

Note di release di *Magic Origins*

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

Ultima modifica: 9 giugno 2015

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

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 *Magic Origins* contiene 272 carte (101 comuni, 80 non comuni, 55 rare, 16 rare mitiche e 20 terre base).

Esistono 16 carte aggiuntive, numerate da 273 a 288, che non sono incluse nelle buste di *Magic Origins*. Si tratta di ristampe di espansioni precedenti, presenti in prodotti supplementari come sample deck e *Deck builder's Toolkit*. Queste carte aggiuntive riportano il simbolo dell'espansione *Magic Origins* e sono legali in tutti i formati in cui è legale *Magic Origins*.

Le carte aggiuntive sono: Angelo dell'Egida, Verdetto Divino, Aquila della Guardia, Angelo di Serra, Nel Vuoto, Genio Mahamoti, Tessere il Destino, Polverizzare la Carne, Cancrena della Mente, Incubo, Vampiro di Sengir, Segugio Infernale Focoso, Drago di Shivan, Cadere a Picco, Unicorno Stimato e Calcaterra.

Eventi di Prerelease: 11-12 luglio 2015

Fine settimana di lancio: 17-19 luglio 2015

Game Day: 8-9 agosto 2015

L'espansione *Magic Origins* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 17 luglio 2015. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Theros*, *Figli degli dei*, *Viaggio verso Nyx*, **Magic 2015**, *I Khan di Tarkir*, *Riforgiare il destino*, *Draghi di Tarkir* e *Magic Origins*.

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

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

Cinque Planeswalker emblematici: la storia delle origini

Magic Origins ripercorre i primi passi di cinque dei più illustri Planeswalker di **Magic**: Gideon Jura, Jace Beleren, Liliana Vess, Chandra Nalaar e Nissa Revane. In tutta l'espansione troverai carte che rappresentano la vita sui loro piani natali, gli eventi che hanno causato l'accensione della loro scintilla e i loro primi viaggi come Planeswalker. Questi cinque Planeswalker sono i protagonisti di *Magic Origins* e ognuno di essi appare come una carta bifronte.

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte

Le carte bifronte sono state introdotte per la prima volta nel blocco *Innistrad*. Invece del tipico fronte e retro di una carta di **Magic**, le carte bifronte hanno due lati: uno frontale e uno posteriore. In *Magic Origins* sono presenti cinque carte bifronte. Sono creature leggendarie su un lato, che rappresenta la gioventù del personaggio raffigurato. Sul lato posteriore sono invece presenti i planeswalker: la loro scintilla si è accesa e il loro vero potere si è realizzato.

Jace, Prodigio di Vryn

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

0/2

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Se ci sono cinque o più carte nel tuo cimitero, esilia Jace, Prodigio di Vryn, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

Jace, Telepate Libero da Vincoli

blu

Planeswalker — Jace

5

+1: Fino a una creatura bersaglio prende -2/-0 fino al tuo prossimo turno.

-3: Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero in questo turno. Se quella carta sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala.

-9: Ottieni un emblema con “Ogniquale volta lanci una magia, un avversario bersaglio mette nel suo cimitero le prime cinque carte del suo grimorio”.

Le regole per le carte bifronte non hanno subito modifiche significative dall'espansione *Innistrad* (fatta eccezione per la loro interazione con l'azione manifestare; vedi sotto). Da notare che nessuna delle cinque carte bifronte di *Magic Origins* ha un'abilità che le permette di trasformarsi (cambiare la faccia rivolta verso l'alto) mentre è sul campo di battaglia; invece, ogni carta esilia se stessa e poi entra nel campo di battaglia trasformata.

* Ogni lato di una carta bifronte possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, forza e costituzione, fedeltà, abilità e così via. Mentre una carta bifronte è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato. Mentre una carta bifronte non è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Ad esempio, nel cimitero la carta qui sopra ha solo le caratteristiche di Jace, Prodigio di Vryn, anche se sul campo di battaglia, prima di essere messa nel cimitero, era Jace, Telepate Libero da Vincoli.

* Il costo di mana convertito di una carta bifronte non sul campo di battaglia corrisponde al costo di mana convertito del suo lato frontale.

* Il lato posteriore di una carta bifronte non ha un costo di mana. Un permanente bifronte con il lato posteriore a faccia in su ha un costo di mana convertito pari a 0. Ogni lato posteriore ha un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore. Ad esempio, Jace, Telepate Libero da Vincoli è un permanente blu.

* Il lato posteriore di una carta bifronte (nel caso di *Magic Origins*, il lato del planeswalker) non può essere lanciato.

* Benché simili, la “regola delle leggende” e la “regola dell'unicità dei planeswalker” influiscono su tipi di permanenti diversi. Puoi controllare Jace, Prodigio di Vryn e Jace, Telepate Libero da Vincoli contemporaneamente. Tuttavia, se Jace, Prodigio di Vryn viene esiliato ed entra nel campo di battaglia trasformato, ti troverai a controllare due planeswalker con lo stesso sottotipo. Ne sceglierai perciò uno che resti sul campo di battaglia, mentre l'altro verrà messo nel cimitero del suo proprietario.

* Una carta bifronte entra automaticamente nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non ti impongano di metterla sul campo di battaglia trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.

* Un planeswalker di *Magic Origins* che entra nel campo di battaglia a causa dell'abilità sul suo lato frontale entrerà con i segnalini fedeltà come di norma.

