

Note di release dell'espansione *Orizzonti di Modern*

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

Ultima modifica: 29 aprile 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

L'espansione *Orizzonti di Modern* contiene 254 carte (101 comuni, 80 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 5 terre base) incluse nelle buste, oltre a 1 carta promozionale (disponibile come parte della promozione Acquista-un-box in negozio di *Orizzonti di Modern*).

Le buste di *Orizzonti di Modern* contengono inoltre 54 carte con illustrazioni collezionabili. Non si tratta di carte di *Magic* e non hanno valore ai fini del gioco.

L'espansione *Orizzonti di Modern* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 14 giugno 2019. In quel momento, le carte dell'espansione *Orizzonti di Modern* saranno legali nel formato Modern, nonché nei formati Legacy e Vintage. La maggior parte delle carte che compongono l'espansione non sono legali nel formato Standard.

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 principale dell'espansione: parole chiave e meccaniche riproposte

Ogni abilità definita da parola chiave, azione definita da parola chiave e parola per definire un'abilità nell'espansione *Orizzonti di Modern* è apparsa in precedenza in altre espansioni di *Magic*. In aggiunta a quelle che appaiono regolarmente nelle espansioni attuali, in questa espansione sono presenti in totale 44 meccaniche

riproposte! Nessuna delle vecchie regole valide per tali meccaniche è stata modificata, ma alcune presentano qualche novità.

- Le seguenti abilità definite da parola chiave ti permettono di pagare un costo alternativo per lanciare una magia: accelerare, apparire, flashback e sovraccarico.
- Le seguenti abilità definite da parola chiave ti permettono di pagare un costo aggiuntivo per lanciare una magia: intrecciare, potenziamento, replicare, rievocare, riscatto e unire.
- 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. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana” o per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di pagare un altro costo alternativo. Puoi pagare gli eventuali costi aggiuntivi facoltativi e devi pagare gli eventuali costi aggiuntivi obbligatori.

Riproposizione di una meccanica: neve e il simbolo {S}

Il fiore all'occhiello dell'espansione *Orizzonti di Modern* è il ritorno di una delle meccaniche più gelide del gioco: il supertipo neve e il simbolo di mana neve.

Lucertola delle Nevi

{2} {G}

Creatura Neve — Lucertola

2/2

{S}: La Lucertola delle Nevi prende +2/+2 fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

(*{S} può essere pagato con un mana da un permanente neve.*)

Montagna Innevata

Terra Neve Base — Montagna

- Neve è un supertipo, non un tipo di carta. Non influisce sulle regole, né ha una funzione di per sé, ma altre carte e abilità possono far riferimento a esso.
- Le terre neve base sono legali nei formati in cui è legale l'espansione *Orizzonti di Modern*; non sono legali nel formato Standard. Negli eventi Constructed in cui le terre neve base sono legali, il tuo mazzo può contenerne un numero qualsiasi. In un evento Limited di *Orizzonti di Modern*, il tuo mazzo può contenere solo terre neve base che hai draftato (in un evento di draft) o aperto (in un evento Sealed Deck).
- {S} è un simbolo di mana generico. Per pagarlo, devi spendere un mana di qualsiasi tipo prodotto da un permanente neve. Gli effetti che riducono i costi di un ammontare di mana generico non possono ridurre un costo {S}.
- Neve non è un tipo di mana. Se un effetto ti permette di spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo, non puoi pagare {S} con mana da un permanente non neve.
- Se una carta ha solo simboli di mana neve nel costo di mana, è una carta incolore. Neve non è un colore.

Riproposizione di una parola chiave: ninjutsu

Se ti piace sorprendere l'avversario con astuzia e inganno, l'abilità ninjutsu è proprio quel che fa al caso tuo. L'espansione *Orizzonti di Modern* presenta sei nuovi Ninja con la parola chiave ninjutsu.

Shinobi della Lama Lunare

{3} {U}

Creatura — Ninja Umano

3/2

Ninjutsu {2} {U} ({2} {U}), *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*

Ogniqualevolta la Shinobi della Lama Lunare infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina creatura Illusione 1/1 blu con volare.

- L'abilità ninjutsu può essere attivata solo dopo la dichiarazione delle creature bloccanti. Fino ad allora, le creature attaccanti non sono né bloccate né non bloccate.
- Mentre attivi un'abilità ninjutsu, riveli la carta Ninja nella tua mano e fai tornare la creatura attaccante in mano al suo proprietario. Il Ninja viene messo sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve. Se lascia la tua mano prima di quel momento, non entrerà nel campo di battaglia.
- La creatura con ninjutsu entra nel campo di battaglia attaccando lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura ripresa in mano stava attaccando. Questa è una regola specifica di ninjutsu: in altri casi, quando una creatura viene messa sul campo di battaglia come attaccante, è il suo controllore a scegliere quale giocatore o planeswalker è attaccato da tale creatura.
- Sebbene il Ninja stia attaccando, non viene mai dichiarato come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio).
- L'abilità ninjutsu può essere attivata durante le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti, di danno da combattimento o di fine combattimento. Se aspetti fino a dopo la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, poiché tutto il danno da combattimento viene inflitto contemporaneamente, il Ninja normalmente non infliggerà danno da combattimento.
- Se una creatura in combattimento ha attacco improvviso o doppio attacco, puoi attivare l'abilità ninjutsu durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso. Il Ninja infliggerà danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento, anche se ha attacco improvviso.

Riproposizione di una meccanica: Tramutanti

L'inarrestabile mente collettiva dei Tramutanti fa il suo ritorno nell'espansione *Orizzonti di Modern*! Ogni Tramutante ha un'abilità che potenzia tutti i Tramutanti che controlli.

Tramutante Ventrelava

{1} {R} {W}

Creatura — Tramutante

2/2

Le creature Tramutante che controlli hanno “Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a un giocatore o a un planeswalker bersaglio e tu guadagni 1 punto vita”.

- Ogni Tramutante che controlli conferisce i propri bonus a tutti i tuoi Tramutanti, incluso se stesso. Ad esempio, l'abilità che il Tramutante Ventrelava fornisce a se stesso si innesca quando entra nel campo di battaglia.
- Se un Tramutante conferisce a un altro Tramutante un'abilità attivata o innescata e il Tramutante che conferisce tale abilità lascia il campo di battaglia mentre questa è in pila, l'abilità si risolverà comunque.
- Se due Tramutanti conferiscono la stessa abilità innescata, quelle abilità si innescano separatamente.
- Se due Tramutanti conferiscono la stessa abilità attivata, quelle abilità devono essere attivate separatamente. Attivarne una non raddoppierà l'effetto.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbondanza Sfrenata

{2} {G}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia permanente con un costo di mana che contiene {X}, raddoppia il valore di X.

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria o attivi un'abilità, se il costo di mana di quella magia o il costo di attivazione di quella abilità contengono {X}, copia quella magia o abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le magie con costi addizionali che contengono {X} non saranno influenzate dall'Abbondanza Sfrenata. {X} deve essere nel costo di mana della magia.
- Un'abilità con un costo che contiene X, ma non il simbolo di mana {X}, non verrà copiata.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con "quando", "ogniqualevolta" o "all'inizio di") che chiedono a un giocatore di pagare {X} non vengono copiate.
- Se il valore scelto per X è 0, l'Abbondanza Sfrenata raddoppierà il valore a 0 per le magie permanenti e copierà le altre magie e abilità.
- L'Abbondanza Sfrenata aumenta il valore di X per le magie permanenti, ma non paghi mana aggiuntivo.
- Se un permanente ha un'abilità che si innesca quando viene lanciato e che fa riferimento al valore di X, scegli se raddoppiare o meno il valore di X prima che quell'abilità si risolva o dopo che si è risolta.
- Se controlli due copie dell'Abbondanza Sfrenata, il valore di X per le magie permanenti verrà moltiplicato per quattro. Se ne controlli tre, sarà moltiplicato per 8 e così via. D'altra parte, le magie e le abilità che contengono {X} verranno copiate solo due volte se controlli due copie dell'Abbondanza Sfrenata, tre volte se ne controlli tre e così via.
- L'abilità dell'Abbondanza Sfrenata copierà qualsiasi magia istantaneo, stregoneria o abilità attivata il cui costo di mana o costo di attivazione contenga {X}, non soltanto una con dei bersagli.
- Verrà creata una copia anche se la magia o l'abilità che ha fatto innescare l'abilità dell'Abbondanza Sfrenata è stata neutralizzata prima che quell'abilità si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.

- La copia avrà gli stessi bersagli della magia o dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia o l'abilità copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- La copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'abilità dell'Abbondanza Sfrenata viene creata in pila, quindi non viene "lanciata" o "attivata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia o attiva un'abilità non si innesceranno.

Abilità del Giuntatore

{2} {W}

Stregoneria

Crea una pedina creatura artefatto Golem 3/3 incolore.

Unire a istantaneo o stregoneria {3} {W} *(Mentre lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi rivelare questa carta dalla tua mano e pagare il suo costo di unione. Se lo fai, aggiungi gli effetti di questa carta a quella magia.)*

- Le abilità unite alla magia avranno effetto per ultime, dopo tutti gli altri effetti di quella magia. In particolare, il Golem non sarà ancora sul campo di battaglia se la magia ha un effetto che influenza tutte le creature, tutte le creature che controlli o simili.
- Riveli tutte le carte che hai intenzione di unire contemporaneamente. È possibile unire ogni singola carta a una magia solo una volta, tuttavia, più carte con lo stesso nome possono essere unite a una magia.
- Se una magia viene copiata, anche le scelte effettuate durante il suo lancio vengono copiate, pertanto le stesse abilità della magia originale saranno unite alla copia.
- Se la magia viene neutralizzata, tutte le carte che hai unito a essa rimarranno nella tua mano.
- Se tutti i suoi bersagli sono illegali quando tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli delle carte unite a essa.
- La legalità dei bersagli di una magia viene verificata solo mentre quella magia inizia a risolversi. Se la magia a cui questa carta è unita fa diventare illegali i suoi bersagli mentre si risolve (ad esempio, rimuovendoli dal campo di battaglia), creerai comunque un Golem.

Accerchiare

{4} {B}

Istantaneo

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

Distuggi una creatura bersaglio.

- Puoi TAPpare una creatura STAppata che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno per convocare una magia.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAppata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.

Alce Urlante

{3} {G}

Creatura — Alce

4/2

Se hai fatto entrare nel campo di battaglia un'altra creatura sotto il tuo controllo in questo turno, l'Alce Urlante ha travolgere e indistruttibile.

- L'effetto dell'Alce Urlante verifica in ogni turno se si applica durante quel turno. La verifica non avviene soltanto nel turno in cui entra nel campo di battaglia.
- L'effetto dell'Alce Urlante si applica anche se l'altra creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo prima dell'Alce Urlante e continua ad applicarsi anche se quella creatura lascia il campo di battaglia.

Altare della Demenza

{2}

Artefatto

Sacrifica una creatura: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero un numero di carte pari alla forza della creatura sacrificata dalla cima del suo grimorio.

- Il numero di carte che il giocatore bersaglio mette nel suo cimitero è pari alla forza che la creatura sacrificata aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se il grimorio del giocatore bersaglio contiene un numero di carte inferiore alla forza della creatura sacrificata, tutte quelle carte vengono messe nel cimitero di quel giocatore. Quel giocatore non perderà la partita fino a quando non proverà a pescare dal grimorio vuoto.

Amuleto dell'Arcimago

{U} {U} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia bersaglio.
- Un giocatore bersaglio pesca due carte.
- Prendi il controllo di un permanente non terra bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 1.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
-

Anima del Martire

{2} {W}

Creatura — Soldato Spirito

3/2

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

Quando l'Anima del Martire entra nel campo di battaglia, se non controlli terre TAPpate, metti due segnalini +1/+1 su di essa.

- Se controlli delle terre TAPpate mentre l'Anima del Martire entra nel campo di battaglia, la sua ultima abilità non si innesca. Se controlli delle terre TAPpate mentre l'abilità si risolve, non metterai due segnalini +1/+1 sull'Anima del Martire.
 - Puoi TAPpare una creatura STAPpata che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno per convocare una magia.
 - Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi aggiuntivi o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
 - Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPpata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.
-

Anuro Scavatore

{4} {G}

Creatura — Bestia Rana

4/4

Quando l'Anuro Scavatore entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una terra. Se lo fai, pesca una carta.

Soglia — Fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, l'Anuro Scavatore prende +1/+1 e ha cautela.

- Mentre si risolve l'abilità innescata dell'Anuro Scavatore, non puoi sacrificare più terre per pescare più carte.
-

Arringa Esaltante

{1}{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno.

