventerà TAPPata.

Icona Ancestrale

{3}

Artefatto

Mentre l’Icona Ancestrale entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.

{3}, {T}: Guarda le prime tre carte del tuo grimorio.

Puoi rivelare una carta creatura del tipo scelto tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Vampiro o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).

Idra Vorace
 {X}{G}{G}
 Creatura — Idra
 0/1
 Travolgere
 L'Idra Vorace entra nel campo di battaglia con X
 segnalini +1/+1.
 Quando l'Idra Vorace entra nel campo di battaglia, scegli
 uno —

- Raddoppia il numero di segnalini +1/+1 sull'Idra Vorace.
- L'Idra Vorace lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

- Se il bersaglio del secondo modo dell'Idra Vorace non è un bersaglio legale mentre l'abilità si risolve o se l'Idra Vorace ha lasciato il campo di battaglia, nessuna creatura infliggerà né subirà danno. L'abilità non passerà al primo modo se il bersaglio è illegale.
- Poiché lottare non costituisce danno da combattimento, travolgere non ha effetto durante la lotta.

Incarnazione delle Agonie
 {1}{B}{B}
 Creatura — Demone
 0/0
 Volare, tocco letale
 L'Incarnazione delle Agonie entra nel campo di battaglia
 con un segnalino +1/+1 per ogni costo di mana diverso
 tra le carte non terra nel tuo cimitero. *(Ad esempio,
 {2}{B} e {1}{B}{B} sono costi di mana diversi.)*

- Ogni carta di *Magic* può non avere alcun costo di mana o avere esattamente un costo di mana. Una carta senza costo di mana non viene mai considerata dall'Incarnazione delle Agonie. Una carta con un costo di mana pari a {0} viene considerata.
- L'Incarnazione delle Agonie verifica i simboli di mana nel costo di mana di una carta. Ad esempio, un costo di mana di {X} è diverso da un costo di mana di {0}.
- I simboli di mana ibrido vengono considerati come i simboli effettivi, non come uno dei due componenti singolarmente. Ad esempio, {b/r}, {B} e {R} sono tre costi di mana diversi.
- Il costo di mana di una carta split è determinato combinando le sue due metà. Ad esempio, il costo di mana di Fuoco//Ghiaccio nel tuo cimitero è {2}{U}{R}, ossia lo stesso costo di mana dello Sfogo di Ral.
- I costi alternativi, i costi addizionali che potresti pagare, gli aumenti e le riduzioni di costo vengono tutti ignorati dall'Incarnazione delle Agonie.
- Se rimetti sul campo di battaglia l'Incarnazione delle Agonie dal tuo cimitero, la sua ultima abilità la considera.

Incendiario Scorrizzante

{3} {R}

Creatura — Elementale

1/1

Quando l'Incendiario Scorrizzante entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Elementale 1/1 rosse.

Gli Elementali che controlli hanno rapidità fino alla fine del turno. *(Possono attaccare e {T} in questo turno.)*

- L'abilità dell'Incendiario Scorrizzante influenza solo gli Elementali che controlli mentre l'abilità si risolve (dopo la creazione delle pedine Elementale). Questo significa che quelle pedine e l'Incendiario Scorrizzante stesso avranno rapidità. Gli Elementali che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno rapidità.

Inquisitore della Brughiera

{1} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

{2} {W}: L'Inquisitore della Brughiera ha attacco improvviso fino alla fine del turno. *(Infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.)*

- Più istanze di attacco improvviso sulla stessa creatura sono ridondanti.

Kaalia, Cercatrice dello Zenit

{R} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

3/3

Volare, cautela

Quando Kaalia, Cercatrice dello Zenit entra nel campo di battaglia, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Angelo, una carta Demone e/o una carta Drago scelte tra esse e aggiungerle alla tua mano.

Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Puoi aggiungere alla tua mano fino a tre carte in questo modo: una carta Angelo, una carta Demone e/o una carta Drago. Se una carta ha più di uno di questi tipi, scegli tu quale tipo verrà considerato.

Kethis, la Mano Nascosta

{W} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Consigliere Elfo

3/4

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

Esilia due carte leggendarie dal tuo cimitero: Fino alla fine del turno, ogni carta leggendaria nel tuo cimitero ha "Puoi giocare questa carta dal tuo cimitero".

- L'ultima abilità di Kethis influenza solo le carte leggendarie che sono nel tuo cimitero nel momento in cui si risolve. Le carte leggendarie messe nel tuo cimitero più tardi nel turno non avranno quell'abilità. Se giochi una carta leggendaria e questa torna nel tuo cimitero, non avrà più l'abilità.
- L'ultima abilità di Kethis non cambia il momento in cui puoi giocare le carte leggendarie. Ad esempio, se hai una carta creatura leggendaria nel tuo cimitero, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se hai una carta terra leggendaria nel tuo cimitero, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia leggendaria lanciata in questo modo, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi.

Kykar, Furia del Vento
 {1}{U}{R}{W}
 Creatura Leggendaria — Mago Uccello
 3/3
 Volare
 Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.
 Sacrifica uno Spirito: Aggiungi {R}.

- L'abilità innescata di Kykar si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia, quindi lo Spirito che verrà creato non può essere un bersaglio di quella magia. L'abilità di Kykar si risolve anche se quella magia viene neutralizzata.

Lama Ancestrale
 {1}{W}
 Artefatto — Equipaggiamento
 Quando la Lama Ancestrale entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca, poi assegna la Lama Ancestrale.
 La creatura equipaggiata prende +1/+1.
 Equipaggiare {1} ({1}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

- La pedina Soldato che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 1/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 1/1 all'ingresso in campo.
- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Soldato e il momento in cui la Lama Ancestrale viene assegnata ad essa.

Lame Ustionanti
 {1}{B}
 Istantaneo
 Una creatura bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno. (*Qualsiasi danno che quella creatura infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.*)
 Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Lame Ustionanti tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Legame Lupesco

{4} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Legame Lupesco entra nel campo di battaglia,
crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

La creatura incantata prende +2/+2.

- Hai bisogno di una creatura che il Legame Lupesco possa bersagliare mentre lo lanci. Non può entrare nel campo di battaglia assegnato alla pedina Lupo che creerà.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Legame Lupesco tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Leyline del Nulla

{2} {B} {B}

Incantesimo

Se la Leyline del Nulla è nella tua mano iniziale, puoi
cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

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

- Mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia, le creature non pedina controllate dai tuoi avversari non moriranno. Verranno invece esiliate. Le abilità che si innescherebbero quando quelle creature muoiono non si innescheranno.
- Le pedine muoiono comunque mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia.