* In alcuni rari casi, una magia o un'abilità possono far trasformare una di queste cinque carte mentre è una creatura (con il lato frontale a faccia in su) sul campo di battaglia. Se questo accade, il planeswalker che ne deriva non avrà alcun segnalino fedeltà e sarà di conseguenza messo nel cimitero del suo proprietario.

* Puoi attivare una delle abilità di fedeltà del planeswalker nel turno in cui entra nel campo di battaglia. Tuttavia, puoi farlo solo in una delle tue fasi principali mentre la pila è vuota. Ad esempio, se un planeswalker entra nel campo di battaglia durante il combattimento, il tuo avversario avrà un'opportunità di rimuoverlo prima che tu possa attivare una delle sue abilità.

* Se una carta bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù (questo vale anche se viene messa sul campo di battaglia a faccia in giù in qualche altro modo). Nota che "a faccia in giù" non è sinonimo di "con il lato posteriore a faccia in su". Una carta bifronte manifestata è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. Mentre è a faccia in giù, non può trasformarsi. Se il lato frontale di una carta bifronte manifestata è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, il suo lato frontale sarà a faccia in su. Una carta bifronte sul campo di battaglia non può essere girata a faccia in giù.

Riproposizione di un supplemento di gioco: carte di verifica

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

* Devi avere con te la carta bifronte reale rappresentata dalla carta di verifica. La carta bifronte deve essere tenuta separata dal resto del mazzo e dal tuo sideboard.

* Una carta di verifica può essere inclusa in un mazzo solamente se viene usata per rappresentare una carta bifronte.

* Devi segnare con estrema chiarezza un cerchio sulla carta di verifica per indicare quale carta bifronte rappresenta.

* Durante la partita, una carta di verifica è considerata la carta bifronte che rappresenta.

* Se una carta di verifica entra in una zona pubblica (il campo di battaglia, il cimitero, la pila o l'esilio, a meno che non sia esiliata a faccia in giù), usa la carta bifronte reale e metti da parte la carta di verifica. Se la carta bifronte viene messa in una zona nascosta (la tua mano o il grimorio), usa di nuovo la carta di verifica.

* Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù o messa sul campo di battaglia a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta di verifica a faccia in giù o bustine protettive opache (o entrambe).

Nuova parola chiave: rinomare

Rinomare è un'abilità innescata che ricompensa le tue creature per aver colpito il nemico, conferendo loro prestigio sotto forma di uno o più segnalini +1/+1 e, a volte, un'altra abilità.

Guardiani di Valeron

{2}{G}

Creatura — Monaco Umano

1/3

Rinomare 2 (*Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, se non è rinomata, metti due segnalini +1/+1 su di essa e diventa rinomata.*)

Ogniqualevolta una creatura che controlli diventa rinomata, pesca una carta.

Le regole ufficiali per rinomare sono le seguenti:

702.111. Rinomare

702.111a Rinomare è un'abilità innescata. "Rinomare N" significa "Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, se non è rinomata, metti N segnalini +1/+1 su di essa e diventa rinomata".

702.111b "Rinomato" è una designazione che non influisce sulle regole; funge semplicemente da segnalatore identificabile dall'abilità rinomare e da altre magie e abilità. Solo i permanenti possono essere o diventare rinomati. Una volta che un permanente è diventato rinomato, rimane tale finché non lascia il campo di battaglia. Rinomato non è un'abilità, né parte delle caratteristiche copiabili del permanente.

702.111c Se una creatura ha più istanze di rinomare, ognuna si innesca separatamente. La prima di tali abilità che si risolve farà diventare la creatura rinomata e le abilità successive non avranno alcun effetto (vedi regola 603.4).

* Rinomare non si innescherà quando una creatura infligge danno da combattimento a un planeswalker o a un'altra creatura. Inoltre, non si innescherà quando una creatura infligge danno non da combattimento a un giocatore.

* Se una creatura con rinomare infligge danno da combattimento al suo controllore perché quel danno è stato deviato, rinomare si innescherà.

* Se un'abilità rinomare si innesca, ma la creatura lascia il campo di battaglia prima che quell'abilità si risolva, la creatura non diventa rinomata. Le abilità che si innescano "ogniqualevolta una creatura diventa rinomata" non si innescheranno.

Nuova parola per definire un'abilità: arte magica

Arte magica è una nuova parola per definire un'abilità e appare su alcuni istantanei e stregonerie che migliorano se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Impulso Infuocato

{R}

Istantaneo

L'Impulso Infuocato infligge 2 danni a una creatura bersaglio.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, l'Impulso Infuocato infligge invece 3 danni a quella creatura.

* Per determinare se l'abilità arte magica si applica, verifica se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria mentre la magia si risolve. La magia stessa non verrà considerata perché è ancora in pila mentre compi questa verifica.

* Alcune abilità arte magica fanno avvenire effetti addizionali, mentre altre sostituiscono del tutto o in parte il normale effetto della magia. Vedi la sezione "Note specifiche sulle carte" per maggiori informazioni su carte specifiche con abilità arte magica.

Nuova parola chiave: minacciare

Alcune creature sono così spaventose che nessuna creatura avversaria oserebbe affrontarle da sola. Minacciare è una nuova parola chiave per definire un'abilità già esistente. Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.