Sovraccarico {5}{W} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una creatura bersaglio” con “ogni creatura”.)*

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
 - Poiché una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con protezione dal colore appropriato.
-

Artefice della Peste

{2}{B}

Creatura — Latore

2/2

Tocco letale

Mentre l'Artefice della Peste entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature del tipo scelto controllate dai tuoi avversari prendono -1/-1.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Tramutante o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta come artefatto, né supertipi come leggendario o neve.
 - Scegli il tipo di creatura mentre l'Artefice della Peste entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. L'effetto -1/-1 inizia subito a essere applicato.
-

Assalitrice Arboricola

{1}{G}

Creatura — Berserker Elfo

2/1

Accelerare {1}{G} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.)*

Ogniqualvolta l'Assalitrice Arboricola attacca, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se paghi il costo di accelerare per lanciare una magia creatura, quella carta tornerà in mano al suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia quando la sua abilità innescata si risolve. Se muore o viene messa in un'altra zona prima di quel momento, rimarrà dov'è.
 - L'Assalitrice Arboricola può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità.
-

Assolo di Fiamme

{2} {R}

Incantesimo

Quando l'Assolo di Fiamme entra nel campo di battaglia, ogni avversario guadagna 10 punti vita.

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino versetto sull'Assolo di Fiamme, poi l'Assolo di Fiamme infligge a un giocatore o a un planeswalker bersaglio danno pari al numero di segnalini versetto su di esso.

- L'ultima abilità dell'Assolo di Fiamme si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se il giocatore o il planeswalker bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità dell'Assolo di Fiamme tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non metterai un segnalino versetto sull'Assolo di Fiamme.
- Se l'Assolo di Fiamme lascia il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità è in pila, per determinare quanti danni infligge, usa il numero di segnalini versetto che aveva subito prima di lasciare il campo di battaglia.
- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità dell'Assolo di Fiamme fa guadagnare 20 punti vita alla squadra avversaria.

Astuzia di Kaya

{1} {W} {B}

Istantaneo

Scegli due —

- Ogni avversario sacrifica una creatura.
- Esilia tutte le carte dal cimitero di ogni avversario.
- Crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.
- Guadagni 4 punti vita.

Intrecciare {3} (*Scegli tutti se paghi il costo di intrecciare.*)

- Se l'Astuzia di Kaya non è intrecciata, devi scegliere due modi differenti.
 - Ogni modo scelto viene eseguito nell'ordine specificato. Le abilità che si innescano mentre un modo viene eseguito verranno messe in pila nel momento in cui l'Astuzia di Kaya avrà terminato di risolversi.
 - Una creatura sacrificata per il primo modo dell'Astuzia di Kaya verrà esiliata se finisce nel cimitero di un avversario ed era stato scelto anche il secondo modo.
 - Mentre il primo modo viene eseguito, l'avversario di turno (oppure, se non è il turno di un avversario, il prossimo avversario in ordine di turno) sceglie per primo una creatura sotto il suo controllo, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
-

Augure Non Morto

{B} {B}

Creatura — Mago Zombie

2/2

Ogniqualevolta l'Augure Non Morto o un altro Zombie che controlli muoiono, pesca una carta e perdi 1 punto vita.

- Se l'Augure Non Morto muore contemporaneamente a uno o più altri Zombie che controlli, l'abilità dell'Augure Non Morto si innesca per ciascuno di essi.

Ayula, Regina tra gli Orsi

{1} {G}

Creatura Leggendaria — Orso

2/2

Ogniqualevolta un altro Orso entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, scegli uno —

- Metti due segnalini +1/+1 su un Orso bersaglio.
 - Un Orso bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli.
- Entrambi i modi di Ayula possono bersagliare qualsiasi Orso che controlli, non soltanto l'Orso che è entrato nel campo di battaglia. Anche Ayula può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità.
 - Per il secondo modo di Ayula, se uno dei bersagli non è una creatura o per qualche ragione è un bersaglio illegale mentre l'abilità si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Baluardo Calcaghiacci

Terra Neve

{T}: Aggiungi {C}.

{1} {S}: Fino alla fine del turno, il Baluardo

Calcaghiacci diventa una creatura artefatto Costrutto 2/3.

È ancora una terra. (*{S}* può essere pagato con un mana da un permanente neve.)

Ogniqualevolta il Baluardo Calcaghiacci infligge danno da combattimento a una creatura, TAPpa quella creatura ed essa non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- Se trasformi il Baluardo Calcaghiacci in una creatura, ma questo non è rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare.
 - Una creatura a cui è stato inflitto danno da combattimento dal Baluardo Calcaghiacci non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore, anche se era già TAPpata e anche se il Baluardo Calcaghiacci lascia il campo di battaglia prima di quel momento.
-

Bravate

{1} {R}

Stregoneria

Distruggi un artefatto bersaglio.

Dragare 1 *(Se stai per pescare una carta, puoi invece mettere nel tuo cimitero esattamente una carta dalla cima del tuo grimorio. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero. Altrimenti, pesca una carta.)*

- Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non stai pescando una carta. Dragare non può sostituire questo evento.
- Dragare può sostituire qualsiasi pescata, non solo quella che avviene durante la tua sottofase di acquisizione. Una pescata non può essere sostituita da più abilità dragare.
- Non puoi tentare di usare un’abilità dragare se non hai abbastanza carte nel tuo grimorio.
- Dopo che hai dichiarato l’applicazione dell’abilità dragare di una carta per sostituire una pescata, i giocatori non possono compiere alcuna azione finché non hai aggiunto quella carta alla tua mano e messo nel tuo cimitero le carte in cima al tuo grimorio.
- Se stai pescando più di una carta, ogni pescata viene eseguita separatamente. Ad esempio, se ti viene indicato di pescare due carte e sostituisci la prima pescata con un’abilità dragare, puoi usare un’altra carta con un’abilità dragare (inclusa quella che era stata messa nel tuo cimitero dalla prima abilità dragare) per sostituire la seconda pescata.

Brigata di Guerra dei Goblin

{3} {R}

Stregoneria

Scegli uno —

- Crea tre pedine creatura Goblin 1/1 rosse.
- Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

Intrecciare {2} {R} *(Scegli entrambi se paghi il costo di intrecciare.)*

- Se la Brigata di Guerra dei Goblin è intrecciata, i suoi modi vengono eseguiti in ordine. Le pedine Goblin che crei prendono +1/+1 e hanno rapidità.
- Il secondo modo della Brigata di Guerra dei Goblin influenza solo le creature che controlli nel momento in cui la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 e non avranno rapidità.

Brinocervo Sellato

{1} {G}

Creatura Neve — Alce

2/2

Il Brinocervo Sellato prende +2/+2 se hai fatto entrare nel campo di battaglia un’altra creatura sotto il tuo controllo in questo turno.

- L’effetto del Brinocervo Sellato verifica in ogni turno se si applica durante quel turno. La verifica non avviene soltanto nel turno in cui entra nel campo di battaglia.

- L'effetto del Brinocervo Sellato si applica anche se l'altra creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo prima del Brinocervo Sellato e continua ad applicarsi anche se quella creatura lascia il campo di battaglia.
- Il Brinocervo Sellato non prende più di +2/+2 se hai fatto entrare nel campo di battaglia più di un'altra creatura sotto il tuo controllo durante un turno.

Cacciagole

{2} {B}

Creatura — Ninja Vampiro

3/2

I Ninja attaccanti non bloccati che controlli hanno legame vitale.

- L'effetto del Cacciagole si applica solo dopo la dichiarazione delle creature bloccanti. Fino ad allora, le creature attaccanti non sono né bloccate né non bloccate.
- Se un Ninja attaccante non bloccato che controlli lascia il combattimento (probabilmente perché la fase di combattimento è terminata), non ha più legame vitale.

Cangiante Tessitrama

{3} {G} {G}

Creatura — Polimorfo

3/5

Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)

Raggiungere

Quando il Cangiante Tessitrama entra nel campo di battaglia, se ci sono tre o più carte creatura nel tuo cimitero, guadagni 5 punti vita.

- Se non ci sono tre o più carte creatura nel tuo cimitero mentre il Cangiante Tessitrama entra nel campo di battaglia, la sua abilità non si innesca. Se non ci sono tre o più carte creatura nel tuo cimitero mentre l'abilità si risolve, non guadagni 5 punti vita. Non devono necessariamente essere le stesse carte creatura in entrambi i momenti.

Capitano dei Ranger di Eos

{1} {W} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/3

Quando il Capitano dei Ranger di Eos entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a 1, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

Sacrifica il Capitano dei Ranger di Eos: I tuoi avversari non possono lanciare magie non creatura in questo turno.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

- I tuoi avversari possono lanciare magie in risposta all'ultima abilità del Capitano dei Ranger di Eos. L'abilità non influenzerà quelle magie né quelle che quei giocatori hanno lanciato prima che tu attivassi l'abilità. (In altre parole, non può essere utilizzata per neutralizzare una magia.)

Caravella Portoghese

{2} {U}

Creatura — Medusa

2/2

Quando la Caravella Portoghese entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

- Se non ci sono altre creature sul campo di battaglia quando la Caravella Portoghese entra nel campo di battaglia, la sua abilità deve bersagliare se stessa.

Cavaliere di Antica Benalia

{3} {W} {W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

Sospendere 5—{W} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {W} ed esiliarla con cinque segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana. Ha rapidità.)*

Quando il Cavaliere di Antica Benalia entra nel campo di battaglia, le altre creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità del Cavaliere di Antica Benalia 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.
 - Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che influenzi quando potresti lanciarla e tutti gli altri effetti che potrebbero impedirti di lanciarla per determinare se e quando puoi farlo. Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere di cui non riesci a pagare il costo.
 - Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
 - Dopo aver rimosso l'ultimo segnalino tempo, devi lanciare la carta, se puoi farlo. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se un effetto ti proibisce di lanciarla, la carta rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
 - Una creatura lanciata usando sospendere entrerà nel campo di battaglia con rapidità. Avrà rapidità finché un altro giocatore non ne prende il controllo (o, in alcuni rari casi, non prende il controllo della magia creatura).
-

Certezza o Finzione

{3} {U}

Istantaneo

Rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Un avversario separa quelle carte in due pile. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Scegli tu quale pila aggiungere alla tua mano.
 - Ogni pila può contenere da zero a cinque carte e non deve essere suddivisa “equamente”.
-

Colpo Devastante

{2} {W}

Istantaneo

Potenziamento {2} {U} (*Puoi pagare {2}{U} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, pesca due carte.

- Se l'artefatto o l'incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Colpo Devastante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai due carte se era stato potenziato. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), pescherai due carte.
-

Complice Vincolato al Piano

{2} {R}

Creatura — Mago Umano

1/3

{R}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta planeswalker dalla tua mano. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- All'inizio della prossima sottofase finale, sacrificherai il planeswalker se è ancora sul campo di battaglia, anche se il Complice Vincolato al Piano ha lasciato il campo di battaglia.
-

Cultore Nantuko

{3} {G}

Creatura — Druido Insetto

2/2

Quando il Cultore Nantuko entra nel campo di battaglia, puoi scartare un qualsiasi numero di carte terra. Metti altrettanti segnalini +1/+1 sul Cultore Nantuko e pesca altrettante carte.

- Se un effetto modifica il numero di segnalini +1/+1 che metti sul Cultore Nantuko, il numero di carte che peschi non cambia. Allo stesso modo, se un effetto modifica il numero di carte che peschi, il numero di segnalini +1/+1 che metti sul Cultore Nantuko non cambia.
- Scarti, metti i segnalini e peschi mentre l'abilità del Cultore Nantuko si risolve. Tra queste tre azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Deriva Astrale

{2} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta cicli la Deriva Astrale o cicli un'altra carta mentre la Deriva Astrale è sul campo di battaglia, puoi esiliare una creatura bersaglio. Se lo fai, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale. Ciclo {2} {W} ({2}{W}, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

- L'abilità innescata della Deriva Astrale si risolve prima della sua abilità ciclo. Pescherai dopo aver scelto il bersaglio e dopo che avrai scelto se esiliare o meno la creatura.
- Se cicli una carta durante la sottofase finale di un giocatore, la creatura esiliata rimarrà tale fino alla sottofase finale del turno successivo.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Diavolo Vendicativo

{1} {R}

Creatura — Diavolo

1/1

Rapidità

Morboso — {T}: Il Diavolo Vendicativo infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio. Attiva questa abilità solo se è morta una creatura in questo turno.