Leyline dell'Abbondanza

{2} {G} {G}

Incantesimo

Se la Leyline dell'Abbondanza è nella tua mano iniziale,
puoi cominciare la partita con essa sul campo di
battaglia.

Ogniquale volta TAPpi una creatura per attingere mana,
aggiungi {G} addizionale.

{6} {G} {G}: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura
che controlli.

- Un'abilità che si innesca "ogniquale volta TAPpi una creatura per attingere mana" si innesca solo se attivi un'abilità di mana di una creatura che include {T} nel suo costo. Le abilità di mana che non includono il simbolo {T} e dicono invece "TAPpa una creatura STAPpata che controlli" o simili non faranno innescare la seconda abilità della Leyline dell'Abbondanza. Analogamente, non si innescherà se TAPpi una creatura per attivare un'abilità di mana di un altro oggetto (anche se quell'abilità di mana include anche {T}).
-

Leyline della Combustione

{2} {R} {R}

Incantesimo

Se la Leyline della Combustione è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Ogniquale volta tu e/o almeno un permanente che controlli diventano bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, la Leyline della Combustione infligge 2 danni a quel giocatore.

- L'abilità innescata della Leyline della Combustione si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
- Se una magia o abilità bersaglia più volte te e/o un permanente che controlli oppure se una magia o abilità bersaglia te e uno o più permanenti che controlli, l'abilità innescata della Leyline della Combustione si innesca una volta.

Lich Vincolato ai Tomi

{1} {U} {B}

Creatura — Mago Zombie

1/3

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

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

Ogniquale volta il Lich Vincolato ai Tomi entra nel campo di battaglia o infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta, poi scarta una carta.

- Peschi una carta e ne scarti una mentre l'abilità innescata del Lich Vincolato ai Tomi si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Lince del Gelo

{2} {U}

Creatura — Felino Elementale

2/2

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

- L'abilità innescata della Lince del Gelo può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
-

Lossodonte Cantavita

{5} {W}

Creatura — Chierico Elefante

4/6

Quando il Lossodonte Cantavita entra nel campo di battaglia, puoi far diventare i tuoi punti vita pari alla costituzione totale delle creature che controlli.

{5} {W}: Il Lossodonte Cantavita prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X sono i tuoi punti vita.

- Puoi attivare l'ultima abilità del Lossodonte Cantavita dopo che è entrato nel campo di battaglia, ma prima che la sua prima abilità si sia risolta.
- Scegli tu se cambiare i tuoi punti vita e, se decidi di farlo, li imposti al numero appropriato mentre l'abilità innescata del Lossodonte Cantavita si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli di impostare i tuoi punti vita e il momento in cui i tuoi punti vita cambiano.
- Affinché i tuoi punti vita diventino pari a un determinato numero, dovrai perdere o guadagnare l'ammontare corrispondente di punti vita. Ad esempio, se i tuoi punti vita sono 4 quando l'abilità si risolve e le tue creature hanno una costituzione totale pari a 6, l'abilità ti farà guadagnare 2 punti vita; d'altro canto, se i tuoi punti vita quando l'abilità si risolve sono 10, ti farà perdere 4 punti vita se scegli di cambiare i tuoi punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.
- Se imposti i tuoi punti vita in modo che diventino pari alla costituzione delle creature che controlli, ciò accade una volta. Se la costituzione delle tue creature in seguito cambia, non influirà sui tuoi punti vita.
- Il valore di X viene determinato solo mentre l'ultima abilità del Lossodonte Cantavita inizia a risolversi. Non cambierà più avanti nel turno se cambiano i tuoi punti vita.

Lottatrice Laviforme

{3} {R}

Creatura — Guerriero Elementale

2/4

Ogniqualvolta la Lottatrice Laviforme attacca, prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni Elementale che controlli.

- Il valore del bonus viene determinato mentre l'abilità della Lottatrice Laviforme inizia a risolversi; non cambierà più tardi nel turno se cambia il numero di Elementali che controlli.
- Poiché la Lottatrice Laviforme stessa è un Elementale, la sua abilità in genere le fornirà almeno +1/+0.

Martello del Colosso

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +10/+10 e perde volare.

Equipaggiare {8} (*{8}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

- Il Martello del Colosso può essere assegnato a una creatura che non aveva volare fin dall'inizio. Semplicemente non perderà volare.

- Se la creatura equipaggiata guadagna volare dopo che le è stato assegnato il Martello del Colosso, manterrà volare.
- Se un'abilità della creatura equipaggiata stabilisce che essa ha volare “fintanto che” una determinata condizione è vera, il Martello del Colosso impedirà comunque alla creatura di avere volare, anche se si verifica la condizione. Ad esempio, se la creatura equipaggiata “ha volare fintanto che è attaccante”, non avrà volare, neppure se attacca dopo che le è stato assegnato il Martello del Colosso.

Maschera dell'Immolazione

{1} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Maschera dell'Immolazione entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Elementale 1/1 rossa, poi assegnale la Maschera dell'Immolazione.

La creatura equipaggiata ha “Sacrifica questa creatura:

Infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”.

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

- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Elementale e il momento in cui la Maschera dell'Immolazione viene assegnata ad essa.
- La creatura equipaggiata è la fonte dell'abilità attivata e la fonte del danno, non la Maschera dell'Immolazione. Questo significa che una creatura verde equipaggiata dalla Maschera dell'Immolazione può infliggere danno a una creatura con protezione dal rosso, ma non può infliggerlo a una creatura con protezione dal verde.

Mastro Giuntatore

{3} {W}

Creatura — Artefice Umano

1/1

Quando il Mastro Giuntatore entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Golem 3/3 incolore.

I Golem 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 ai Golem che controlli può diventare letale se il Mastro Giuntatore lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Messaggero Celestiale (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {U} {U}

Creatura — Spirito Uccello

3/2

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

Volare

Il Messaggero Celestiale prende +1/+1 fintanto che controlli un planeswalker Yanling.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Messaggero Celestiale può diventare letale se il tuo planeswalker Yanling lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Mistico del Manto Stellato

{1} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

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

Ogniquale volta un incantesimo che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 sul Mistico del Manto Stellato.