Le regole ufficiali per minacciare sono le seguenti:

702.110. Minacciare

702.110a Minacciare è un'abilità evasiva.

702.110b Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature. (Vedi regola 509, “Sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti”.)

702.110c Più istanze di minacciare sulla stessa creatura sono ridondanti.

* Una volta che una creatura attaccante con minacciare è stata bloccata legalmente da due o più creature, rimuovere una o più di quelle creature bloccanti dal combattimento non modificherà né annullerà il blocco.

Riproposizione di una parola chiave: prodezza

A partire da *Magic Origins*, prodezza è un'abilità “sempre attuale”, cioè potrebbe apparire in qualsiasi espansione di **Magic** (anche se non sarà necessariamente presente in ogni espansione futura). Il suo debutto è avvenuto in *I Khan di Tarkir*. Prodezza è una parola chiave che rafforza una creatura ogniqualvolta lanci una magia non creatura.

Ladra di Jhess

{2}{U}

Creatura — Farabutto Umano

1/3

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

Ogniqualvolta la Ladra di Jhess infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

Le regole ufficiali per prodezza sono le seguenti:

702.107. Prodezza

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

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

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

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

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

Riproposizione di azione definita da parola chiave: profetizzare

A partire da *Magic Origins*, profetizzare è un'azione definita da parola chiave “sempre attuale”, cioè potrebbe apparire in qualsiasi espansione di **Magic** (anche se non sarà necessariamente presente in ogni espansione futura).

Profetizzare è apparsa l'ultima volta nel blocco *Theros*. Profetizzare ti permette di sbirciare il tuo futuro e ti dà la possibilità di cambiarlo.

Leggere le Ossa

{2}{B}

Stregoneria

Profetizza 2, poi pesca due carte. Perdi 2 punti vita. *(Per profetizzare 2, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi metterne un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

Le regole ufficiali per profetizzare sono le seguenti:

701.18. Profetizzare

701.18a “Profetizzare N” significa guardare le prime N carte del tuo grimorio, metterne un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine e mettere le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

* Quando profetizzi, puoi rimettere tutte le carte che guardi in cima al tuo grimorio, puoi mettere tutte le carte in fondo al tuo grimorio o puoi mettere alcune di quelle carte in cima e il resto in fondo.

* Scegli in quale ordine mettere quelle carte indipendentemente da dove le metti.

* Compila le azioni indicate sulla carta in sequenza. Per alcune magie e abilità, significa che profetizzerai come ultima cosa. Per altre, significa che prima profetizzerai e poi compirai altre azioni.

* Profetizzare compare in alcune magie e abilità con uno o più bersagli. Se tutti i bersagli della magia o abilità sono illegali quando tenta di risolversi, sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non profetizzerai.

Una nota su travolgere

A partire da *Magic Origins*, travolgere ha un nuovo testo di richiamo, riportato sotto. Non ci sono cambiamenti nel funzionamento di travolgere. Il testo di richiamo è stato modificato per maggiore chiarezza e brevità.

Travolgere *(Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso a un giocatore in difesa o a un planeswalker mentre attacca.)*

Ciclo: “painland di colori nemici”

Magic Origins include un ciclo di cinque terre non base che possono essere TAPPate per attingere mana di uno tra due colori nemici.

Distese di Llanowar

Terra

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

{T}: Aggiungi {B} o {G} alla tua riserva di mana. Le Distese di Llanowar ti infliggono 1 danno.

* Il danno che ti viene inflitto fa parte della seconda abilità di mana. Non usa la pila e ad esso non è possibile rispondere.

* Come la maggior parte delle terre, ogni terra in questo ciclo è incolore. Il danno ti viene inflitto da una fonte incolore.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abate del Torrione Keral

{1}{R}

Creatura — Monaco Umano

2/1

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

Quando l'Abate del Torrione Keral entra nel campo di battaglia, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

* La carta esiliata dall'abilità dell'Abate del Torrione Keral viene esiliata a faccia in su.

* Puoi giocare quella carta in quel turno anche se l'Abate del Torrione Keral non è più sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.

* Giocare la carta esiliata con l'abilità dell'Abate del Torrione Keral segue tutte le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* A meno che un effetto non ti permetta di giocare una terra addizionale in quel turno, puoi giocare una carta terra esiliata con l'abilità dell'Abate del Torrione Keral solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

* Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.

Accolito dell'Inferno

{2}{R}

Creatura — Monaco Umano

3/1

Rinomare 1 (*Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, se non è rinomata, metti un segnalino +1/+1 su di essa e diventa rinomata.*)

Ogniquale volta l'Accolito dell'Inferno viene bloccato da una creatura, infligge 2 danni a quella creatura.

* L'ultima abilità dell'Accolito dell'Inferno si innescherà una volta per ogni creatura che lo blocca. A ognuna di quelle creature verranno inflitti 2 danni.

* L'ultima abilità dell'Accolito dell'Inferno si innesca e si risolve prima che il danno da combattimento venga inflitto. Se questo causa la distruzione di ogni creatura che blocca l'Accolito dell'Inferno, quest'ultimo rimarrà comunque bloccato e non infliggerà né subirà danno da combattimento.

Alhammarret, Sommo Giudice

{5}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Sfinge

5/5

Volare

Mentre Alhammarret, Sommo Giudice entra nel campo di battaglia, ogni avversario rivela la propria mano. Scegli il nome di una carta non terra rivelata in questo modo.