- L'abilità del Diavolo Vendicativo può essere attivata anche se una creatura è morta in precedenza nel turno prima che il Diavolo Vendicativo entrasse nel campo di battaglia.

Disseppellire

{B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

Ciclo {2} ({2}, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

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

Divoratore di Stolti

{4} {B} {B}

Creatura — Demone

3/3

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

Volare

Divorare 2 (*Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa creatura entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al doppio delle creature divorate.*)

- Puoi TAPpare una creatura STAPPata che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno per convocare una magia.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.
- Poiché divorare si applica mentre il Divoratore di Stolti entra nel campo di battaglia, questo non può divorare creature che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. Può divorare creature che l'hanno convocato e tali creature possono riflettere su quanto sia assennato convocare un demone.

Donatrice delle Rune

{W}

Creatura — Chierico Kor

1/2

{T}: Un'altra creatura bersaglio che controlli ha protezione da incolore o da un colore a tua scelta fino alla fine del turno.

- Protezione da un colore significa che la creatura bersaglio non può essere bloccata da creature di quel colore, non può essere bersaglio di magie di quel colore o di abilità di fonti di quel colore, non può essere incantata da Aure di quel colore o equipaggiata con Equipaggiamenti di quel colore e tutto il danno che le verrebbe inflitto da fonti di quel colore viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.
- Allo stesso modo, protezione da incolore significa che la creatura bersaglio non può essere bloccata da creature incolore, non può essere bersaglio di magie incolore o di abilità di fonti incolore, non può essere incantata da Aure incolore o equipaggiata con Equipaggiamenti incolore e tutto il danno che le verrebbe inflitto da fonti incolore viene prevenuto.
- 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.

Dono Abbondante

{2} {W}

Istantaneo

Distruggi un permanente bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Elefante 3/3 verde.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Dono Abbondante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore crea un Elefante. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea un Elefante.
-

Dragospirito di Bogardan

{2} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

Sacrifica un'altra creatura: Fino alla fine del turno, il Dragospirito di Bogardan diventa un Drago con forza e costituzione base 4/4, volare e rapidità.

- L'abilità del Dragospirito di Bogardan sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per i suoi tipi di creatura, la sua forza e/o la sua costituzione. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l'abilità si è risolta sostituiranno quella parte di questo effetto.
 - Gli effetti che cambiano la forza o la costituzione del Dragospirito di Bogardan, come quelli della Forza della Virtù o della Crescita Gigante, si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione (come i segnalini +1/+1).
 - Il Dragospirito di Bogardan non perde alcuna abilità quando diventa un Drago.
-

Druido dei Germogli Primaveraili

{2} {G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

Quando il Druido dei Germogli Primaveraili entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una terra. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAppate, poi rimescola il tuo grimorio.

- Mentre si risolve l'abilità innescata del Druido dei Germogli Primaveraili, non puoi sacrificare più terre per cercare più di due carte terra base.
-

Eco degli Eoni
{4} {U} {U}
Stregoneria
Ogni giocatore rimescola la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio, poi pesca sette carte.
Flashback {2} {U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- L'Eco degli Eoni verrà messo nel tuo cimitero dopo che ha finito di risolversi, il che significa che non sarà rimescolato nel tuo grimorio come parte del suo stesso effetto.

Effimere
{W}
Istantaneo
Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.
Ripresa *(Se lanci questa magia dalla tua mano, esilia mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*

- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata o non si risolve (probabilmente perché i suoi bersagli sono diventati illegali), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Elementale Igneo
{4} {R} {R}
Creatura — Elementale
4/3
Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se c'è una carta terra nel tuo cimitero.
Quando l'Elementale Igneo entra nel campo di battaglia, puoi fargli infliggere 2 danni a una creatura bersaglio.

- L'Elementale Igneo costa solo {2} in meno per essere lanciato se hai più di una carta terra nel tuo cimitero.
-

Esca di Zhalfir
{1} {W}
Creatura — Soldato Umano
1/3
{T}: TAPpa una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo se hai fatto entrare nel campo di battaglia una creatura sotto il tuo controllo in questo turno.

- L'abilità dell'Esca di Zhalfir può essere attivata anche se una creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo prima dell'Esca di Zhalfir e anche se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia.

Escludere
{2} {U}
Istantaneo
Neutralizza una magia creatura bersaglio.
Pesca una carta.

- Escludere può bersagliare una magia creatura che non può essere neutralizzata. Quando Escludere si risolve, quella magia non verrà neutralizzata, ma pescherai comunque una carta.

Esperto di Munizioni
{B} {R}
Creatura — Goblin
1/1
Lampo
Quando l'Esperto di Munizioni entra nel campo di battaglia, puoi fargli infliggere a una creatura o a un planeswalker bersaglio danno pari al numero di Goblin che controlli.

- Il numero di Goblin che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità dell'Esperto di Munizioni. Se l'Esperto di Munizioni è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

Essenza del Silvantropo
{2} {G}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende +0/+2 e assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.
Armaturo totem (Se la creatura incantata sta per essere distrutta, rimuovi invece tutto il danno da essa e distruggi quest'Aura.)

- L'effetto dell'Essenza del Silvantropo non cambia la forza della creatura incantata. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che la creatura assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali. Ad esempio, la Spazzata Selvaggia non farà lottare la creatura incantata con la sua costituzione.

- L'effetto di armatura totem è obbligatorio. Se la creatura incantata sta per essere distrutta, devi invece rimuovere tutto l'eventuale danno da essa e distruggere l'Aura che ha armatura totem.
- L'effetto di armatura totem viene applicato indipendentemente dal perché la creatura incantata sta per essere distrutta: perché le è stato inflitto danno letale o perché un effetto sta tentando di distruggerla (ad esempio, quello di Accerchiare). In entrambi i casi, tutto il danno viene rimosso dalla creatura e viene invece distrutta l'Aura.
- Armatura totem non ha effetto se la creatura incantata viene messa in un cimitero per qualsiasi altro motivo, ad esempio, se viene sacrificata, se si applica a essa la "regola delle leggende" o se la sua costituzione è pari o inferiore a 0.
- Se una creatura ha indistruttibile ed è incantata con un'Aura che ha armatura totem, il danno letale e gli effetti che tentano di distruggerla semplicemente non hanno effetto. Armatura totem non avrà effetto poiché non sarà necessario.
- Se una creatura che controlli viene incantata da più Aure che hanno armatura totem e la creatura incantata sta per essere distrutta, una di quelle Aure viene distrutta al suo posto, ma solo una di esse. Sei tu a scegliere quale perché sei tu che controlli la creatura incantata.
- Se più azioni di stato stanno per distruggere una creatura incantata da un'Aura che ha armatura totem contemporaneamente (probabilmente perché una creatura con tocco letale le ha inflitto danno pari o superiore alla sua costituzione), l'effetto di armatura totem le sostituirà tutte e salverà la creatura.
- Se una magia o abilità (ad esempio, la Forza del Vigore) sta per distruggere contemporaneamente sia un'Aura con armatura totem sia la creatura che sta incantando, l'effetto di armatura totem eviterà che la creatura incantata venga distrutta. La magia o abilità distruggerà l'Aura in due modi diversi allo stesso tempo, ma il risultato è lo stesso che se venisse distrutta una sola volta.
- L'effetto di armatura totem non è un effetto di rigenerazione. Nello specifico, se l'effetto di armatura totem viene applicato, la creatura incantata non viene TAppata e, di conseguenza, non viene rimossa dal combattimento. Gli effetti che dicono che la creatura incantata non può essere rigenerata (ad esempio, quello del Saccheggio) non impediranno che l'effetto di armatura totem venga applicato.

Evasione Astuta

{1} {U}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli viene bloccata, puoi farla tornare in mano al suo proprietario.

- Fai tornare in mano al suo proprietario la creatura attaccante prima della sottofase di danno da combattimento. Una creatura fatta tornare in mano in questo modo non infligge né subisce danno da combattimento.

Evocazione Raccolta

{2} {U} {R}

Stregoneria

Esilia le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi lanciare fino a due carte stregoneria con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 scelte tra esse senza pagare il loro costo di mana. Metti le carte esiliate non lanciate in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Ogni singola magia che lanci in questo modo deve avere un costo di mana convertito pari o inferiore a 3. Il loro costo di mana convertito totale potrebbe essere superiore.
- Il lancio delle carte esiliate che vuoi lanciare deve avvenire mentre l'Evocazione Raccolta si risolve. Non puoi lanciare quelle carte più tardi nel turno.
- Puoi lanciare le due carte stregoneria in qualsiasi ordine. La seconda verrà lanciata prima che la prima si risolva.
- 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 della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.

Flusso di Pensiero

{U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime quattro carte del suo grimorio. Rimescoli nel tuo grimorio fino a quattro carte dal tuo cimitero.

Replicare {2}{U}{U} *(Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.)*

- Il Flusso di Pensiero è ancora in pila mentre scegli le carte nel tuo cimitero da rimescolare nel tuo grimorio. Non puoi rimescolarlo nel tuo grimorio.
- Se replichi il Flusso di Pensiero, le copie si risolvono prima della magia originale, perciò non potranno farti rimescolare il Flusso di Pensiero nel tuo grimorio.
- Scegli quali carte rimescolare nel tuo grimorio mentre il Flusso di Pensiero si risolve. Se bersagli te stesso con il Flusso di Pensiero, puoi scegliere una qualsiasi delle quattro carte che hai messo nel tuo cimitero o qualsiasi carta che si trovava già lì.
- Copierai il Flusso di Pensiero per ogni volta che hai pagato il suo costo di replicare, anche se viene neutralizzato.
- Le copie create da replicare vengono create direttamente in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Fontana d'Icore

{3}

Artefatto

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

{3}: La Fontana d'Icore diventa una creatura artefatto Dinosaurio 3/3 fino alla fine del turno.

- Se trasformi la Fontana d'Icore in una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare.

Forma Fantasma

{2} {U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, fino a due creature bersaglio hanno forza e costituzione base 3/3, hanno volare e diventano Illusioni blu in aggiunta ai loro altri colori e tipi.

Pesca una carta.

- La Forma Fantasma sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione delle creature bersaglio. Gli altri effetti che impostano un valore specifico per la loro forza o la loro costituzione e che iniziano ad applicarsi dopo che la Forma Fantasma si è risolta sostituiranno questo effetto.
 - Gli effetti che cambiano la forza o la costituzione delle creature bersaglio, come quelli della Forza della Virtù o della Crescita Gigante, si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione delle creature (come i segnalini +1/+1).
 - Puoi lanciare la Forma Fantasma senza scegliere creature bersaglio. Pescherai semplicemente una carta. Tuttavia, se scegli dei bersagli e tutti quei bersagli diventano illegali prima che la magia tenti di risolversi, la magia non si risolverà e tu non pescherai una carta.
-

Forza della Disperazione

{1} {B} {B}

Istantaneo

Se non è il tuo turno, puoi esiliare una carta nera dalla tua mano invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Distruggi tutte le creature che sono entrate nel campo di battaglia in questo turno.

- La Forza della Disperazione distrugge tutti i permanenti che sono entrati nel campo di battaglia in questo turno e sono attualmente creature. È irrilevante se fossero creature o meno mentre entravano nel campo di battaglia.
-

Frammenti d'Ala

{1} {W} {W}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura attaccante.

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.*)

- Una “creatura attaccante” è una creatura dichiarata come attaccante o che è stata messa sul campo di battaglia attaccante durante il combattimento di un turno. A meno che quella creatura non lasci il combattimento, continua a essere una creatura attaccante fino alla sottofase di fine combattimento, anche se il giocatore che stava attaccando ha lasciato la partita o il planeswalker che stava attaccando ha lasciato il combattimento.
- Se lanci i Frammenti d'Ala dopo che il danno da combattimento è stato inflitto, possono essere sacrificate solo le creature sopravvissute al combattimento.

- I Frammenti d'Ala non bersagliano la creatura da sacrificare. Il giocatore bersaglio sceglie una creatura mentre l'istantaneo si risolve.
- Le copie create da tempesta vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come tempesta) non si innescheranno.
- Tempesta considera le magie che sono state lanciate prima della magia con tempesta. Le magie lanciate dopo la magia con tempesta, ma prima che l'abilità tempesta si sia risolta, non vengono considerate.
- L'abilità tempesta e le copie da essa create si risolvono tutte prima della magia con tempesta. Si risolveranno anche se la magia con tempesta viene neutralizzata.

Furia degli Elfi

{G}

Istantaneo

Riscatto {4} *(Puoi pagare {4} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, riprendi in mano questa carta mentre si risolve.)*

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

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Furia degli Elfi tenta di risolversi, la magia non si risolve. Se è stato pagato il suo costo di riscatto, non la riprenderai in mano.