- Se lanci una magia Aura che bersaglia un permanente di un avversario, controlla ancora l'Aura dopo che si è risolta.

Momento di Eroismo

{1} {W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha legame vitale fino alla fine del turno. *(Il danno inflitto dalla creatura fa anche guadagnare al suo controllore altrettanti punti vita.)*

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

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.

Mu Yanling, Danzatrice Celeste

{1} {U} {U}

Planeswalker Leggendaro — Yanling

2

+2: Fino al tuo prossimo turno, fino a una creatura bersaglio prende -2/-0 e perde volare.

-3: Crea una pedina creatura Uccello Elementale 4/4 blu con volare.

-8: Ottieni un emblema con “Le Isole che controlli hanno ‘{T}’: Pesca una carta”.

- La prima abilità di Mu Yanling può bersagliare una creatura che non ha volare. La creatura prende semplicemente -2/-0.
- Dopo che la prima abilità di Mu Yanling si è risolta, la creatura bersaglio avrà nuovamente volare se un altro effetto le fornisce questa abilità.
- Un'Isola è una terra con il sottotipo Isola, non una terra qualsiasi con un'abilità di mana che produce mana blu.
- TAPpare un'Isola per attingere mana è un'abilità attivata. Non puoi attivare quell'abilità e attivare anche l'abilità che essa ottiene dall'emblema di Mu Yanling.
- In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che la prima abilità di Mu Yanling si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.

Mu Yanling, Vento Celestiale (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Yanling

5

+1: Fino al tuo prossimo turno, fino a una creatura bersaglio prende -5/-0.

-3: Fai tornare fino a due creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.

-7: Le creature con volare che controlli prendono +5/+5 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità di Mu Yanling influenza solo le creature con volare 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 (o le creature che guadagnano volare più avanti nel turno) non prenderanno +5/+5.
- In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che la prima abilità di Mu Yanling si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.

Omnath, il Torbidolocus

{1}{G}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Elementale

3/3

Quando Omnath, il Torbidolocus entra nel campo di battaglia, infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al numero di Elementali che controlli.

Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su un Elementale bersaglio che controlli. Se controlli otto o più terre, pesca una carta.

- Il numero di Elementali che controlli viene calcolato mentre si risolve la prima abilità di Omnath. Se Omnath è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.
- Puoi scegliere Omnath come bersaglio per la sua seconda abilità.

- Se l'Elementale bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità di Omnath tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non peschi una carta se controlli otto o più terre. Se il bersaglio è legale, ma non può ricevere un segnalino +1/+1 (probabilmente perché un avversario controlla lo Scarabeo Avvizzente), peschi una carta se controlli otto o più terre.

Onda di Fiamme di Chandra (*solo mazzo Planeswalker*)

{3} {R} {R}

Stregoneria

L'Onda di Fiamme di Chandra infligge 2 danni a un giocatore bersaglio e a ogni creatura controllata da quel giocatore. Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Chandra, Furia delle Fiamme, rivelala e aggiungila alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Onda di Fiamme di Chandra si risolve, la magia non si risolve. Non viene inflitto danno ad alcuna creatura o giocatore e non passerai in rassegna il grimorio per Chandra, Furia delle Fiamme.
- L'Onda di Fiamme di Chandra bersaglia il giocatore, non le sue creature. A una creatura con anti-malocchio può essere inflitto danno in questo modo.

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.

Pagine Ermetiche

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +0/+2 e ha “{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta”.

- Peschi e scarti mentre l'abilità fornita si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
- Una volta che l'abilità fornita dalle Pagine Ermetiche è stata attivata, si risolverà anche se le Pagine Ermetiche lasciano il campo di battaglia prima che quell'abilità si risolva.

Paladina delle Lame Gemelle *(solo mazzo Planeswalker)*

{3} {W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 sulla Paladina delle Lame Gemelle.

Fintanto che hai 25 o più punti vita, la Paladina delle Lame Gemelle ha doppio attacco. *(Infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.)*

- La prima abilità della Paladina delle Lame Gemelle si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Oratore Appassionato o di 4 punti vita con l'Angelo dell'Aurora. Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità della Paladina delle Lame Gemelle si innesca solo una volta.
- Se alla Paladina delle Lame Gemelle 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, la prima abilità della Paladina delle Lame Gemelle 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 ti viene inflitto danno da combattimento da attacco improvviso che riduce i tuoi punti vita a meno di 25, la Paladina delle Lame Gemelle perderà immediatamente doppio attacco. Non infliggerà danno da combattimento normale a meno che i tuoi punti vita non tornino a essere pari o superiori a 25 prima della normale sottofase di danno da combattimento.
- Se la Paladina delle Lame Gemelle guadagna doppio attacco dopo che il danno da combattimento è stato inflitto (probabilmente perché una creatura con legame vitale ha inflitto danno da combattimento), la Paladina delle Lame Gemelle infliggerà solo danno da combattimento normale.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la prima abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- In una partita Two-Headed Giant, la Paladina delle Lame Gemelle ha doppio attacco fintanto che la tua squadra ha 25 o più punti vita.

Paralisi nel Sonno

{3} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Paralisi nel Sonno entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.

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

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Paralisi nel Sonno tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.
-

Parole Alate

{2} {U}

Stregoneria

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli una creatura con volare.

Pesca due carte.

- Una volta che hai dichiarato il lancio delle Parole Alate, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con volare.
- Le Parole Alate costano solo {1} in meno per essere lanciate se controlli più creature con volare.

Pegaso Leale

{W}

Creatura — Pegaso

2/1

Volare

Il Pegaso Leale non può attaccare o bloccare da solo.

- Se controlli più di un Pegaso Leale, entrambi possono attaccare o bloccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca o blocca.
- Anche se il Pegaso Leale non può attaccare da solo, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Per esempio, il Pegaso Leale potrebbe attaccare un avversario e un'altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker controllato da quell'avversario. Analogamente, le altre creature bloccanti non devono bloccare la stessa creatura bloccata dal Pegaso Leale.
- Una volta che il Pegaso Leale ha attaccato o bloccato, resterà in combattimento anche se smetti di controllare un'altra creatura attaccante o bloccante.
- Se un effetto dice che il Pegaso Leale attacca o blocca "se può farlo" e tu controlli una o più altre creature in grado di attaccare o bloccare, devi attaccare o bloccare con il Pegaso Leale e almeno un'altra creatura.
- In una partita Two-Headed Giant, il Pegaso Leale può attaccare o bloccare con una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun'altra creatura che controlli sta attaccando o bloccando.