I tuoi avversari non possono lanciare magie con il nome scelto (*fintanto che questa creatura è sul campo di battaglia*).

* La seconda abilità di Alhammarret avviene mentre Alhammarret entra nel campo di battaglia. Nessuno può lanciare magie o attivare abilità dal momento in cui viene nominata una carta a quello in cui l'ultima abilità di Alhammarret comincia a funzionare.

* Scegli il nome di una sola carta, non un nome per ogni avversario.

* Anche se le magie con il nome scelto non possono essere lanciate, le carte permanente con quel nome possono comunque essere messe sul campo di battaglia da una magia o un'abilità.

* Se i tuoi avversari non hanno carte non terra nella loro mano, non puoi scegliere il nome di una carta. In questo caso, l'ultima abilità di Alhammarret non impedirà ad alcuna magia di essere lanciata.

* I tuoi avversari possono comunque lanciare una carta con il nome scelto a faccia in giù se ha l'abilità metamorfosi. Inoltre, una carta con il nome scelto può essere manifestata.

Annientamento Infinito

{1}{B}{B}

Stregoneria

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

* Devi nominare una carta creatura reale. Ad esempio, non puoi nominare Palude, anche se controlli una carta chiamata Palude che è stata trasformata in una creatura.

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

Annullamento Premeditato

{2}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, profetizza 2. *(Per profetizzare 2, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi metterne un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

* Se l'abilità arte magica si applica, profetizzerai 2 anche se il controllore della magia paga {3}.

* In una situazione insolita, puoi lanciare l'Annullamento Premeditato bersagliando una magia istantaneo o stregoneria che controlli mentre c'è una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero. In questa situazione, se decidi di non pagare {3}, la magia verrà neutralizzata e messa nel tuo cimitero. Si applicherà quindi l'abilità arte magica e profetizzerai 2.

Annullare il Giorno

{2}{U}

Stregoneria

Ogni giocatore rimescola la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio, poi pesca sette carte. Se è il tuo turno, termina il turno. *(Esilia tutte le magie e le abilità in pila, compresa questa carta. Scarta fino a raggiungere il limite massimo di carte nella tua mano. Il danno viene rimosso e terminano gli effetti "in questo turno" e "fino alla fine del turno".)*

* Terminare il turno in questo modo significa che accadono in ordine le seguenti cose: 1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Questo include le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. 2) Se ci sono creature attaccanti e bloccanti, vengono rimosse dal combattimento. 3) Vengono verificate le azioni di stato. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. 4) La fase e/o sottofase in corso termina. La partita passa direttamente alla sottofase di cancellazione. 5) La sottofase di cancellazione si svolge nella sua interezza.

* Se un'abilità innescata si innesca durante questo processo, viene messa in pila durante la sottofase di cancellazione. Se ciò accade, i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità, poi ci sarà un'altra sottofase di cancellazione prima che il turno finisca.

* Nonostante altre magie e abilità che sono state esiliate non abbiano la possibilità di risolversi, non sono considerate neutralizzate.

* Le abilità innescate “all’inizio della prossima sottofase finale” non avranno la possibilità di innescarsi in quel turno perché la sottofase finale viene saltata. Quelle abilità si innescheranno all’inizio della sottofase finale del turno successivo. Lo stesso vale per le abilità che si innescano all’inizio delle altre fasi o sottofasi.

* Se sia la tua mano che il tuo cimitero sono vuoti quando Annullare il Giorno inizia a risolversi, rimescolerai comunque il tuo grimorio prima di pescare sette carte.

Arcangelo dei Tributi

{1}{W}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/5

Volare

Fintanto che l’Arcangelo dei Tributi è STAPpato, le creature non possono attaccare te o un planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

Fintanto che l’Arcangelo dei Tributi attacca, le creature non possono bloccare a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

* Se controlli un Arcangelo dei Tributi STAPpato, i tuoi avversari possono scegliere di non attaccare con una creatura che deve attaccare, se può farlo. Lo stesso vale per un Arcangelo dei Tributi attaccante e una creatura che deve bloccare, se può farlo.

* In una partita Two-Headed Giant, se un giocatore controlla l’Arcangelo dei Tributi, le creature non possono attaccare la squadra di quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature che controlla. Le creature possono attaccare i planeswalker controllati dal compagno di squadra di quel giocatore senza dover pagare questo costo.

Archivio di Alhammarret

{5}

Artefatto Leggendaro

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece il doppio.

Se stai per pescare una carta, tranne la prima che peschi in ognuna delle tue sottofasi di acquisizione, pesca invece due carte.

* Se un effetto sta per impostare i tuoi punti vita a un numero specifico che è maggiore dei tuoi punti vita attuali, quell’effetto ti farebbe guadagnare punti vita pari alla differenza. L’Archivio di Alhammarret quindi raddoppierà l’ammontare di punti vita che guadagneresti per quell’effetto. Ad esempio, se hai 3 punti vita e un effetto dice che i tuoi punti vita “diventano 10”, i tuoi punti vita diventano invece 17.

* Se due o più effetti di sostituzione stanno per applicarsi a un evento di pescata, il giocatore che sta pescando la carta sceglie l’ordine in cui applicarli.