Furto di Capre

{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. Se quella creatura è una Capra, prende anche +3/+0 fino alla fine del turno.

- Il Furto di Capre può bersagliare qualsiasi creatura, anche una STAPPata o già sotto il tuo controllo.
- Per determinare se la creatura bersaglio prende +3/+0, considera i suoi tipi di creatura dopo che ne hai preso il controllo, l'hai STAPPata e le hai fornito rapidità. Se non è una Capra in questo momento, non prenderà +3/+0, neanche se diventasse una Capra più avanti nel turno. Se è una Capra, prenderà +3/+0, anche se smettesse di essere una Capra più avanti nel turno.
- Capra è un tipo di creatura. Non vedrai questo tipo di creatura stampato sulle creature in questa espansione, ma ricorda che le creature con l'abilità cangiante sono Capre.

Gargantua della Prima Sfera

{4} {B} {B}

Creatura — Orrore

5/4

Quando il Gargantua della Prima Sfera entra nel campo di battaglia, pesca una carta e perdi 1 punto vita.

Dissotterrare {2} {B} ({2}{B}): *Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Ha rapidità.*

Esiliata all'inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

- Attivare l'abilità dissotterrare di una carta creatura non equivale a lanciare la carta creatura. L'abilità dissotterrare viene messa in pila, mentre la carta creatura no. Magie e abilità che interagiscono con le abilità attivate (come Reprimere) potranno interagire con dissotterrare, mentre magie e abilità che interagiscono con le magie (come Eliminare) non potranno.
- Se una creatura rimessa sul campo di battaglia dall'abilità dissotterrare sta per lasciarlo per qualsiasi motivo, viene invece esiliata, a meno che la magia o abilità che le sta facendo lasciare il campo di battaglia non stia effettivamente cercando di esiliarla. In tal caso, la magia o abilità riuscirà nell'intento di esiliare la creatura. Se successivamente la magia o abilità rimette sul campo di battaglia la carta creatura (come fa, ad esempio, la Deriva Astrale), la carta creatura tornerà come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. L'effetto di dissotterrare non sarà più applicato ad essa.

Gelobruco

{3} {U}

Creatura Neve — Insetto

3/3

{4} {S} {S}: *Mostruosità 2. (Se questa creatura non è mostruosa, metti due segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa. {S} può essere pagato con un mana da un permanente neve.)*

Fintanto che il Gelobruco è mostruoso, ha volare.

- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostruosità si risolve, non succede niente.
- Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura, perde le sue abilità o perde i suoi segnalini +1/+1, continuerà a essere mostruosa.
- Un Gelobruco che guadagna volare dopo che è diventato bloccato non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccato il Gelobruco.

Genio Tonante

{3} {U} {R}

Creatura — Genio

3/4

Volare

Ogniqualvolta il Genio Tonante attacca, infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al numero di carte che hai pescato in questo turno.

- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, l’effetto del Genio Tonante non le considera.

Ghiaccio Sottile

{W}

Incantesimo Neve — Aura

Incanta terra neve che controlli

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

- Se il Ghiaccio Sottile lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Goblin Campione

{R}

Creatura — Guerriero Goblin

0/1

Rapidità

Esaltato (*Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola, prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

- Una creatura attacca da sola se è l’unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, esaltato non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.

Goblin Ingegnere

{1}{R}

Creatura — Artefice Goblin

1/2

Quando il Goblin Ingegnere entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, metterla nel tuo cimitero, poi rimescolare il tuo grimorio.

{R}, {T}, Sacrifica un artefatto: Rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- Poiché i bersagli delle abilità attivate sono scelti prima che i costi (come “Sacrifica un artefatto”) vengano pagati, la seconda abilità del Goblin Ingegnere non può bersagliare l’artefatto che verrà sacrificato per pagarne il costo.
-

Goblin Putrido
{1} {B}
Creatura — Goblin Zombie
2/2

Persistere (*Quando questa creatura muore, se non aveva segnalini -1/-1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino -1/-1.*)

- Se una carta con persistere viene rimossa dal cimitero dopo la sua morte ma prima che l'abilità innescata si risolva, non ritornerà sul campo di battaglia.
- Dopo che persistere ha fatto tornare la creatura, 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. Gli Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa resteranno non assegnati. Eventuali segnalini su di essa non verranno messi sulla nuova creatura.
- Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. L'abilità persistere del Goblin Putrido può recuperarlo di nuovo se i suoi segnalini -1/-1 vengono rimossi in questo modo.
- Se una creatura con persistere che ha segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, persistere non si innescherà e la carta non verrà rimessa sul campo di battaglia. Questo perché l'abilità persistere verifica le condizioni della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora i segnalini -1/-1.

Guida Alpina
{2} {R}
Creatura Neve — Esploratore Umano
3/3

Quando la Guida Alpina entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Montagna, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare il tuo grimorio.

La Guida Alpina attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Quando la Guida Alpina lascia il campo di battaglia, sacrifica una Montagna.

- Se la Guida Alpina non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il controllo di un giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

Hogaak, Necropoli Risvegliata
{5} {b/g} {b/g}
Creatura Leggendaria — Avatar
8/8

Non puoi spendere mana per lanciare questa magia.
Convocazione, esumare (*Ogni creatura che TAPpi mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura. Ogni carta che esili dal tuo cimitero corrisponde al pagamento di {1}.*)
Puoi lanciare Hogaak, Necropoli Risvegliata dal tuo cimitero.
Travolgere

- Puoi TAPpare una creatura STAPpata che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno per convocare una magia.
- Puoi esiliare carte per pagare solo il mana generico della magia con esumare. Questo significa che di solito devi TAPpare almeno due creature nere e/o verdi per convocare Hogaak e poterla lanciare.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi aggiuntivi o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione ed esumare si applicano dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione ed esumare non cambiano il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.

Il Primo Tramutante
{W} {U} {B} {R} {G}
Creatura Leggendaria — Tramutante
7/7

Cascata (*Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)
Le magie Tramutante che lanci hanno cascata.

- L’ultima abilità di Il Primo Tramutante si applica solo mentre è sul campo di battaglia. Se la stessa abilità cascata di Il Primo Tramutante ti permette di lanciare un’altra carta Tramutante, quel Tramutante non avrà cascata.
- L’abilità cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima della magia. Si risolverà anche se la magia viene neutralizzata. Se lanci la carta esiliata dall’abilità cascata, quella magia viene messa in pila sopra la magia con cascata. Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Non sei obbligato a lanciare l’ultima carta esiliata da un’abilità cascata. Se scegli di farlo, la lanci come magia. Può essere neutralizzata e tutte le abilità che considerano le magie lanciate (come cascata, se quella magia ha cascata) possono vederla.
- 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 aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello della Masticora Minore, devi pagarli per lanciarla.

- Se una magia ha più istanze di cascata (ad esempio, se lanci un'altra carta Il Primo Tramutante), ogni istanza di cascata si innesca e si risolve separatamente. La magia che lanci a causa della prima abilità cascata andrà in pila sopra la seconda abilità cascata. Quella magia si risolverà prima che tu inizi a esiliare carte per la seconda abilità cascata.

Incisioni dei Prescelti

{1} {W} {B}

Incantesimo

Mentre le Incisioni dei Prescelti entrano nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

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

{1}, Sacrifica una creatura del tipo scelto: Una creatura bersaglio che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Tramutante o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta come artefatto, né supertipi come leggendario o neve.
- L'ultima abilità delle Incisioni dei Prescelti può bersagliare qualsiasi creatura che controlli, non solo una del tipo scelto.

Incremento a Scaglie

{G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli diventa un Wurm verde con forza e costituzione base 6/4.

Sovraccarico {4} {G} {G} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo "una creatura bersaglio" con "ogni creatura".)*

- L'Incremento a Scaglie sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per il colore, i tipi di creatura, la forza e/o la costituzione delle creature influenzate. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l'Incremento a Scaglie si è risolto sostituiranno quella parte dell'effetto.
- Gli effetti che cambiano la forza o la costituzione delle creature influenzate, come quelli della Forza della Virtù o della Crescita Gigante, si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione delle creature (come i segnalini +1/+1).
- Le creature influenzate non perdono alcuna abilità quando diventano Wurm.
- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Poiché una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con protezione dal colore appropriato.

Infiltrata Ingegnosa

{2} {U} {B}

Creatura — Ninja Vedalken

2/3

Ninjutsu {U} {B} ({U}{B}), *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*

Ogniqualvolta un Ninja che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- Se all’Infiltrata Ingegnosa viene inflitto danno da combattimento letale nello stesso momento in cui un Ninja che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, la sua abilità si innescherà.

Influenza di Ayula

{G} {G} {G}

Incantesimo

Scarta una carta terra: Crea una pedina creatura Orso 2/2 verde.

- Se un effetto ti impone di pescare e poi scartare carte, non puoi compiere alcuna azione tra il momento in cui peschi e il momento in cui scarti. Ad esempio, se non hai carte in mano e lanci il Magimercante del Bazar, non puoi attivare l’abilità dell’Influenza di Ayula tra il momento in cui peschi due carte e il momento in cui le scarti.

In Preda al Caos

{3} {R}

Stregoneria

Cascata (*Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)

Rievocare (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta terra oltre a pagare gli altri suoi costi.*)

- In Preda al Caos non ha alcun effetto mentre si risolve. Tutto il caos si scatena prima che si risolva.
 - L’abilità cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima della magia. Si risolverà anche se la magia viene neutralizzata. Se lanci la carta esiliata dall’abilità cascata, quella magia viene messa in pila sopra la magia con cascata.
 - Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
 - Non sei obbligato a lanciare l’ultima carta esiliata da un’abilità cascata. Se scegli di farlo, la lanci come magia. Può essere neutralizzata e tutte le abilità che considerano le magie lanciate (come cascata, se quella magia ha cascata) possono vederla.
 - Quando una magia con rievocare che lanci si risolve o viene neutralizzata, viene rimessa nel tuo cimitero. Puoi utilizzare l’abilità rievocare per lanciarla di nuovo.
-

Ira di Urza

{2} {R}

Istantaneo

Potenziamento {8} {R} (*Puoi pagare {8} {R} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Questa magia non può essere neutralizzata.

L'Ira di Urza infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, infligge invece 10 danni a quel permanente o a quel giocatore e il danno non può essere prevenuto.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare l'Ira di Urza. Quando quella magia o abilità si risolve, l'Ira di Urza non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Se il bersaglio dell'Ira di Urza diventa illegale, la magia non si risolverà e verrà messa nel cimitero del suo proprietario senza alcun effetto. Questo vale anche se il suo danno non può essere prevenuto e anche se non può essere neutralizzata.

Kess, Maga Dissidente

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

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

Volare

Durante ogni tuo turno, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero. Se una carta lanciata in questo modo sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della carta che lanci dal tuo cimitero.
 - Devi pagare i costi per lanciare quella carta. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
 - Dopo che hai iniziato a lanciare la carta, perdere il controllo di Kess non influenza la magia. Puoi finire di lanciarla come di consueto e verrà esiliata se sta per essere messa nel tuo cimitero.
 - Se lanci una carta dal tuo cimitero usando un altro metodo che permette di lanciarla (ad esempio, quello di flashback), l'effetto di Kess non si applica. Puoi lanciare un'altra carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero.
 - Se lanci una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Kess nello stesso turno, puoi lanciare un'altra carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero in quel turno.
 - Se una carta stregoneria viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.
 - Se una magia lanciata in questo modo viene messa in un'altra zona dopo che si è risolta (ad esempio, perché ha riscatto), viene considerata un nuovo oggetto. Se quella carta in seguito viene spostata nel tuo cimitero, non verrà esiliata.
-

Letalmorfa

{2} {B} {B}

Creatura — Polimorfo Zombie

3/3

{B}: La Letalmorfa ha minacciare fino alla fine del turno.

{B}: La Letalmorfa ha tocco letale fino alla fine del turno.

{B}: La Letalmorfa ha immortale fino alla fine del turno.

(Quando questa creatura muore, se non aveva segnalini +1/+1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1.)

{1}: La Letalmorfa prende +1/-1 o -1/+1 fino alla fine del turno.