Portale del Santuario

{2} {U}

Artefatto

{1}, {T}: Fai tornare una creatura bersaglio che controlli e tutte le Aure ad essa assegnate in mano ai rispettivi proprietari. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

- Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura bersaglio rimangono sul campo di battaglia.

Potere delle Masse

{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni creatura che controlli.

- Il valore del bonus viene determinato mentre il Potere delle Masse si risolve; non cambierà se il numero di creature che controlli cambia più tardi nel turno.
- Se bersagli una creatura che controlli con il Potere delle Masse, ricordati di conteggiarla quando viene determinato l'ammontare del bonus.

Presenza Terrificante

{3} {B}

Creatura — Incubo

3/3

Ogniqualvolta una Palude entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, scegli uno —

- Pesca una carta e perdi 1 punto vita.
- La Presenza Terrificante infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.

- Una Palude è una terra con il sottotipo Palude, non una terra qualsiasi con un'abilità di mana che produce mana nero.
- Se scegli il secondo modo e il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità innescata della Presenza Terrificante tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non guadagnerai 2 punti vita e l'abilità non passerà al primo modo.

Profluvio di Lacrime

{4} {U} {U}

Stregoneria

Fai tornare tutti i permanenti non terra in mano ai rispettivi proprietari. Se fai tornare in questo modo quattro o più permanenti non pedina che controlli, puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente dalla tua mano.

- Se fai tornare quattro o più permanenti non pedina, la carta permanente che hai messo sul campo di battaglia può essere una delle carte che hai ripreso in mano in questo modo.
- Tutte le abilità che si innescano mentre i permanenti non terra vengono fatti tornare sono messe in pila contemporaneamente a tutte le abilità che si innescano mentre la carta permanente viene messa sul campo di battaglia (se applicabile).
- Se stai per riprendere in mano un permanente, ma questo finisce in un'altra zona (probabilmente perché un effetto invece l'ha esiliato o perché è il comandante di un giocatore nella variante Commander), il Profluvio di Lacrime lo conta quando determina se sono stati fatti tornare quattro o più dei tuoi permanenti non pedina.

Raffica Eterea

{1} {U}

Istantaneo

Scegli una magia o un permanente bersaglio di colore rosso o verde. Il suo proprietario mette quel bersaglio in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario della magia o del permanente bersaglio sceglie se metterli in cima o in fondo al proprio grimorio.
- Se una magia viene messa nel grimorio del suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.

Raptor Razziatore

{1} {R}

Creatura — Dinosaurio

2/3

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

Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Raptor Razziatore le infligge 2 danni. Se a un Dinosaurio viene inflitto danno in questo modo, il Raptor Razziatore prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- Gli effetti che riducono il costo di mana generico di una magia (come quello del Raptor Razziatore) non possono ridurre i requisiti di mana colorato di quella magia.
- La riduzione di costo del Raptor Razziatore non influenza il Raptor Razziatore stesso.

Recuperatore delle Rovine

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/1

Sacrifica il Recuperatore delle Rovine: Scegli una carta permanente bersaglio nel tuo cimitero che vi è stata messa dal campo di battaglia in questo turno. Riprendila in mano.

- Poiché i bersagli delle abilità attivate sono scelti prima che i costi (come “Sacrifica il Recuperatore delle Rovine”) vengano pagati, l'abilità del Recuperatore delle Rovine non può bersagliare il Recuperatore delle Rovine stesso.
- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- L'abilità del Recuperatore delle Rovine può bersagliare una carta permanente nel tuo cimitero che vi è stata messa dal campo di battaglia prima che il Recuperatore delle Rovine entrasse nel campo di battaglia durante lo stesso turno.
- Le magie permanente che sono state neutralizzate in precedenza nel turno non sono mai entrate nel campo di battaglia, quindi non sono bersagli legali per l'abilità del Recuperatore delle Rovine.

Regisauro Putrescente

{2} {B}

Creatura — Dinosaurio Zombie

7/6

All'inizio del tuo mantenimento, scarta una carta.

- Poiché la sottofase di mantenimento avviene prima della sottofase di acquisizione, scarti per l'abilità innescata del Regisauro Putrescente prima di pescare una carta per il tuo turno.
- Se non hai carte in mano quando l'abilità innescata del Regisauro Putrescente si risolve, semplicemente non scarti carte. Non esiste alcuna penalità per questo.

Regola della Legge

{2} {W}

Incantesimo

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

- La Regola della Legge controlla tutto il turno per vedere se un giocatore ha lanciato una magia, anche se la Regola della Legge non era sul campo di battaglia quando è stata lanciata quella magia. In particolare, non puoi lanciare la Regola della Legge e poi un'altra magia nello stesso turno.
- Se hai lanciato una magia che è stata neutralizzata, non puoi lanciare un'altra magia durante lo stesso turno.

Regolatore di Chandra

{1} {R}

Artefatto Leggendaro

Ogniquale volta attivi un'abilità di fedeltà di un planeswalker Chandra, puoi pagare {1}. Se lo fai, copia quella abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. {1}, {T}, Scarta una carta Montagna o una carta rossa: Pesca una carta.

- Non puoi pagare {1} più di una volta per ogni volta che l'abilità innescata del Regolatore di Chandra si risolve.
- Copiare un'abilità di fedeltà non aggiunge né rimuove segnalini fedeltà da alcun oggetto.
- Se l'abilità di fedeltà ha -X nel suo costo, la copia usa lo stesso valore di X.
- L'abilità innescata del Regolatore di Chandra e la copia che essa crea si risolvono entrambe prima dell'abilità di fedeltà che l'ha fatta innescare. Si risolvono anche se quell'abilità di fedeltà viene neutralizzata.
- Una carta Montagna è una carta terra con il sottotipo Montagna, non una carta terra qualsiasi con un'abilità di mana che produce mana rosso. Normalmente, le carte terra sono incolori, anche se producono mana rosso.

Replica Magistrale

{5} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Crea due pedine creatura artefatto Golem 3/3 incolori.
- Scegli un artefatto bersaglio che controlli. Ogni altro artefatto che controlli diventa una copia di quell'artefatto fino alla fine del turno.