* Poiché l’Archivio di Alhammarret è leggendario, è improbabile che un giocatore ne controlli due. Tuttavia, se ciò accade, i punti vita guadagnati da quel giocatore saranno moltiplicati per quattro. Tre Archivi moltiplicheranno i punti vita guadagnati per otto e così via.

* Allo stesso modo, gli effetti delle ultime abilità di più Archivi sono cumulativi. Se ne controlli due, pescherai quattro volte il numero di carte e così via.

* In una partita Two-Headed Giant, solo il controllore dell'Archivio di Alhammarret è influenzato da esso. Se il compagno di squadra di quel giocatore guadagna punti vita, l'Archivio di Alhammarret non avrà alcun effetto, neanche se quel guadagno di punti vita viene applicato ai punti vita condivisi della squadra.

Ariete Compressore

{3}

Creatura Artefatto — Juggernaut

2/3

L'Ariete Compressore attacca ogni turno, se può farlo.

L'Ariete Compressore prende +2/+0 fintanto che controlli un altro artefatto.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, l'Ariete Compressore è TAPpato o è influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo fa, l'Ariete Compressore non deve necessariamente attaccare.

Artefice Solitaria

{2} {U} {R}

Creatura — Artefice Umano

2/3

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

Quando l'Artefice Solitaria entra nel campo di battaglia, puoi farle infliggere a una creatura bersaglio danno pari al numero di artefatti che controlli.

* Conta il numero di artefatti che controlli mentre l'abilità innescata dell'Artefice Solitaria si risolve per determinare quanti danni infligge.

* Se sei l'unico giocatore che controlla creature quando la seconda abilità dell'Artefice Solitaria si innesca, devi scegliere una di quelle creature come bersaglio, anche se puoi decidere di non infliggerle danno.

Asservitrice

{3} {U} {U}

Creatura — Mago Umano

2/3

Ogniquale una creatura controllata da un avversario diventa bersaglio di una magia o abilità che controlli, prendi il controllo di quella creatura fintanto che controlli l'Asservitrice.

* Se l'Asservitrice lascia il campo di battaglia, non la controlli più e termina il suo effetto di cambio di controllo.

* Se perdi il controllo dell'Asservitrice prima che la sua abilità si sia risolta, non prenderai il controllo di alcuna creatura.

* Se un altro giocatore prende il controllo dell'Asservitrice, termina il suo effetto di cambio di controllo. Riprendere il controllo dell'Asservitrice non ti farà riprendere il controllo della creatura.

Atto di Tradimento

{2} {R}

Stregoneria

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

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

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

Automa Guardiano

{4}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/3

Quando l'Automa Guardiano muore, guadagni 3 punti vita.

* Se l'Automa Guardiano muore nello stesso momento in cui i tuoi punti vita vengono ridotti a 0 o meno, perderai la partita prima che l'abilità innescata si risolva.

Bagliore Celestiale

{W} {W}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura attaccante o bloccante.

* Il Bagliore Celestiale bersaglia solo un giocatore; non bersaglia creature. Ad esempio, una creatura con anti-malocchio o protezione dal bianco può essere sacrificata in questo modo.

* Se il giocatore sacrifica una creatura bloccante, qualsiasi creatura attaccante che questa stava bloccando rimane bloccata. Quella creatura non infliggerà danno da combattimento, a meno che non abbia travolgere o non sia bloccata da un'altra creatura.

* Le creature continuano a essere creature attaccanti o bloccanti fino alla sottofase di fine combattimento. È possibile lanciare il Bagliore Celestiale durante il combattimento, ma dopo che il danno da combattimento è stato inflitto (nello specifico, durante la sottofase di danno da combattimento o la sottofase di fine combattimento). Solo le creature attaccanti e bloccanti che sono sopravvissute al danno da combattimento possono essere sacrificate in questo momento.

Balzo Evolutivo

{1} {G}

Incantesimo

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

* Nessun giocatore conoscerà l'ordine delle carte messe in fondo al tuo grimorio. In pratica, le carte devono essere rimescolate (anche se questa non è l'azione di gioco "rimescolare").

* Se non riveli una carta creatura, rivelerai tutte le carte del tuo grimorio, poi le rimetterai nel tuo grimorio in ordine casuale. (Questa è di fatto la stessa azione che rimescolare il tuo grimorio, anche se tecnicamente non si tratta comunque di un rimescolamento.)

Balzo Possente

{1} {W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha volare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da creature con volare o raggiungere.)*

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

Bullo dell'Anello Magico

{1}{R}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

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

Il Bullo dell'Anello Magico attacca ogni turno, se può farlo.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, il Bullo dell'Anello Magico è TAPpato o è influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo fa, il Bullo dell'Anello Magico non deve necessariamente attaccare.

Canaglia dei Turbinanti

{2}{U}{U}

Creatura — Artefice Farabutto Umano

2/2

Quando la Canaglia dei Turbinanti entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia due pedine creatura artefatto Tottero 1/1 incolori con volare.

TAPpa due artefatti STAPpati che controlli: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

* Puoi TAPpare due artefatti STAPpati qualsiasi che controlli, comprese creature artefatto che non siano state sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno più recente.

* Attivare la seconda abilità della Canaglia dei Turbinanti dopo che una creatura è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.

Capobranco di Somberwald

{3}{G}

Creatura — Lupo

3/2

Ogniqualvolta una creatura che controlli viene bloccata, prende +1/+1 fino alla fine del turno.