- Più istanze di minacciare o tocco letale sulla stessa creatura sono ridondanti.
 - Se una creatura ha più istanze di immortale, ognuna si innescherà separatamente, ma dopo che una di queste abilità avrà rimesso la carta sul campo di battaglia, tutte le altre non avranno alcun effetto. La creatura riceverà un solo segnalino +1/+1.
 - Se una carta lascia il cimitero dopo la sua morte ma prima che l'innescio di immortale si risolva, non ritornerà sul campo di battaglia.
 - Dopo che immortale ha fatto tornare la creatura, 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. Gli Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa resteranno non assegnati. Eventuali segnalini su di essa non verranno messi sulla nuova creatura.
 - Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. L'abilità immortale della Letalmorfa può recuperarla di nuovo se i suoi segnalini +1/+1 vengono rimossi in questo modo.
 - Se una creatura con immortale che ha dei segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, immortale non si innescherà e la carta non verrà rimessa sul campo di battaglia. Questo perché l'abilità immortale verifica le condizioni della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora i segnalini +1/+1.
 - Se la sua forza viene ridotta a 0 o meno mentre è in combattimento e ha tocco letale, la Letalmorfa non infliggerà danno, quindi tocco letale non si applicherà.
 - Se attivi l'ultima abilità della Letalmorfa, scegli se la Letalmorfa prende +1/-1 o -1/+1 nel momento in cui quell'abilità si risolve.
 - Se l'ultima abilità della Letalmorfa le fa prendere -1/+1 un numero sufficiente di volte, potrebbe avere una forza negativa. Usa quel valore negativo se la sua forza subisce ulteriori modifiche. Ad esempio, se la sua ultima abilità le fa prendere -1/+1 cinque volte, la Letalmorfa diventa -2/8. Dopodiché, fornendole +1/-1 due volte, diventerà 0/6, non 2/6.
-

Lumaca Ingorda

{1} {B}

Creatura — Orrore Lumaca

0/3

Minacciare

Evoluzione (*Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se quella creatura ha forza o costituzione maggiori di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

- Quando confronti le caratteristiche delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
- Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessuna caratteristica della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
- Se evoluzione si innesca, il confronto verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenterà di risolversi. Se nessuna caratteristica della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lo lascia prima che evoluzione si risolva, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per determinare se la creatura con evoluzione ottiene un segnalino +1/+1.
- Se più creature entrano nel campo di battaglia allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 0/3 con evoluzione e due creature 1/1 entrano nel campo di battaglia, evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.

Maga dei Tributi

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Quando la Maga dei Tributi entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con costo di mana convertito pari a 2, rivelare quella carta, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

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

Magimercante del Bazar

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

3/4

Volare

Quando il Magimercante del Bazar entra nel campo di battaglia, pesca due carte, poi scarta tre carte.

- Peschi due carte e ne scarti tre mentre l'abilità innescata del Magimercante del Bazar si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Mandria dei Barriti

{2} {G} {G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Elefante 3/3 verde.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliata mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo perché un effetto lo proibisce, la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata per qualsiasi ragione, quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Marinaio Indeterminato

{W} {U}

Creatura — Polimorfo

2/2

Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)

Ogniquale volta tu o un permanente che controlli diventi bersaglio di una magia o di una abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o quell'abilità a meno che il suo controllore non paghi {1}.

- Se tu e un permanente che controlli diventi bersaglio della stessa magia o abilità controllata da un avversario, l'abilità del Marinaio Indeterminato si innescherà due volte. Lo stesso vale se due permanenti che controlli diventano bersaglio della stessa magia o abilità controllata da un avversario.
- Se una magia o abilità controllata da un avversario bersaglia solo te o solo un permanente che controlli, ma bersaglia te o quel permanente più volte, l'abilità del Marinaio Indeterminato si innesca solo una volta.

Masticora Minore

{2}

Creatura Artefatto — Masticora

2/2

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

{4}: La Masticora Minore infligge 1 danno a una creatura bersaglio.

Persistere (*Quando questa creatura muore, se non aveva segnalini -1/-1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino -1/-1.*)

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare la Masticora Minore; non puoi lanciarla senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali. Se la Masticora Minore entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, ad esempio grazie alla sua abilità persistere, non scarterai una carta.

- Se una carta con persistere viene rimossa dal cimitero dopo la sua morte ma prima che l'abilità innescata si risolva, non ritornerà sul campo di battaglia.
- Dopo che persistere ha fatto tornare la creatura, 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. Gli Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa resteranno non assegnati. Eventuali segnalini su di essa non verranno messi sulla nuova creatura.
- Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. L'abilità persistere della Masticora Minore può recuperarla di nuovo se i suoi segnalini -1/-1 vengono rimossi in questo modo.
- Se una creatura con persistere che ha segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, persistere non si innescherà e la carta non verrà rimessa sul campo di battaglia. Questo perché l'abilità persistere verifica le condizioni della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora i segnalini -1/-1.

Matrona Goblin

{2} {R}

Creatura — Goblin

1/1

Quando la Matrona Goblin entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Goblin, rivelare quella carta, aggiungerla alla tua mano e poi rimescolare il tuo grimorio.

- Se un effetto si riferisce a una “magia [sottotipo]” o a una “carta [sottotipo]”, si riferisce solo a una magia o a una carta con quel sottotipo. Ad esempio, la Brigata di Guerra dei Goblin è una carta che fa riferimento ai Goblin e crea Goblin, ma non è una carta Goblin.

Minotauro Spinocorno

{2} {R}

Creatura — Berserker Minotauro

2/3

Se hai pescato due o più carte in questo turno, il Minotauro Spinocorno ha doppio attacco.

- L'effetto del Minotauro Spinocorno si applica anche se hai pescato due o più carte prima che il Minotauro Spinocorno entrasse nel campo di battaglia.
 - Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, l'effetto del Minotauro Spinocorno non le considera.
 - Se il Minotauro Spinocorno guadagna doppio attacco dopo che il danno da combattimento è stato inflitto (probabilmente perché l'abilità di un'altra creatura ti ha fatto pescare una carta quando ha inflitto danno da combattimento), il Minotauro Spinocorno infliggerà solo danno da combattimento normale.
-

Mirrodin Assediato

{2} {U}

Incantesimo

Mentre Mirrodin Assediato entra nel campo di battaglia, scegli Mirran o Phyrexian.

- Mirran — Ogniqualvolta lanci una magia artefatto, crea una pedina creatura artefatto Myr 1/1 incolore.
- Phyrexian — All'inizio della tua sottofase finale, pesca una carta, poi scarta una carta. Poi, se ci sono quindici o più carte artefatto nel tuo cimitero, un avversario bersaglio perde la partita.

- Se sostieni i Mirran, l'abilità di Mirrodin Assediato si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se sostieni i Phyrexian, devi scegliere un avversario bersaglio mentre inizia la tua sottofase finale. Viene determinato se quel giocatore perde o meno la partita solo mentre l'abilità si risolve. Questo significa che la carta che scarti potrebbe essere la quindicesima carta artefatto che farebbe perdere la partita all'avversario bersaglio, ma significa anche che se non c'è alcun avversario bersaglio legale, non pescherai né scarterai.
- Se in qualche modo Mirrodin Assediato è sotto il tuo controllo e non è stata compiuta alcuna scelta, non ha nessuna delle due abilità innescate.
- In una partita Two-Headed Giant, se un giocatore di una squadra perde la partita, quella squadra perde la partita.

Morophon, l'Illimitato

{7}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

6/6

Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)

Mentre Morophon, l'Illimitato entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le magie del tipo scelto che lanci costano

{W} {U} {B} {R} {G} in meno per essere lanciate. Questo effetto riduce solo l'ammontare di mana colorato che paghi.

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

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Tramutante o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta come artefatto, né supertipi come leggendario o neve.
- L'effetto di Morophon riduce il costo totale di massimo un mana per ogni colore. Ad esempio, se una magia del tipo scelto costa {4} {R} {W} {W}, costerà {4} {W} dopo aver applicato l'effetto di Morophon.
- Se una magia ha simboli di mana ibrido nel suo costo di mana, scegli quale metà pagare prima di determinare il costo totale. Ad esempio, se una magia del tipo scelto costa {2} {w/u} {w/u}, puoi scegliere {2} {W} {U} come costo e poi ridurlo a {2}.
- Gli effetti di riduzione di costo si applicano dopo gli altri modificatori di costo, perciò Morophon può ridurre costi addizionali o alternativi di magie del tipo scelto.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle altre creature del tipo scelto che controlli potrebbe diventare letale se Morophon lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Morte di Mezz’Inverno

{2} {B}

Stregoneria

Tutte le creature non neve prendono -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di permanenti neve che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo mentre la Morte di Mezz’Inverno inizia a risolversi. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di permanenti neve che controlli.
- La Morte di Mezz’Inverno influenza solo le creature che non sono creature neve nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -X/-X.

Mossa del Geomante

{2} {R}

Stregoneria

Distruggi una terra bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare il suo grimorio.

Pesca una carta.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Mossa del Geomante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Il suo controllore non passerà in rassegna il grimorio per una carta terra base e tu non pescherai una carta. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore passerà in rassegna il grimorio e tu pescherai.

Mox di Tantalite

Artefatto

Sospendere 3—{0} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, paga {0} ed esiliarla con tre segnalini tempo su di essa. All’inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l’ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.)*

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

- Il Mox di Tantalite non ha costo di mana. Non puoi lanciarlo a meno che un effetto (come quello di sospendere) non ti permetta di farlo per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana. Il suo costo di mana convertito è pari a 0.
- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che influenzi quando potresti lanciarla e tutti gli altri effetti che potrebbero impedirti di lanciarla per determinare se e quando puoi farlo. Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.

- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Dopo aver rimosso l'ultimo segnalino tempo, devi lanciare la carta, se puoi farlo. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se un effetto ti proibisce di lanciarla, la carta rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.

Naga del Sindacato della Bruma

{2}{U}

Creatura — Ninja Naga

3/1

Ninjutsu {2}{U} ({2}{U}), *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*

Ogniqualevolta il Naga del Sindacato della Bruma infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina che è una copia del Naga del Sindacato della Bruma.

- La pedina avrà l'abilità del Naga del Sindacato della Bruma. Potrà anch'essa creare copie di se stessa.
- La pedina non copierà i segnalini, le Aure o gli Equipaggiamenti del Naga del Sindacato della Bruma, né altri effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore e così via. Normalmente, ciò significa che la pedina sarà un semplice Naga del Sindacato della Bruma. Ma se il Naga del Sindacato della Bruma viene a sua volta influenzato da effetti di copia, questi saranno presi in considerazione.
- Se il Naga del Sindacato della Bruma lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia del Naga del Sindacato della Bruma, usando i valori copiabili di quest'ultimo quando ha lasciato il campo di battaglia.

Oculonibbio

{1}{U}

Creatura — Draghetto

1/2

Volare

L'Oculonibbio prende +2/+0 se hai pescato due o più carte in questo turno.

- L'effetto dell'Oculonibbio si applica anche se hai pescato due o più carte solo prima che l'Oculonibbio entrasse nel campo di battaglia.
- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", l'effetto dell'Oculonibbio non le considera.

Onirofago
{3} {U}
Creatura — Illusione Calamaro
1/2
Volare
Ogniqualevolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1
sull'Onirofago.

- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, l'abilità dell'Onirofago non si innescherà.

Orchessa Rissosa
{1} {R}
Creatura — Guerriero Orco
3/2
Eco {R} *(All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è entrato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento, sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di eco.)*
Quando l'Orchessa Rissosa muore, infligge 2 danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

- L'abilità eco di un permanente si innescherà durante il tuo mantenimento se il permanente è entrato nel campo di battaglia dall'inizio del tuo ultimo mantenimento, se ne hai preso il controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento o se un altro giocatore ne ha preso il controllo e poi il permanente è tornato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento.

Ouphe Collezionista
{1} {G}
Creatura — Ouphe
2/2
Le abilità attivate degli artefatti non possono essere attivate.

- 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. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”) non sono influenzate.
 - Nessuna abilità degli artefatti può essere attivata, comprese le abilità di mana.
 - L'abilità dell'Ouphe Collezionista influenza solo gli artefatti sul campo di battaglia. Le abilità attivate che funzionano in altre zone (ad esempio ciclare) possono comunque essere attivate.
 - Se controlli l'Ouphe Collezionista, non puoi attivare alcuna abilità dei tuoi artefatti, anche se sacrifichi l'Ouphe Collezionista come costo per attivare una di quelle abilità.
-

Pashalik Mons

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Goblin

2/2

Ogniqualevolta Pashalik Mons o un altro Goblin che controlli muoiono, Pashalik Mons infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

{3} {R}, Sacrifica un Goblin: Crea due pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

- Se Pashalik Mons e uno o più altri Goblin che controlli muoiono contemporaneamente, la sua abilità si innescherà per ognuna di quelle creature.
- Puoi sacrificare Pashalik Mons per pagare il costo della sua ultima abilità.