- La Replica Magistrale copia i valori stampati dell'artefatto bersaglio. Non copia i segnalini su quell'artefatto, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia gli effetti che hanno fatto diventare l'artefatto bersaglio una creatura artefatto, se normalmente non lo è.
- Un Equipaggiamento che diventa una copia di una creatura diventa non assegnato se è stato assegnato a una creatura. Un Equipaggiamento che diventa una copia di un altro Equipaggiamento rimane assegnato se era assegnato a una creatura.
- Se l'artefatto bersaglio sta copiando qualcos'altro, i tuoi artefatti diventano copie di ciò che l'artefatto bersaglio ha copiato.
- Diventare una copia non cambierà il fatto che un artefatto sia o meno una pedina.

Ridurre in Cenere

{4} {R}

Stregoneria

Ridurre in Cenere infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- L'effetto di sostituzione di Ridurre in Cenere esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.

Rienne, Angelo della Rinascita (*carta promo Acquista-un-box*)

{2} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Angelo

5/4

Volare

Le altre creature multicolore che controlli prendono +1/+0.

Ogniqualvolta un'altra creatura multicolore che controlli muore, falla tornare in mano al suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se una creatura multicolore che controlli lascia il cimitero dopo la sua morte, ma prima che l'abilità innescata ritardata si risolva, non ritornerà in mano al suo proprietario.
- Se un effetto fa diventare multicolore una creatura che non lo era e quella creatura muore, la carta non multicolore tornerà in mano al suo proprietario.
- Se Rienne muore contemporaneamente a una o più altre creature multicolore che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.
- Se Rienne lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata, ma prima della prossima sottofase finale, la sua abilità innescata ritardata farà comunque tornare in mano la carta.

Rinoceronte Dorsonodoso (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {G} {G}

Creatura — Rinoceronte

4/4

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

Ogniquale volta lanci una magia che bersaglia il Rinoceronte Dorsonodoso, pesca una carta.

- L'ultima abilità del Rinoceronte Dorsonodoso si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- L'ultima abilità del Rinoceronte Dorsonodoso si innesca quando lanci una magia con molteplici bersagli se almeno uno di quei bersagli è il Rinoceronte Dorsonodoso. Non si innesca più volte se lanci una magia che bersaglia il Rinoceronte Dorsonodoso più volte.

Risvegliatombe (*mazzo Planeswalker e mazzo di benvenuto*)

{4} {B} {B}

Creatura — Spirito Uccello

5/5

Volare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.*)

{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.

Risvegliatore Saettiforme

{1} {R}

Creatura — Sciamano Elementale

1/2

Rapidità

Ogniquale volta il Risvegliatore Saettiforme attacca, scegli una carta creatura Elementale bersaglio nel tuo cimitero con costituzione inferiore a quella del Risvegliatore Saettiforme. Rimetti sul campo di battaglia quella carta TAPpata e attaccante. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- La carta bersaglio deve avere una costituzione inferiore sia mentre il Risvegliatore Saettiforme attacca che mentre la sua abilità innescata si risolve. Le altre abilità che si innescano ogniquale volta il Risvegliatore Saettiforme attacca non possono aumentarne la costituzione in tempo da consentire all'abilità di bersagliare carte con una costituzione maggiore.
- Se il Risvegliatore Saettiforme lascia il campo di battaglia dopo che ha attaccato, ma prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se la carta è ancora un bersaglio legale.

- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla creatura rimessa in campo. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dal Risvegliatore Saettiforme.
- Sebbene la creatura rimessa in campo sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca (ad esempio quella del Risvegliatore Saettiforme stesso) non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Se la nuova creatura lascia il campo di battaglia prima della sottofase finale, quella carta rimane nella sua zona attuale. Non verrà sacrificata.

Ritorno alla Vita

{W}{W}

Istantaneo

Scegli fino a due carte permanente bersaglio nel tuo cimitero che vi sono state messe dal campo di battaglia in questo turno. Rimettile sul campo di battaglia TAPpate.

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se rimetti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri in campo, ma non puoi scegliere le carte permanente che entreranno in campo contemporaneamente a quell'Aura. Un'Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i permanenti o i giocatori con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.
- Le magie permanente che sono state neutralizzate in precedenza nel turno non sono mai entrate nel campo di battaglia, quindi non saranno bersagli legali per il Ritorno alla Vita.

Rivendicazione delle Liane Saprofaghe

{3}{B}{G}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, guadagni 1 punto vita e peschi una carta.

- Se la Rivendicazione delle Liane Saprofaghe lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui una o più creature che controlli muoiono, la sua abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.
- Se una creatura che controlli muore nello stesso momento in cui i tuoi punti vita diventano 0 o meno, perderai la partita prima che l'abilità della Rivendicazione delle Liane Saprofaghe possa salvarti.

Riverbero Reiterato

{2}{R}{R}

Istantaneo

La prossima volta che lanci una magia istantaneo, lanci una magia stregoneria o attivi un'abilità di fedeltà in questo turno, copia quella magia o abilità due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- Se lanci un Riverbero Reiterato dopo un altro, copierai il secondo Riverbero Reiterato due volte. Ciascuno di essi si risolverà, creando tre abilità innescate ritardate. La successiva magia che lancerai o abilità di fedeltà che attiverai dopo questa verrà copiata sei volte. Se anche quella magia è un Riverbero Reiterato, la seguente magia o abilità verrà copiata 14 volte. Un quarto Riverbero Reiterato copierà la successiva magia o abilità 30 volte. Lasciamo il calcolo degli effetti dei successivi Riverberi Reiterati come esercizio per il lettore.
- L'abilità del Riverbero Reiterato copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria o qualsiasi abilità di fedeltà, non soltanto una con dei bersagli.
- Verranno create copie anche se la magia o l'abilità che ha fatto innescare l'abilità del Riverbero Reiterato è stata neutralizzata prima che quell'abilità si sia risolta. Le copie si risolvono prima della magia o abilità originale.
- Le copie avranno gli stessi bersagli della magia o abilità che stanno 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), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia o abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, le copie hanno lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie.
- Le copie create dall'abilità del Riverbero Reiterato vengono create in pila, quindi non sono "lanciate" o "attivate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia o attiva un'abilità non si innesceranno.
- Copiare un'abilità di fedeltà non aggiunge né rimuove segnalini fedeltà da alcun oggetto.