{1}{G}: Una creatura bersaglio che controlli ha travolgere fino alla fine del turno. (*Può infliggere il danno da combattimento in eccesso a un giocatore in difesa o a un planeswalker mentre attacca.*)

* La prima abilità del Capobranco di Somberwald fornirà +1/+1 fino alla fine del turno a ogni creatura che controlli che viene bloccata. È irrilevante quante creature del tuo avversario stiano bloccando ciascuna delle tue creature.

Cavaliere dell'Orchidea Bianca

{W}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso

Quando il Cavaliere dell'Orchidea Bianca entra nel campo di battaglia, se un avversario controlla più terre di te, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare il tuo grimorio.

* L'abilità innescata del Cavaliere dell'Orchidea Bianca ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa che (1) l'abilità non si innescherà a meno che uno dei tuoi avversari non controlli più terre di te e che (2) l'abilità non avrà alcun effetto se controlli un numero di terre pari o superiore a quelle di ciascun avversario quando si risolve.

* Le Pianure per cui passi in rassegna il grimorio non devono essere necessariamente terre base. Ad esempio, potresti mettere sul campo di battaglia una Fonderia Sacra.

Cavaliere Maledetto dal Sangue

{1}{W}{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

3/2

Fintanto che controlli un incantesimo, il Cavaliere Maledetto dal Sangue prende +1/+1 e ha legame vitale. *(Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*

* Se lanci una magia Aura che bersaglia una creatura controllata da un avversario, controlli comunque quell'Aura. Verrà considerata per l'abilità del Cavaliere Maledetto dal Sangue.

Chandra, Fuoco di Kaladesh

{1}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia rossa, STAPpa Chandra, Fuoco di Kaladesh.

{T}: Chandra, Fuoco di Kaladesh infligge 1 danno a un giocatore bersaglio. Se Chandra ha inflitto 3 o più danni in questo turno, esiliala, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario.

Chandra, Fiamma Ruggente

rosso

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, Fiamma Ruggente infligge 2 danni a un giocatore bersaglio.

-2: Chandra, Fiamma Ruggente infligge 2 danni a una creatura bersaglio.

-7: Chandra, Fiamma Ruggente infligge 6 danni a ogni avversario. Ogni giocatore a cui è stato inflitto danno in questo modo ottiene un emblema con "All'inizio del tuo mantenimento, questo emblema ti infligge 3 danni".

* L'abilità attivata di Chandra, Fuoco di Kaladesh considererà qualsiasi danno che Chandra ha inflitto durante il turno a qualsiasi permanente o giocatore, incluso il danno da combattimento.

* L'ultima frase dell'abilità attivata di Chandra, Fuoco di Kaladesh non è un'abilità separata. La verifica avviene solo mentre si risolve quell'abilità attivata. Devi attivare l'abilità per esiliare Chandra e rimetterla sul campo di battaglia trasformata, anche se Chandra ha già inflitto 3 o più danni durante il turno.

* L'emblema creato da Chandra, Fiamma Ruggente è incolore. Il danno che infligge proviene da una fonte incolore.

* Solo i giocatori ai quali è stato inflitto danno dalla terza abilità di Chandra, Fiamma Ruggente otterranno un emblema. Se tutto quel danno che sta per essere inflitto a un giocatore viene prevenuto, quel giocatore non otterrà un emblema. Se parte di quel danno viene deviato sul controllore di Chandra, quel giocatore otterrà un emblema.

* Ogni giocatore che ottiene l'emblema di Chandra è il proprietario di quell'emblema. In partite multiplayer, quell'emblema rimane in gioco finché il suo proprietario non muore, anche se il proprietario di Chandra lascia la partita.

Chiaro di Luna Consacrato

{1}{W}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, se una creatura sta per entrare nel campo di battaglia e non è stata lanciata, invece esiliata. Pesca una carta.

* Dopo che il Chiaro di Luna Consacrato si è risolto, se una pedina creatura sta per essere messa sul campo di battaglia, viene invece esiliata e poi cessa di esistere. Le pedine creatura non vengono mai lanciate, neppure se la magia che le ha create è stata lanciata.

* Il Chiaro di Luna Consacrato non influenzerà alcuna creatura che sia stata lanciata, indipendentemente dalla zona da cui è stata lanciata e dal fatto che il suo costo di mana sia stato pagato o meno.

Chierica dell'Ordine del Fronte

{1} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Quando la Chierica dell'Ordine del Fronte entra nel campo di battaglia, guadagna 2 punti vita per ogni creatura che controlli chiamata Chierica dell'Ordine del Fronte.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di creature chiamate Chierica dell'Ordine del Fronte che controlli mentre l'abilità si risolve. Se la Chierica dell'Ordine del Fronte con l'abilità che si è innescata è ancora sul campo di battaglia, conterà se stessa.

Claustrofobia

{1} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

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

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

* La Claustrofobia può bersagliare e incantare una creatura TAPpata o STAPpata.

* La creatura incantata può comunque essere STAPpata in altri modi. La Claustrofobia rimarrà assegnata e la creatura continuerà a non STAPpare durante la sottofase di STAP del suo controllore.

Coltello da Lancio

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0.

Ogniquale la creatura equipaggiata attacca, puoi sacrificare il Coltello da Lancio. Se lo fai, il Coltello da Lancio infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

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

* L'abilità innescata del Coltello da Lancio si innesca prima della dichiarazione delle creature bloccanti. Se usi l'abilità e distruggi la creatura bersaglio con danno letale, non sarà sul campo di battaglia per bloccare.