Passi Schiaccianti

Stregoneria

Sospendere 4—{G} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, paga {G} ed esiliala con quattro segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.)*

Crea due pedine creatura Rinoceronte 4/4 verdi con travolgere.

- I Passi Schiaccianti non hanno costo di mana. Non puoi lanciarli a meno che un effetto (come quello di sospendere) non ti permetta di farlo per un costo alternativo o senza pagare il loro costo di mana. Il loro costo di mana convertito è pari a 0.
- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che influenzi quando potresti lanciarla e tutti gli altri effetti che potrebbero impedirti di lanciarla per determinare se e quando puoi farlo. Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.
- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Dopo aver rimosso l'ultimo segnalino tempo, devi lanciare la carta, se puoi farlo. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se un effetto ti proibisce di lanciarla, la carta rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.

Pirofobia

{1} {R}

Stregoneria

La Pirofobia infligge 3 danni a una creatura bersaglio. I

Vigliacchi non possono bloccare in questo turno.

- Vigliacco è un tipo di creatura. Non vedrai questo tipo di creatura stampato sulle creature (magari perché sono troppo abili a nascondersi), ma ricorda che le creature con l'abilità cangiante sono Vigliacchi.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Pirofobia tenta di risolversi, la magia non si risolve. I Vigliacchi possono bloccare, sempre che nulla glielo impedisca.
- Poiché non modifica le caratteristiche delle creature, la Pirofobia può influenzare i Vigliacchi che entrano nel campo di battaglia o le creature che diventano Vigliacchi dopo che la magia si è risolta.

Piromante Navigato

{1} {R} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

Quando il Piromante Navigato entra nel campo di battaglia, scarta due carte, poi pesca due carte. Per ogni carta non terra scartata in questo modo, crea una pedina creatura Elementale 1/1 rossa.

{3} {R} {R}, Esilia il Piromante Navigato dal tuo cimitero: Crea due pedine creatura Elementale 1/1 rosse.

- Se hai meno di due carte in mano mentre la prima abilità del Piromante Navigato si risolve, scarterai la tua mano, poi pescherai due carte indipendentemente da quante ne hai scartate.

Preghiere Accolte

{1} {W} {W}

Incantesimo

Ogniquale una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita. Se le Preghiere Accolte non sono una creatura, diventano una creatura Angelo 3/3 con volare in aggiunta ai loro altri tipi fino alla fine del turno.

- Se le Preghiere Accolte diventano una creatura ma non sono rimaste ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di usarle per attaccare.
- Continuerai a guadagnare punti vita ogniquale una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, anche dopo che le Preghiere Accolte sono diventate una creatura.

Prescelto del Primo Tramutante

{4} {W}

Creatura — Tramutante

3/3

Le creature Tramutante che controlli hanno esaltato.

(Ogniquale una creatura che controlli attacca da sola, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni istanza di esaltato tra i permanenti che controlli.)

- Ogniquale una creatura che controlli attacca da sola, conta il numero di istanze di esaltato tra i permanenti che controlli. Dopo che quelle abilità si sono risolte, avrai il numero di volte che la creatura prende +1/+1.
- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se

applicabile). Ad esempio, esaltato non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.

Pugni di Fiamme

{1} {R}

Istantaneo

Pesca una carta. Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha travolgere e prende +1/+0 per ogni carta che hai pescato in questo turno.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui i Pugni di Fiamme tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.
- Il bonus che la creatura bersaglio riceve viene vincolato mentre i Pugni di Fiamme si risolvono, contando la carta pescata durante il loro primo effetto. La creatura non prenderà +1/+0 addizionale se peschi un'altra carta più avanti nel turno.
- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, l'effetto dei Pugni di Fiamme non le considera.

Raccogliere il Passato

{X} {R} {G}

Stregoneria

Riprendi in mano X carte a caso dal tuo cimitero. Esilia

Raccogliere il Passato.

- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui le carte vengono scelte a caso e il momento in cui le riprendi in mano.
- Raccogliere il Passato è ancora in pila mentre riprendi in mano le carte, perciò non può farti riprendere in mano se stesso.
- Tutti i giocatori possono vedere quali carte scegli a caso mentre le riprendi in mano.
- Se X è pari o superiore al numero di carte nel tuo cimitero, semplicemente riprendi in mano tutto il tuo cimitero.

Radunatore d'Anime

{1} {W} {U}

Creatura — Spirito

1/1

Ogniqualvolta una creatura viene esiliata dal campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 sul Radunatore d'Anime.

All'inizio della tua sottofase finale, puoi esiliare un'altra creatura bersaglio che controlli, poi rimettere quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se altre abilità che controlli si innescano all'inizio della tua sottofase finale, scegli i bersagli per ognuna mentre vengono messe in pila e scegli l'ordine in cui vengono messe in pila. Ad esempio, questo significa

che potresti esiliare una creatura messa sul campo di battaglia da un'abilità dissotterrare (e poi l'abilità innescata ritardata di dissotterrare non esilierà quella creatura), ma non puoi bersagliare una creatura che verrà rimessa sul campo di battaglia da un'altra abilità durante la tua sottofase finale (come l'abilità innescata ritardata della Deriva Astrale).

- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se una creatura viene esiliata ma finisce in un'altra zona (probabilmente perché è il comandante di un giocatore nella variante Commander), la prima abilità del Radunatore d'Anime si innesca.

Recupero dall'Estinzione

{1} {B}

Stregoneria

Scegli uno —

- Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.
 - Riprendi in mano due carte creatura bersaglio che condividono un tipo di creatura dal tuo cimitero.
- Se scegli il secondo modo, le carte devono condividere almeno un tipo di creatura, come Tramutante o Guerriero. Tipi di carta come artefatto e supertipi come leggendario o neve, non sono tipi di creatura.
 - Se scegli il secondo modo e una delle due carte lascia il tuo cimitero, riprenderai comunque in mano l'altra carta fintanto che ha un tipo di creatura che l'altra carta aveva nel momento in cui ha lasciato il tuo cimitero.

Resa dei Conti Surreale

{4} {W}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi —

- Esilia una creatura bersaglio che non controlli.
 - Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.
- Dopo che la creatura esiliata che controlli è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alle creature esiliate diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate smetteranno di esistere.
 - Se una pedina che controlli viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
-

Resistere alla Tempesta

{1} {G}

Istantaneo

Guadagni 3 punti vita.

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno.*)

- Le copie create da tempesta vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come tempesta) non si innescheranno.
 - Tempesta considera le magie che sono state lanciate prima della magia con tempesta. Le magie lanciate dopo la magia con tempesta, ma prima che l'abilità tempesta si sia risolta, non vengono considerate.
 - L'abilità tempesta e le copie da essa create si risolvono tutte prima della magia con tempesta. Si risolveranno anche se la magia con tempesta viene neutralizzata.
-

Ricombinatore del Rottamaio

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/0

Modulare 2 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1. Quando muore, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.*)

{T}, Sacrifica un artefatto: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Costrutto, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

- Se una creatura con modulare riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia. Questo perché l'abilità modulare verifica le condizioni della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora i segnalini +1/+1.
 - Puoi sacrificare il Ricombinatore del Rottamaio per pagare il costo della sua seconda abilità.
-

Ricostruire

{2} {U}

Istantaneo

Fai tornare tutti gli artefatti in mano ai rispettivi proprietari.

Ciclo {2} ({2}, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

- Le carte artefatto che non si trovano sul campo di battaglia non torneranno grazie a Ricostruire.
-

Riflesso Distorto

{1} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio prende -6/-0 fino alla fine del turno.

- Scambia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

Intrecciare {B} (*Scegli entrambi se paghi il costo di intrecciare.*)

- Gli effetti che scambiano forza e costituzione di una creatura si applicano dopo tutti gli altri effetti, indipendentemente dal momento in cui hanno iniziato ad applicarsi. Ad esempio, se lanci il Riflesso Distorto scegliendo il suo secondo modo e bersagliando una creatura 1/2 e poi le fornisci +2/+0 più avanti nel turno, sarà una creatura 2/3, non 4/1.
 - Se il Riflesso Distorto è intrecciato, i suoi due modi possono bersagliare entrambi la stessa creatura o due creature diverse.
 - Il Riflesso Distorto è sempre una magia blu. Non è nero, neanche se hai pagato il suo costo di intrecciare.
-

Rifugio

{1} {W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Protezione da un colore significa che la creatura bersaglio non può essere bloccata da creature di quel colore, non può essere bersaglio di magie di quel colore o di abilità di fonti di quel colore, non può essere incantata da Aure di quel colore o equipaggiata con Equipaggiamenti di quel colore e tutto il danno che le verrebbe inflitto da fonti di quel colore viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.
 - 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.
 - Non puoi scegliere “artefatto” o “incolore” mentre il Rifugio ti chiede di scegliere un colore, poiché quelli non sono colori.
 - La legalità dei bersagli di una magia viene verificata solo mentre quella magia inizia a risolversi. Se il Rifugio fornisce protezione dal bianco alla creatura bersaglio, pescherai comunque una carta.
-

Riposo Invernale

{1} {U}

Incantesimo Neve — Aura

Incanta creatura

Quando il Riposo Invernale entra nel campo di battaglia,

TAPpa la creatura incantata.

Fintanto che controlli un altro permanente neve, la

creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo

controllore.

- Se la creatura che quest'Aura sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che il Riposo Invernale si sia risolto, l'intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.
- Se il Riposo Invernale viene distrutto mentre la sua abilità innescata entra-in-campo è in pila, la creatura che ha incantato viene TAPpata mentre quell'abilità si risolve.
- Se perdi il controllo di tutti i tuoi altri permanenti neve, poi prendi il controllo di un nuovo permanente neve, l'effetto del Riposo Invernale si applicherà di nuovo alla creatura incantata.

Riprovaione

{1} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è una

creatura Vigliacco con forza e costituzione base 0/1.

(Mantiene tutti i supertipi, ma perde tutti gli altri tipi e i tipi di creatura.)

- La Riprovaione sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per i tipi di creatura, i tipi di carta, la forza e/o la costituzione della creatura incantata. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che la Riprovaione diventa assegnata sostituiranno quella parte dell'effetto.
 - Gli effetti che cambiano la forza o la costituzione della creatura incantata, come quelli della Forza della Virtù o della Crescita Gigante, si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione della creatura (come i segnalini +1/+1).
 - La creatura incantata mantiene qualsiasi supertipo che aveva, come leggendario o neve.
 - Se la creatura incantata guadagna un'abilità dopo che le è stata assegnata la Riprovaione, manterrà quella abilità.
 - Se un permanente non creatura diventa una creatura e viene incantato dalla Riprovaione, rimarrà una creatura grazie all'effetto della Riprovaione, anche dopo che è terminato l'effetto originale che l'ha reso una creatura.
-

Saprofago Silumgar

{4} {B}

Creatura — Uccello Zombie

2/3

Volare

Sfruttare (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.*)

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 sul Saprofago Silumgar. Ha rapidità fino alla fine del turno se ha sfruttato quella creatura.

- Una creatura con sfruttare “ha sfruttato quella creatura” se il controllore dell'abilità sfruttare della creatura ha sacrificato una creatura quando l'abilità sfruttare si è risolta.
- Scegli se sacrificare una creatura e quale mentre si risolve l'abilità sfruttare. Una creatura può sfruttare se stessa.
- Non puoi sacrificare più di una creatura grazie a una singola abilità sfruttare.
- Se al Saprofago Silumgar viene inflitto danno letale contemporaneamente a un'altra creatura che controlli, non riceverà un segnalino dalla sua ultima abilità in tempo per salvarsi.

Scrutatore del Domani

{1} {U}

Creatura — Mago Umano

2/1

Nascondiglio (*Questa creatura entra nel campo di battaglia TAPpata. Quando lo fa, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo al tuo grimorio.*)

Quando lo Scrutatore del Domani lascia il campo di battaglia, aggiungi la carta esiliata alla mano del suo proprietario.

- Non riveli la carta esiliata quando la aggiungi alla mano del suo proprietario.
 - Se lo Scrutatore del Domani lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata di nascondiglio si sia risolta, la sua abilità lascia-il-campo si risolverà, ma non avrà alcun effetto. Poi la sua abilità entra-in-campo si risolverà e tu esilierai una carta senza alcun modo per riprenderla in mano.
 - Qualsiasi giocatore che ha controllato un permanente con un'abilità nascondiglio può guardare la carta esiliata con quella abilità.
-

Serra la Benevola

{2}{W}{W}

Planeswalker Leggendario — Serra

4

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

-3: Crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare e cautela.