Sangue per Ossa

{3} {B}

Stregoneria

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

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo
cimitero, poi riprendi in mano un'altra carta creatura dal
tuo cimitero.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature aggiuntive.
- Dopo che hai iniziato a lanciare Sangue per Ossa, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.
- Sangue per Ossa non bersaglia la carta creatura da rimettere in campo e quella da riprendere in mano dal tuo cimitero. Questo significa che, mentre la magia si risolve, nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli le carte e quello in cui ne rimetti una in campo e ne riprendi una in mano.
- La creatura sacrificata per lanciare Sangue per Ossa può essere una delle carte scelte, che verrà rimessa in campo o ripresa in mano.

- Tutte le abilità che si innescano mentre la carta creatura viene rimessa sul campo di battaglia si risolveranno solo dopo che Sangue per Ossa avrà finito di risolversi.

Scarabeo Avvizzente

{1} {B}

Creatura — Insetto

1/1

Protezione dal verde (*Questa creatura non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di verde.*)

Sulle creature controllate dai tuoi avversari non possono essere messi segnalini +1/+1.

- Lo Scarabeo Avvizzente non rimuove segnalini +1/+1 già presenti su creature controllate dai tuoi avversari.
- Le creature controllate dai tuoi avversari non riceveranno segnalini +1/+1 mentre entrano nel campo di battaglia.
- Se un effetto di sostituzione consente a un giocatore di modificare o sostituire un evento mettendo segnalini +1/+1 su una creatura influenzata dallo Scarabeo Avvizzente, 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 Vigore), l'intero evento originale semplicemente non avverrà.
- Se il costo di un'abilità o un costo aggiuntivo di una magia richiede che vengano messi segnalini +1/+1 su una creatura influenzata dallo Scarabeo Avvizzente, quel costo non può essere pagato. Se una magia o un'abilità in fase di risoluzione dicono che un giocatore può mettere segnalini +1/+1 su quella creatura, quel giocatore non potrà scegliere di farlo.

Schegge d'Osso

{B}

Stregoneria

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

Distuggi una creatura bersaglio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature aggiuntive.
- Dopo che hai iniziato a lanciare le Schegge d'Osso, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.

Schiantaflutti di Yarok

{3} {U}

Creatura — Elementale

4/4

Quando lo Schiantaflutti di Yarok entra nel campo di battaglia, fai tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario.

- Se non controlli altre creature quando l'abilità innescata si risolve, semplicemente non farai tornare niente. Non esiste alcuna penalità per questo.

Sciamano Interratore

{2} {G}

Creatura — Sciamano Centauro

3/2

Quando lo Sciamano Interratore entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio rimescola nel suo grimorio un qualsiasi numero di carte bersaglio dal suo cimitero.

- Se l'abilità innescata dello Sciamano Interratore bersaglia un giocatore ma non bersaglia carte nel cimitero di quel giocatore, quel giocatore rimescola semplicemente il suo grimorio.
- Se le carte bersaglio diventano bersagli illegali, il giocatore bersaglio rimescola il suo grimorio. Se il giocatore bersaglio diventa un bersaglio illegale, l'abilità dello Sciamano Interratore non ha alcun effetto.

Sdegno di Chandra

{2} {R} {R}

Istantaneo

Lo Sdegno di Chandra infligge 4 danni a una creatura bersaglio e 2 danni al controllore di quella creatura.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui lo Sdegno di Chandra tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non verrà inflitto danno ad alcun giocatore.

Sella del Cavalcalupi

{3} {G}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Sella del Cavalcalupi entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde, poi assegna la Sella del Cavalcalupi.

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e non può essere bloccata da più di una creatura.

Equipaggiare {3} ({3}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

- La pedina Lupo che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 2/2. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 2/2 all'ingresso in campo prima che la Sella del Cavalcalupi venga assegnata.
 - Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Lupo e il momento in cui la Sella del Cavalcalupi viene assegnata ad essa.
 - Se la creatura equipaggiata ha minacciare, non può essere bloccata.
-

Sentinella Risoluta

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)

Quando la Sentinella Risoluta muore, metti un segnalino

+1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Se a un'altra creatura viene inflitto danno letale contemporaneamente alla Sentinella Risoluta, l'abilità innescata della Sentinella Risoluta non può mettere un segnalino +1/+1 sull'altra creatura in tempo per salvarla.

Sephara, Lama del Cielo

{4} {W} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Angelo

7/7

Puoi pagare {W} e TAPpare quattro creature STAPpate con volare che controlli invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Volare, legame vitale

Le altre creature con volare che controlli hanno indistruttibile. (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non le distruggono.*)

- Per pagare il costo alternativo di Sephara, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata con volare che controlli, anche quelle che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio, il costo alternativo di Sephara), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno letale inflitto alle altre creature con volare che controlli può distruggerle se Sephara lascia il campo di battaglia durante quel turno.

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.
-

Servitore Non Morto

{3} {B}

Creatura — Zombie

3/2

Quando il Servitore Non Morto entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera per ogni carta chiamata Servitore Non Morto nel tuo cimitero.

- Per determinare quante pedine mettere sul campo di battaglia, conta il numero di Servitori Non Morti nel tuo cimitero mentre l'abilità si risolve. Se il Servitore Non Morto muore in risposta alla sua stessa abilità innescata ed è nel tuo cimitero mentre quell'abilità si risolve, verrà considerato nel numero di Zombie che ottieni.

Sete di Sorin (*solo mazzo Planeswalker*)

{B} {B}

Istantaneo

La Sete di Sorin infligge 2 danni a una creatura bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Sete di Sorin tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai 2 punti vita.

Signore della Guerra Radice di Ferro

{1} {G} {W}

Creatura — Soldato Silvantropo

*5

La forza del Signore della Guerra Radice di Ferro è pari al numero di creature che controlli.

{3} {G} {W}: Crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

- L'abilità che definisce la forza del Signore della Guerra Radice di Ferro funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Fintanto che il Signore della Guerra Radice di Ferro è sul campo di battaglia, la sua prima abilità considera anche il Signore della Guerra Radice di Ferro stesso, quindi la sua forza sarà almeno pari a 1.