* Il Coltello da Lancio è la fonte del danno inflitto a causa della sua abilità innescata. Ad esempio, potresti sacrificare il Coltello da Lancio per infliggere 2 danni a una creatura con protezione dal rosso, anche se il Coltello da Lancio è assegnato a una creatura rossa.

Consacrazione del Sangue

{2} {B} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha volare e “Sacrifica altre due creature: Rigenera questa creatura”. *(La prossima volta che la creatura sta per essere distrutta in questo turno, non viene distrutta. Invece TAPpala, rimuovi da essa tutto il danno e rimuovila dal combattimento.)*

* Se l’abilità rigenerazione viene attivata prima che il danno da combattimento venga inflitto, le due creature che sacrifici non infliggeranno danno da combattimento. Tuttavia, devi rigenerare una creatura prima che venga distrutta, quindi se aspetti che il danno da combattimento venga inflitto, la creatura incantata potrebbe essere distrutta da quel danno prima di avere la possibilità di rigenerarsi.

Costrutto Vincolato

{1}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/1

Il Costrutto Vincolato non può attaccare da solo.

* Il Costrutto Vincolato può essere dichiarato come attaccante solo se un’altra creatura viene dichiarata come attaccante allo stesso tempo.

* Se controlli più creature che non possono attaccare da sole, esse possono attaccare insieme, anche se nessun’altra creatura attacca.

* Anche se il Costrutto Vincolato non può attaccare da solo, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Ad esempio, il Costrutto Vincolato potrebbe attaccare un avversario e un’altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker controllato da quell’avversario.

* Se una creatura che non può attaccare da sola deve anche attaccare, se può farlo, il suo controllore deve attaccare con essa e con un’altra creatura, se possibile.

* In una partita Two-Headed Giant (o in un altro formato che usa l’opzione di turni di squadra condivisi), il Costrutto Vincolato può attaccare assieme a una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun’altra creatura che controlli attacca.

Destriero Alato di Vryn

{2}{W}

Creatura — Pegaso

2/1

Volare

Le magie non creatura costano {1} in più per essere lanciate.

* L’abilità influenza ogni magia che non è una magia creatura, comprese le tue.

* L’abilità influenza il costo che paghi per lanciare ogni magia non creatura (il suo costo totale), ma non modifica il costo di mana o il costo di mana convertito di quella magia.

* Quando si determina il costo totale di una magia, gli effetti che aumentano il costo vengono applicati prima degli effetti che riducono il costo.

Dwynen, Daen di Foglia Dorata

{2}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

3/4

Raggiungere

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

Ogniqualevolta Dwynen, Daen di Foglia Dorata attacca, guadagni 1 punto vita per ogni Elfo attaccante che controlli.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di Elfi attaccanti che controlli mentre l'ultima abilità di Dwynen si risolve.

Elementale dei Sismi

{3} {R} {R}

Creatura — Elementale

4/4

Quando l'Elementale dei Sismi entra nel campo di battaglia, le creature senza volare non possono bloccare in questo turno.

* Nessuna creatura senza volare sarà in grado di bloccare in quel turno, comprese le creature che perdono volare dopo che si è risolta l'abilità dell'Elementale dei Sismi e le creature senza volare che entrano nel campo di battaglia dopo che si è risolta quell'abilità.

Elmo degli Dei

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni incantesimo che controlli.

Equipaggiare {1} ({1}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

* Se lanci una magia Aura che bersaglia un permanente controllato da un avversario, controlli comunque quell'Aura.

Errante Portaturbinanti

{X} {X}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/0

L'Errante Portaturbinanti entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Quando l'Errante Portaturbinanti muore, metti sul campo di battaglia una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare per ogni segnalino +1/+1 sull'Errante Portaturbinanti.

{1}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 sull'Errante Portaturbinanti.

* Il valore di ogni X nel costo di mana dell'Errante Portaturbinanti deve essere uguale. Ad esempio, se X è 2, pagherai {4} per lanciare l'Errante Portaturbinanti, che entrerà nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

* Se sull'Errante Portaturbinanti vengono messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione 0 o meno, per determinare il numero di pedine Tottero che ottieni, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di esso prima che ricevesse i segnalini -1/-1. Ad esempio, se ci sono tre segnalini +1/+1 sull'Errante Portaturbinanti ed esso riceve quattro segnalini -1/-1, otterrai tre pedine Tottero. Questo perché l'abilità innescata dell'Errante Portaturbinanti verifica l'esistenza della creatura appena prima che lasci il campo di battaglia e, in quel momento, ha ancora tutti quei segnalini.

Esito Ardente

{1} {R}

Istantaneo

Come costo aggiuntivo per lanciare l'Esito Ardente, sacrifica una creatura.

L'Esito Ardente infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare l'Esito Ardente. Non puoi lanciarlo senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.

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

Evocazione dell'Ombrafiamma

{3} {R}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {R}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura. Quella pedina ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

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

* Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro quando l'abilità si risolve, allora la pedina entra nel campo di battaglia come una copia di ciò che la creatura sta copiando.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[questo permanente] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.

* La pedina viene esiliata all'inizio della prossima sottofase finale indipendentemente da chi la controlla in quel momento.