-6: Ottieni un emblema con “Se controlli una creatura, qualsiasi danno che ridurrebbe i tuoi punti vita a meno di 1 li riduce invece a 1”.

- La prima abilità di Serra 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 che guadagnano volare più avanti nel turno non prenderanno +1/+1.
- L’emblema di Serra non previene il danno. Cambia soltanto il risultato del danno che ti viene inflitto. Ad esempio, una creatura con legame vitale che ti infligge danno farà comunque guadagnare punti vita al suo controllore, anche se quel danno ridurrebbe i tuoi punti vita a meno di 1.
- L’emblema di Serra non impedisce la perdita di punti vita causata da effetti che ti obbligano a perdere punti vita.
- Se hai meno di 1 punto vita e in qualche modo non hai perso la partita, il danno che ti viene inflitto riduce ulteriormente i tuoi punti vita a meno di 0 (come di consueto).
- In una partita Two-Headed Giant, il danno inflitto a te e/o al tuo compagno di squadra che ridurrebbe i punti vita della tua squadra a meno di 1 li riduce invece a 1, fintanto che controlli una creatura. Non importa se il tuo compagno di squadra controlla o meno una creatura, anche se è il giocatore al quale viene inflitto danno.
- Nella variante Commander, il danno da combattimento che ti viene inflitto da un comandante viene comunque considerato, anche se non cambia i tuoi punti vita.

Shinobi Caduto

{3}{U}{B}

Creatura — Ninja Zombie

5/4

Ninjutsu {2}{U}{B} (*{2}{U}{B}*, *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*)

Ogniquale volta lo Shinobi Caduto infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia le prime due carte del suo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quelle carte senza pagare il loro costo di mana.

- L’abilità innescata dello Shinobi Caduto non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se una carta stregoneria viene esiliata, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se una carta terra viene esiliata, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l’esilio. Non puoi lanciarla più volte.

- Le carte che non lanci rimarranno in esilio.

Silvantropo Abominevole
 {2} {G} {U}
 Creatura Neve — Silvantropo
 /

Travolgere

La forza e la costituzione del Silvantropo Abominevole sono pari al numero di permanenti neve che controlli. Quando il Silvantropo Abominevole 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 che definisce la forza e la costituzione del Silvantropo Abominevole funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Fintanto che il Silvantropo Abominevole è sul campo di battaglia, la sua prima abilità considera anche il Silvantropo Abominevole stesso, quindi sarà almeno 1/1.
- L'ultima abilità del Silvantropo Abominevole può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Sisay, Capitana della Cavalcavento
 {2} {W}
 Creatura Leggendaria — Soldato Umano
 2/2

Sisay, Capitana della Cavalcavento prende +1/+1 per ogni colore tra gli altri permanenti leggendarie che controlli.

{W} {U} {B} {R} {G}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta permanente leggendaria con costo di mana convertito inferiore alla forza di Sisay, metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

- Se Sisay lascia il campo di battaglia dopo che hai attivato la sua ultima abilità ma prima che quell'abilità si risolva, considera le sue caratteristiche quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quali carte puoi trovare.
- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Smorzamagie
 {1} {U} {U}
 Istantaneo
 Neutralizza una magia bersaglio.
Ora fatidica — Se hai 5 o meno punti vita, pesca una carta.

- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per lo Smorzamagie. La magia non sarà neutralizzata quando lo Smorzamagie si risolve, ma se hai 5 o meno punti vita, pescherai comunque una carta.

Sogno Eterno

{1} {U}

Istantaneo

Pesca una carta.

Unire a istantaneo o stregoneria {2} {U} *(Mentre lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi rivelare questa carta dalla tua mano e pagare il suo costo di unione. Se lo fai, aggiungi gli effetti di questa carta a quella magia.)*

- Le abilità unite alla magia avranno effetto per ultime, dopo tutti gli altri effetti di quella magia.
- Riveli tutte le carte che hai intenzione di unire contemporaneamente. È possibile unire ogni singola carta a una magia solo una volta, tuttavia, più carte con lo stesso nome possono essere unite a una magia.
- Se una magia viene copiata, anche le scelte effettuate durante il suo lancio vengono copiate, pertanto le stesse abilità della magia originale saranno unite alla copia.
- Se la magia viene neutralizzata, tutte le carte che hai unito a essa rimarranno nella tua mano.
- Se tutti i suoi bersagli sono illegali quando tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli delle carte unite a essa.
- La legalità dei bersagli di una magia viene verificata solo mentre quella magia inizia a risolversi. Se la magia a cui questa carta è unita fa diventare illegali i suoi bersagli mentre si risolve (ad esempio, rimuovendoli dal campo di battaglia), pescherai comunque una carta.

Sonno di Marit Lage

{1} {U}

Incantesimo Neve Leggendario

Ogniqualvolta il Sonno di Marit Lage o un altro permanente neve entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, profetizza 1.

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli dieci o più permanenti neve, sacrifica il Sonno di Marit Lage. Se lo fai, crea Marit Lage, una pedina creatura leggendaria Avatar 20/20 nera con volare e indistruttibile.

- Se non controlli dieci o più permanenti neve all'inizio del tuo mantenimento, l'ultima abilità non si innesca. Nessun giocatore può compiere azioni durante un turno prima che inizi il mantenimento del turno.
 - Se non controlli dieci permanenti neve mentre l'ultima abilità si risolve, non puoi sacrificare il Sonno di Marit Lage.
 - Se il Sonno di Marit Lage lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, non sarai in grado di sacrificarlo, quindi non creerai Marit Lage.
-

Spada di Tendini e Acciaio

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal nero e dal rosso.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, distruggi fino a un planeswalker bersaglio e fino a un artefatto bersaglio.

Equipaggiare {2}

- Protezione da un colore significa che la creatura equipaggiata non può essere bloccata da creature di quel colore, non può essere bersaglio di magie di quel colore o di abilità di fonti di quel colore, non può essere incantata da Aure di quel colore o equipaggiata con Equipaggiamenti di quel colore e tutto il danno che le verrebbe inflitto da fonti di quel colore viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.

Spada di Verità e Giustizia

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal bianco e dal blu.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli, poi prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

Equipaggiare {2}

- Protezione da un colore significa che la creatura equipaggiata non può essere bloccata da creature di quel colore, non può essere bersaglio di magie di quel colore o di abilità di fonti di quel colore, non può essere incantata da Aure di quel colore o equipaggiata con Equipaggiamenti di quel colore e tutto il danno che le verrebbe inflitto da fonti di quel colore viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.
 - L'espansione *Orizzonti di Modern* non include metodi con cui i giocatori possono ricevere segnalini per proliferare, ma alcune carte in altre espansioni dicono che un giocatore "ottiene" un segnalino di un determinato tipo. Da notare che gli emblemi non sono segnalini.
 - Puoi scegliere un qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini (come le carte sospese).
 - Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi fornire un altro segnalino. Poiché "un qualsiasi numero" comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
 - Scegli una creatura, metti un segnalino +1/+1 su di essa, poi prolifera mentre l'abilità innescata si risolve. Tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
 - Se un permanente o un giocatore che scegli mentre prolifera ha più di un tipo di segnalino, ne riceverà uno in più di ogni tipo. Ciò significa che, se metti un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli con un segnalino -1/-1, poi scegli quella creatura mentre prolifera, metterai un altro di ognuno di quei segnalini su di essa prima che questi vengano rimossi dalle azioni di stato.
-

Sparizioni a Catena

{U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Poi il controllore di quella creatura può pagare {U} {U}. Se il giocatore lo fa, può copiare questa magia e può scegliere un nuovo bersaglio per quella copia.

- La copia delle Sparizioni a Catena ha l'abilità di copiare se stessa. La catena può continuare o meno, fintanto che i giocatori sono in grado di pagare {U} {U} e desiderano farlo.
- Mentre si risolvono le Sparizioni a Catena, non puoi pagare {U} {U} più volte per copiarle più volte. È una catena, non una rete.
- Le copie create dalle Sparizioni a Catena vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Sparizioni a Catena tentano di risolversi, la magia non si risolve. Il controllore di quella creatura non può pagare per copiare le Sparizioni a Catena.

Spazzata Selvaggia

{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno se la sua forza è 2. Poi lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Non puoi lanciare la Spazzata Selvaggia a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.
- La creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 solo se la sua forza è esattamente 2 mentre la Spazzata Selvaggia si risolve. Lotterà comunque se non prende +2/+2.
- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Spazzata Selvaggia tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
- Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre la Spazzata Selvaggia tenta di risolversi, nessuna creatura prenderà +2/+2. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, prenderà comunque +2/+2 fino alla fine del turno se la sua forza è 2.

Spigolatore della Fattoria

{3}

Creatura Artefatto — Spaventapasseri

2/2

Lo Spigolatore della Fattoria non STAPpa durante il tuo STAP.

{2}, {Q}: Metti un segnalino +1/+1 sullo Spigolatore della Fattoria. *({Q} è il simbolo di STAP.)*

- Il simbolo di STAP {Q} funziona in modo analogo al simbolo di TAP, ma al contrario. Non puoi pagare il costo di {Q} se lo Spigolatore della Fattoria è già STAppato e devi aver controllato la creatura ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno per poter pagare {Q}.
- STAppare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Spirale Sgominante

{3} {B}

Stregoneria

La Spirale Sgominante infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

Flashback {R} {W} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui la Spirale Sgominante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai 3 punti vita.
- La Spirale Sgominante è sempre una magia nera. Non è rossa e bianca se la lanci per il suo costo di flashback.

Spirito Abissale

{1} {B} {B}

Creatura — Spirito

2/2

All'inizio del tuo mantenimento, se lo Spirito Abissale è l'unica carta creatura nel tuo cimitero, puoi rimetterlo sul campo di battaglia.

- Se lo Spirito Abissale non è l'unica carta creatura nel tuo cimitero mentre inizia il tuo mantenimento, l'ultima abilità non si innesca. Non puoi compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.
- Se lo Spirito Abissale non è l'unica carta creatura nel tuo cimitero mentre la sua abilità si risolve, resterà nel tuo cimitero.
- Se hai due Spiriti Abissali nel tuo cimitero, questi si impediscono a vicenda di ritornare sul campo di battaglia.

Squarciare la Mente

{2} {B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio scarta due carte.

Sovraccarico {1} {B} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo "un giocatore bersaglio" con "ogni giocatore".)*

- Mentre la maggior parte delle magie con sovraccarico influenzano solo i permanenti che controlli o solo i permanenti controllati dai tuoi avversari, Squarciare la Mente influenza tutti i giocatori, incluso te, se è sovraccaricata.

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.

Stregone Bulboverruca

{2} {B}

Creatura — Sciamano Goblin

3/2

Ogniqualevolta lo Stregone Bulboverruca o un'altra creatura che controlli muoiono, profetizza 1.

- Se lo Stregone Bulboverruca muore contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, l'abilità dello Stregone Bulboverruca si innesca per ciascuna di esse.
- Se più creature che controlli muoiono contemporaneamente, profetizzi 1 altrettante volte. Non potrai guardare più di una carta del tuo grimoire alla volta.

Strige della Tormenta

{4} {U}

Creatura Neve — Uccello

3/2

Lampo

Volare

Quando lo Strige della Tormenta entra nel campo di battaglia, se controlli un altro permanente neve, esilia un permanente bersaglio diverso dallo Strige della Tormenta. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se lo Strige della Tormenta entra nel campo di battaglia durante la sottofase finale di un giocatore, il permanente esiliato rimarrà tale fino alla sottofase finale del turno successivo.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Strillo di Battaglia

{2} {W} {W}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Uccello 1/1 bianche con volare.

Flashback—TAPpa tre creature bianche STAPpate che controlli. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Per pagare il costo di flashback dello Strillo di Battaglia, puoi TAPpare qualsiasi creatura bianca STAPpata che controlli, anche quelle che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Suggimagic

{G}

Creatura — Serpente

2/1

Aumentare di livello {1} ({1}: Metti un segnalino livello su questa creatura. Aumenta di livello solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

LIVELLO 3-7

4/4

Protezione dagli istantanei

LIVELLO 8+

6/6

Protezione da tutto

- Le abilità livello considerano il numero di segnalini livello sulla creatura. Il Suggimagic inizia con zero segnalini livello. Quando ha almeno tre segnalini livello, ma non più di sette, diventa 4/4 e ha protezione dagli istantanei. Quando ha otto o più segnalini livello, diventa 6/6 e ha protezione da tutto. Ha sempre aumentare di livello {1}.
- Se un effetto ha impostato un valore specifico per la forza e/o la costituzione del Suggimagic dopo che questo è entrato nel campo di battaglia, aumentare di livello non modificherà tale caratteristica.
- Protezione dagli istantanei significa che il Suggimagic non può essere bersaglio di magie istantaneo né di abilità di carte istantaneo (come un'abilità di una carta istantaneo che si innesca quando quella carta viene ciclata) e tutto il danno che gli verrebbe inflitto da una magia istantaneo o da una carta istantaneo viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.
- Protezione da tutto significa che il Suggimagic non può essere bersaglio di alcuna magia o abilità, non può essere bloccato, non può avere niente assegnato a esso e tutto il danno che gli verrebbe inflitto viene prevenuto. Può comunque essere influenzato in altri modi, ad esempio, dal lancio dei Venti d'Abbandono per il loro costo di sovraccarico.