Signore Sanguinario Assetato (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {B} {B}

Creatura — Vampiro

3/3

Gli altri Vampiri 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 agli altri Vampiri che controlli può diventare letale se il Signore Sanguinario Assetato lascia il campo di battaglia durante quel turno.
-

Sommozzatore Fedele

{3}

Creatura Artefatto — Spaventapasseri

2/2

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

{T}: Una creatura bersaglio diventa di uno o più colori a tua scelta fino alla fine del turno.

- Devi scegliere uno o più dei cinque colori di *Magic* mentre risolvi l'ultima abilità del Sommozzatore Fedele. Non puoi scegliere "artefatto", "incolore" o "giallo canarino".
- La creatura bersaglio ha solo i colori che il Sommozzatore Fedele le fornisce: l'abilità del Sommozzatore Fedele sostituisce tutti i colori precedenti che la creatura aveva.
- Nella variante Commander, le identità di colore delle carte sono determinate all'inizio della partita. Cambiare i colori del comandante di un giocatore non influisce sulla sua identità di colore, né sulle carte che possono essere incluse legalmente nel mazzo.

Sorin, Signore dei Vampiri (*solo mazzo Planeswalker*)

{4} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Sorin

4

+1: Fino a una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno.

-2: Sorin, Signore dei Vampiri infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio. Guadagni 4 punti vita.

-8: Fino alla fine del turno, ogni Vampiro che controlli ha "{T}: Prendi il controllo di una creatura bersaglio".

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità di Sorin tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non guadagnerai 4 punti vita.
- L'effetto di cambio di controllo dell'abilità fornita dall'ultima abilità di Sorin dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se Sorin o un Vampiro la cui abilità è stata attivata lasciano il campo di battaglia. In una partita multiplayer, si esaurisce se lasci la partita.

Sorin, Signore Sanguinario Imperioso

{2} {B}

Planeswalker Leggendaro — Sorin

4

+1: Una creatura bersaglio che controlli ha tocco letale e legame vitale fino alla fine del turno. Se è un Vampiro, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

+1: Puoi sacrificare un Vampiro. Quando lo fai, Sorin, Signore Sanguinario Imperioso infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

-3: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura Vampiro dalla tua mano.

- Più istanze di tocco letale e/o di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
- La seconda abilità di Sorin viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi sacrificare un Vampiro. Quando lo fai, l'abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui

verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai sacrificato la creatura, ma prima che venga inflitto il danno.

- Se il bersaglio dell’abilità innescata riflessiva è un bersaglio illegale mentre quell’abilità tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Non guadagnerai 3 punti vita.

Sorvegliante d’Acciaio

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/1

{T}: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura artefatto che controlli.

- L’abilità del Sorvegliante d’Acciaio mette un segnalino +1/+1 su ogni creatura artefatto che controlli, incluso il Sorvegliante d’Acciaio.

Spazzata Fiammeggiante

{2} {R}

Istantaneo

La Spazzata Fiammeggiante infligge 2 danni a ogni creatura tranne che alle creature con volare che controlli.

- Le uniche creature che evitano il danno della Spazzata Fiammeggiante sono quelle con volare che controlli. L’insieme di creature a cui viene inflitto danno include le creature con volare che non controlli e quelle senza volare che controlli.

Spiritella Furfante

{U}

Creatura — Farabutto Spiritello

1/1

Volare

Quando la Spiritella Furfante entra nel campo di battaglia, se controlli un’altra creatura chiamata Spiritella Furfante, pesca una carta.

- L’abilità innescata della Spiritella Furfante verifica se controlli un’altra creatura chiamata Spiritella Furfante nel momento in cui la nuova Spiritella Furfante entra nel campo di battaglia. Se non la controlli, l’abilità non si innescherà. L’abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non controlli un’altra creatura chiamata Spiritella Furfante, l’abilità non avrà alcun effetto.

Sputafiamme

{R}

Creatura — Lucertola Elementale

1/1

Ogniqualvolta lo Sputafiamme attacca, infligge 1 danno al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.

- Il danno che lo Sputafiamme infligge mentre la sua abilità si risolve non è danno da combattimento.
- Se la fedeltà del planeswalker che lo Sputafiamme sta attaccando viene ridotta a 0 dal danno causato dalla sua abilità, lo Sputafiamme continua ad attaccare. Può essere bloccato e non infliggerà danno da combattimento se non viene bloccato.

Stagione della Crescita

{1} {G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

Ogniquale volta lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli, pesca una carta.

- Se più creature entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo simultaneamente, profetizzerai 1 per ciascuna di quelle creature. Non potrai guardare più di una carta del tuo grimorio alla volta.
- L'ultima abilità della Stagione della Crescita si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- L'ultima abilità della Stagione della Crescita si innesca quando lanci una magia con molteplici bersagli se almeno uno di quei bersagli è una creatura che controlli. Non si innesca più volte se lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli più volte o che bersaglia più creature che controlli.

Stretta Venefica

{1} {B}

Istantaneo

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio di colore verde o bianco. Guadagni 1 punto vita.

- Se la creatura o il planeswalker bersaglio sono bersagli illegali nel momento in cui la Stretta Venefica tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai punti vita. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), guadagnerai punti vita.

Studiosa delle Ere

{5} {U} {U}

Creatura — Mago Umano

3/3

Quando la Studiosa delle Ere entra nel campo di battaglia, riprendi in mano dal tuo cimitero fino a due carte istantaneo e/o stregoneria bersaglio.

- L'abilità innescata della Studiosa delle Ere non può farti riprendere in mano due carte istantaneo e altre due carte stregoneria; ti farà riprendere al massimo due carte.
-

Tagliagole Salmastride

{1} {U}

Creatura — Pirata Tritone

2/1

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

Ogniqualvolta lanci una magia durante il turno di un avversario, metti un segnalino +1/+1 sul Tagliagole Salmastride.

- Il Tagliagole Salmastride deve essere sul campo di battaglia perché la sua ultima abilità funzioni. In particolare, l'abilità non si innescherà mentre lanci il Tagliagole Salmastride durante il turno di un avversario.
- L'abilità del Tagliagole Salmastride si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Triceratopo Mutevole

{2} {G} {G}

Creatura — Dinosaurio

5/4

Questa magia non può essere neutralizzata.

Protezione dal blu (*Questa creatura non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di blu.*)

{G}: Il Triceratopo Mutevole ha a tua scelta raggiungere, travolgere o rapidità fino alla fine del turno.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare il Triceratopo Mutevole. Quando quella magia o abilità si risolve, il Triceratopo Mutevole non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Più istanze di raggiungere, travolgere e/o rapidità sulla stessa creatura sono ridondanti.