Tecnica del Colpo Spirituale

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha cautela.

Quando la creatura incantata muore, manifesta la prima carta del tuo grimorio. (*Mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.*)

- Il permanente a faccia in giù è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un costo di mana convertito pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli o cambiare una o più di queste caratteristiche.
- Le caratteristiche di un permanente a faccia in giù sono valori copiabili. Se un altro oggetto diventa una copia di una creatura a faccia in giù o se viene creata una pedina che è una copia di una creatura a faccia in giù, quel nuovo oggetto è una creatura a faccia in su 2/2 incolore senza abilità.

- In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura manifestata rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di cambio del tipo che le sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome o condividere i tipi di creatura di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.
- Un permanente che viene girato a faccia in su cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Girare a faccia in su un permanente non cambia se quel permanente è TAPpato o STAPpato. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente continuano a bersagliarlo e le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso sono ancora assegnati. Se adesso qualcosa bersaglia o è assegnato alla creatura illegalmente, le regole del gioco metteranno ordine come appropriato.
- Puoi guardare in qualsiasi momento un permanente a faccia in giù che controlli. Non puoi guardare i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti dica di farlo.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Se un effetto cerca di far tornare sul campo di battaglia una creatura a faccia in giù dopo che questa l'ha lasciato (ad esempio, l'abilità innescata ritardata della Deriva Astrale), quell'effetto fa tornare la carta a faccia in su. Se tenta di mettere una carta istantaneo o stregoneria sul campo di battaglia in questo modo, quella carta rimane invece nella sua zona attuale.

Tempesta d'Agitazione (*carta promo Acquista-un-box*)

{U}

Istantaneo

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

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.*)

- Le copie create da tempesta vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come tempesta) non si innescheranno.
- Tempesta considera le magie che sono state lanciate prima della magia con tempesta. Le magie lanciate dopo la magia con tempesta, ma prima che l'abilità tempesta si sia risolta, non vengono considerate.
- L'abilità tempesta e le copie da essa create si risolvono tutte prima della magia con tempesta. Si risolveranno anche se la magia con tempesta viene neutralizzata.

Tenente della Squadra della Fionda

{3} {B}

Creatura — Goblin

1/1

Quando il Tenente della Squadra della Fionda entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

Sacrifica un Goblin: Un giocatore bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Puoi sacrificare qualsiasi Goblin che controlli per attivare l'abilità attivata del Tenente della Squadra della Fionda, non soltanto quelli creati dalla sua abilità innescata. Puoi persino sacrificare il Tenente della Squadra della Fionda stesso.

Terapeuta della Cabala

{B}

Creatura — Orrore

1/1

Minacciare

All'inizio della tua fase principale pre-combattimento, puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, scegli il nome di una carta non terra, poi un giocatore bersaglio rivela la sua mano e scarta tutte le carte con quel nome.

- Nomini la carta mentre l'abilità innescata riflessiva del Terapeuta della Cabala si risolve, non mentre viene messa in pila. Poi il giocatore bersaglio rivela la sua mano e scarta, se appropriato. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui nomini la carta e il momento in cui il giocatore bersaglio rivela e scarta.

Tramutante Astioso

{2} {R}

Creatura — Tramutante

2/2

Le creature Tramutante che controlli hanno
“Ogniqualvolta viene inflitto danno a questa creatura, essa infligge altrettanti danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio”.

- L'abilità conferita dal Tramutante Astioso si innescherà anche se viene inflitto danno letale al Tramutante. Ad esempio, se un Tramutante 2/2 blocca una creatura 7/7, l'abilità del Tramutante si innescherà e infliggerà 7 danni.
- Il danno inflitto dal Tramutante grazie alla sua abilità innescata non è danno da combattimento, anche se è stato il danno da combattimento a far innescare quell'abilità.
- Se a un Tramutante viene inflitto danno da più fonti contemporaneamente (ad esempio, da due creature che lo bloccano), la sua abilità si innesca una volta e a un bersaglio vengono inflitti altrettanti danni.

Tramutante di Fecciorama

{1} {B}

Creatura — Tramutante

2/2

Ogni carta creatura Tramutante nel tuo cimitero ha
dissotterrare {2}.

Dissotterrare {2} ({2}: Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

- Il Tramutante di Fecciorama conferisce l'abilità dissotterrare alle altre carte Tramutante solo mentre è sul campo di battaglia.
- Attivare l'abilità dissotterrare di una carta creatura non equivale a lanciare la magia creatura. L'abilità dissotterrare viene messa in pila, ma la carta creatura no. Magie e abilità che interagiscono con le abilità attivate (come Reprimere) interagiranno con dissotterrare, mentre magie e abilità che interagiscono con le magie (come Eliminare) non lo faranno.
- Se una creatura rimessa sul campo di battaglia dall'abilità dissotterrare sta per lasciarlo per qualsiasi motivo, viene invece esiliata, a meno che la magia o abilità che le sta facendo lasciare il campo di battaglia non stia effettivamente cercando di esiliarla. In tal caso, la magia o abilità riuscirà nell'intento di esiliare la creatura. Se successivamente la magia o abilità rimette sul campo di battaglia la carta creatura (come fa, ad esempio, la Deriva Astrale), la carta creatura tornerà come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. L'effetto di dissotterrare non sarà più applicato ad essa.

Tramutante Squarcianubi

{R} {W}

Creatura — Tramutante

1/1

Le creature Tramutante che controlli hanno volare e rapidità.

- Se il Tramutante Squarcianubi lascia il campo di battaglia durante il combattimento, qualsiasi Tramutante attaccante entrato sotto il tuo controllo durante questo turno continuerà ad attaccare, anche se non avrà più rapidità.

Ufficiale Fetido

{3} {B}

Creatura — Soldato Zombie

3/1

Quando l'Ufficiale Fetido entra nel campo di battaglia, puoi scartare una carta. Se lo fai, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

{1} {B}, {T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero:

Ogni avversario perde 2 punti vita.

- Mentre si risolve l'abilità innescata dell'Ufficiale Fetido, non puoi scartare più carte per creare più pedine Zombie.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità dell'Ufficiale Fetido fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Urza, Lord Grand'Artefice

{2} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/4

Quando Urza, Lord Grand'Artefice entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con “Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli”.

TAPpa un artefatto STAPpato che controlli: Aggiungi {U}.

{5}: Rimescola il tuo grimorio, poi esilia la prima carta.

Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- La pedina creata dalla prima abilità di Urza considera anche se stessa, quindi sarà almeno 1/1.
- Puoi TAPpare qualsiasi artefatto STAPpato che controlli, anche una creatura artefatto che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell'abilità di mana di Urza. TAPpare un Equipaggiamento in questo modo non influenzerà le sue abilità o la creatura equipaggiata.
- Se non giochi la carta esiliata con l'ultima abilità di Urza, rimane in esilio.
- L'ultima abilità di Urza non cambia il momento in cui puoi giocare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- 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 della Masticora Minore, devi pagarli per lanciarla.

Vampiro Cordiale

{B} {B}

Creatura — Vampiro

1/1

Ogniqualvolta il Vampiro Cordiale o un'altra creatura muoiono, metti un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli.

- Se il Vampiro Cordiale muore contemporaneamente a una o più altre creature, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse.
 - Se a un Vampiro che controlli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui viene inflitto a un'altra creatura, moriranno entrambi simultaneamente. Quel Vampiro non può ricevere un segnalino dall'abilità del Vampiro Cordiale in tempo per salvarsi.
-

Venti d'Abbandono

{1} {W}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio che non controlli. Per ogni creatura esiliata in questo modo, il suo controllore passa in rassegna il suo grimorio per una carta terra base. Quei giocatori mettono quelle carte sul campo di battaglia TAPPate, poi rimescolano i rispettivi grimori.

Sovraccarico {4} {W} {W} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una creatura bersaglio” con “ogni creatura”).*

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Poiché una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o protezione dal colore appropriato.
- Se una creatura viene esiliata ma finisce in un'altra zona (probabilmente perché è il comandante di un giocatore nella variante Commander), per i Venti d'Abbandono è comunque una “creatura esiliata in questo modo”.

Vespralato

{2} {W}

Creatura — Elementale

2/1

Volare

Quando il Vespralato lascia il campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 1 dal tuo cimitero.

Apparire {1} {W} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra nel campo di battaglia.)*

- L'abilità che ti fa sacrificare una creatura apparsa è un'abilità innescata. I giocatori possono rispondere ad essa mentre la creatura è ancora sul campo di battaglia.

Visione Futura

{2} {U} {U} {U}

Incantesimo

Gioca con la prima carta del tuo grimorio rivelata.

Puoi giocare la prima carta del tuo grimorio.

- La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi sospenderla, ciclarla, né attivare alcuna delle sue abilità.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della prima carta del tuo grimorio e pagarne i costi. Se la carta ha dei costi addizionali o alternativi, puoi pagarli. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la prima carta del tuo grimorio è una terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità (probabilmente perché quella prima carta è la carta che stai giocando), la nuova prima carta verrà rivelata dopo che avrai terminato di compiere quell'azione.

Voragine Magmatica

{5} {R}

Istantaneo

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

La Voragine Magmatica infligge 5 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Esumare si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Esumare non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
- Puoi esiliare carte per pagare solo il mana generico della magia con esumare.

Wrenn e Sei

{R} {G}

Planeswalker Leggendaro — Wrenn

3

+1: Riprendi in mano fino a una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

-1: Wrenn e Sei infliggono 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

-7: Ottieni un emblema con “Le carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero hanno rievocare”. (*Puoi lanciare carte istantaneo e stregoneria dal tuo cimitero scartando una carta terra oltre a pagare gli altri loro costi.*)

- Quando una magia con rievocare che lanci si risolve o viene neutralizzata, viene rimessa nel tuo cimitero. Puoi utilizzare l'abilità rievocare per rilanciarla di nuovo.

Wurm delle Conifere

{4} {G}

Creatura Neve — Wurm

4/4

Travolgere

{3} {G}: Il Wurm delle Conifere prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di permanenti neve che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo mentre l'abilità del Wurm delle Conifere inizia a risolversi. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di permanenti neve che controlli.
- Poiché il Wurm delle Conifere stesso è un permanente neve, la sua abilità gli fornirà almeno +1/+1.

Yawgmoth, Medico Thran

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/4

Protezione dagli Umani

Paga 1 punto vita, Sacrifica un'altra creatura: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino -1/-1 su di essa e pesca una carta.

{B} {B}, Scarta una carta: Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Protezione dagli Umani significa che Yawgmoth non può essere bloccato da creature Umano, non può essere bersaglio di magie Umano o di abilità di fonti Umano e tutto il danno che gli verrebbe inflitto dagli Umani viene prevenuto. Significa anche che Yawgmoth non può essere incantato da un'Aura o equipaggiato da un Equipaggiamento che è in qualche modo un Umano, anche se questo può accadere solo con combinazioni specifiche di vecchie carte.
- Protezione dagli Umani si riferisce solo al tipo di creatura Umano. Per Yawgmoth, tu e i tuoi avversari non siete Umani.
- Puoi attivare la prima abilità attivata di Yawgmoth senza scegliere una creatura bersaglio. Pescherai semplicemente una carta. Tuttavia, se scegli un bersaglio e questo diventa illegale prima che l'abilità tenti di risolversi, l'abilità non si risolverà e tu non pescherai una carta.
- L'espansione *Orizzonti di Modern* non include metodi con cui i giocatori possono ricevere segnalini per proliferare, ma alcune carte in altre espansioni dicono che un giocatore "ottiene" un segnalino di un determinato tipo. Da notare che gli emblemi non sono segnalini.
- Puoi scegliere un qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini (come le carte sospese).
- Poiché proliferare non bersaglia, puoi proliferare segnalini su Yawgmoth con la sua stessa abilità, se riceve un segnalino.
- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi fornire un altro segnalino. Poiché "un qualsiasi numero" comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- I giocatori possono rispondere alla magia o abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.