Trionfare

{3} {G} {G}

Stregoneria

Le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno travolgere fino alla fine del turno. (*Possono infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che stanno attaccando.*)

- Trionfare 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 prenderanno +2/+2 e non avranno travolgere.
-

Troll Pellescorza

{G} {G}

Creatura — Troll

2/2

Il Troll Pellescorza entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

{1}, Rimuovi un segnalino +1/+1 dal Troll Pellescorza:

Il Troll Pellescorza ha anti-malocchio fino alla fine del turno. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Troll Pellescorza può diventare letale se attivi la sua ultima abilità durante quel turno.

Unicorno Stimato *(solo mazzo di benvenuto)*

{3} {G}

Creatura — Unicorno

2/2

Tutte le creature in grado di bloccare l'Unicorno Stimato lo fanno.

- Se una creatura controllata dal giocatore in difesa non può bloccare l'Unicorno Stimato per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non lo blocca. Se è necessario pagare un costo affinché una creatura blocchi l'Unicorno Stimato, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza.
- Se più di un Unicorno Stimato sta attaccando, le creature che potrebbero bloccare devono bloccare un Unicorno Stimato, ma non devono necessariamente bloccare tutte lo stesso Unicorno Stimato.

Vampira Opportunista *(solo mazzo Planeswalker)*

{1} {B}

Creatura — Vampiro

2/1

{6} {B}: Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Vampira Opportunista fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Velo dell'Estate

{G}

Istantaneo

Pesca una carta se un avversario ha lanciato una magia blu o nera in questo turno. Le magie che controlli non possono essere neutralizzate in questo turno. Tu e i permanenti che controlli avete anti-malocchio dal blu e dal nero fino alla fine del turno. *(Tu e loro non potete essere bersaglio di magie o abilità blu o nere controllate dai tuoi avversari.)*

- Il Velo dell'Estate non ha alcun effetto finché non si risolve. Può essere neutralizzato.
- Se i tuoi avversari hanno lanciato più di una magia blu o nera, pescherai comunque solo una carta mentre il Velo dell'Estate si risolve.
- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare le tue magie dopo che il Velo dell'Estate si è risolto. Quando quella magia o abilità si risolve, la tua magia non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

Vescova delle Ali

{W} {W}

Creatura — Chierico Umano

1/4

Ogniquale volta un Angelo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 4 punti vita.

Ogniquale volta un Angelo che controlli muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

- Se la Vescova delle Ali muore contemporaneamente a uno o più Angeli che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuno di quegli Angeli.
- Se un effetto (come quello dell'Adattamento Arcano) fa diventare la Vescova delle Ali un Angelo, la sua prima abilità si innesca mentre entra nel campo di battaglia e la sua ultima abilità si innesca mentre muore.

Vilis, Intermediario di Sangue

{5} {B} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Demone

8/8

Volare

{B}, Paga 2 punti vita: Una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno.

Ogniquale volta perdi punti vita, pesca altrettante carte. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

- Un giocatore perde punti vita se paga punti vita.
- Se paghi punti vita per lanciare una magia o attivare un'abilità, pescherai carte solo dopo che avrai finito di lanciare quella magia o attivare quell'abilità. Peschi quelle carte prima che quella magia o abilità si risolva, ma dopo che sono stati scelti i suoi bersagli.

Vivien, Ranger del Bestiarco

{1} {G} {G} {G}

Planeswalker Leggendario — Vivien

4

+1: Scegli fino a due creature bersaglio. Distribuisci due segnalini +1/+1 tra esse. Hanno travolgere fino alla fine del turno.

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

-5: Puoi scegliere una carta creatura che possiedi al di fuori della partita, rivelarla e aggiungerla alla tua mano.

- Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre attivi la prima abilità di Vivien. A ogni creatura bersaglio deve essere assegnato almeno un segnalino. Questo significa che non puoi mettere due segnalini su una creatura e allo stesso tempo fornire travolgere a due creature.
- Puoi attivare la prima abilità di Vivien senza scegliere creature bersaglio. I segnalini non verranno messi su nulla. Questa è una variazione al precedente regolamento relativo alla distribuzione dei segnalini.
- Se una delle due creature bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta alla prima abilità di Vivien, il segnalino +1/+1 che stava per essere messo su quella creatura va perduto. Non può essere messo sul bersaglio legale.
- Se uno dei due bersagli è un bersaglio illegale mentre la seconda abilità di Vivien tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.
- In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.

Vivien, Vendicatrice della Natura (*solo mazzo*)

Planeswalker

{4} {G} {G}

Planeswalker Leggendario — Vivien

3

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

-1: Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

-6: Una creatura bersaglio prende +10/+10 e ha travolgere fino alla fine del turno.

- Se nel tuo grimorio non ci sono carte creatura mentre la seconda abilità di Vivien si risolve, rivelerai il tuo grimorio poi lo rimetterai al suo posto in ordine casuale.
-

Volere degli Dei

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di quel colore.)*

Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio.*

Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)

- Non puoi scegliere “artefatto” o “incolore” mentre il Volere degli Dei ti chiede di scegliere un colore, poiché quelli non sono colori.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Volere degli Dei tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1. Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale mentre il Volere degli Dei si risolve (probabilmente perché le hai fornito protezione dal bianco), profetizzi 1.

Yarok, il Profanato

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

Creatura Leggendaria — Orrore Elementale

3/5

Tocco letale, legame vitale

Se un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.

- Yarok influenza le abilità innescate entra-in-campo di un permanente oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall’abilità di Yarok. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.
- Le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia”, come scegliere un colore con il Cavaliere di Diamante, non sono influenzate.
- Non devi necessariamente controllare il permanente che entra nel campo di battaglia, ma solo il permanente che ha l’abilità innescata.
- L’effetto di Yarok non copia l’abilità innescata; la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se in qualche modo controlli due Yarok, un permanente che entra nel campo di battaglia fa sì che le abilità si innescino tre volte, non quattro. Un terzo Yarok fa sì che le abilità si innescino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
- Se un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a Yarok (incluso Yarok stesso) fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.
- Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.

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

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Rivali di Ixalan, Dominaria, Gilde di Ravnica, Fedeltà di Ravnica, La Guerra della Scintilla e mazzo Planeswalker sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2019 Wizards.