* Se l'abilità si risolve durante la sottofase finale di un turno, la pedina verrà esiliata all'inizio della sottofase finale del turno successivo.

* Se la pedina non viene esiliata all'inizio della prossima sottofase finale (ad esempio perché l'abilità innescata ritardata viene neutralizzata), rimane sul campo di battaglia a tempo indeterminato. Continua ad avere rapidità.

* Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura non avrà rapidità e non verrà esiliata.

Falange di Gideon

{5} {W} {W}

Istantaneo

Mettili sul campo di battaglia quattro pedine creatura Cavaliere 2/2 bianche con cautela.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

* Se l'abilità arte magica si applica, le quattro pedine Cavaliere avranno anche indistruttibile fino alla fine del turno.

Fiala dell'Alchimista

{2}

Artefatto

Quando la Fiala dell'Alchimista entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

{1}, {T}, Sacrifica la Fiala dell'Alchimista: Una creatura bersaglio non può attaccare o bloccare in questo turno.

* Attivare l'ultima abilità della Fiala dell'Alchimista bersagliando una creatura che sta già attaccando o bloccando non la farà smettere di attaccare o bloccare. In alcuni casi inusuali, impedirà a quella creatura di attaccare o bloccare in qualsiasi fase di combattimento addizionale presente nel turno.

Fiammata Devastante

{X} {R} {R}

Istantaneo

La Fiammata Devastante infligge X danni a una creatura bersaglio.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, la Fiammata Devastante infligge anche X danni al controllore di quella creatura.

* La Fiammata Devastante bersaglia solo la creatura. Non bersaglia alcun giocatore, anche se l'abilità arte magica si applica.

* Se la creatura diventa un bersaglio illegale prima che la Fiammata Devastante tenti di risolversi, la Fiammata Devastante verrà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun danno verrà inflitto alla creatura o al suo controllore.

Furia di Chandra

{4} {R}

Istantaneo

La Furia di Chandra infligge 4 danni a un giocatore bersaglio e 1 danno a ogni creatura controllata da quel giocatore.

* La Furia di Chandra bersaglia solo il giocatore; non bersaglia creature. La Furia di Chandra infliggerà 1 danno a una creatura con anti-malocchio, ad esempio.

Genio delle Lame Incorporee

{3} {U} {U}

Creatura — Genio

4/3

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

* Qualsiasi magia tu lanci che non abbia il tipo creatura farà innescare l'abilità del Genio delle Lame Incorporee. Se una magia ha più tipi e uno di questi è il tipo creatura (ad esempio una creatura artefatto), lanciarla non farà innescare l'abilità. Neppure giocare una terra la farà innescare.

* L'abilità del Genio delle Lame Incorporee viene messa in pila sopra alla magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà prima di quella magia.

Globi della Protezione

{5}

Artefatto

Hai anti-malocchio. (*Non puoi essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.*)

Se una creatura sta per infliggerti danno, previeni 1 di quei danni.

* Fintanto che hai anti-malocchio, i tuoi avversari non possono bersagliarti con magie che infliggono danno o abilità che fanno infliggere danno alla propria fonte, anche se intendono deviare il danno su un planeswalker che controlli.

* I Globi della Protezione non preverranno il danno inflitto dalle creature a un planeswalker che controlli. Tuttavia, se una creatura controllata da un avversario ti sta per infliggere danno non da combattimento, puoi applicare l'effetto dei Globi della Protezione per prevenire 1 di quei danni prima che l'avversario scelga se deviare quel danno su un planeswalker che controlli.

* Gli effetti di prevenzione del danno di più Globi della Protezione sono cumulativi.

Griglia Eterea di Ghirapur

{2} {R}

Incantesimo

TAPpa due artefatti STAPpati che controlli: La Griglia Eterea di Ghirapur infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Puoi TAPpare due artefatti STAPpati qualsiasi che controlli, comprese creature artefatto che non siano state sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno più recente.

Guscio Nantuko

{2} {B}

Creatura — Insetto Zombie

2/2

Sacrifica una creatura: Il Guscio Nantuko prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* Puoi sacrificare il Guscio Nantuko stesso per attivare la sua abilità. Tuttavia, l'unica cosa che farà sarà mettere il Guscio Nantuko nel cimitero.

Hixus, Guardiano della Prigione

{3} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

4/4

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

Ogniquale una creatura ti infligge danno da combattimento, se Hixus, Guardiano della Prigione è entrato nel campo di battaglia in questo turno, esilia quella creatura finché Hixus non lascia il campo di battaglia. (*Quella creatura torna sotto il controllo del suo proprietario.*)

* L'abilità di Hixus provoca un cambio di zona dalla durata limitata, uno stile di abilità che ricorda in qualche modo alcune carte meno recenti, come l'Anello dell'Oblio. Tuttavia, a differenza dell'Anello dell'Oblio, le carte come Hixus hanno un'unica abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia la creatura quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che Hixus l'ha lasciato.

* Se Hixus lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura che ti ha inflitto il danno da combattimento non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alle creature esiliate diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate cesseranno di esistere.

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

* Le carte esiliate ritornano sul campo di battaglia subito dopo che Hixus l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario di Hixus lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Idra Divoramana

{2}{G}

Creatura — Idra

1/1

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso a un giocatore in difesa o a un planeswalker mentre attacca.*)

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia, metti un segnalino +1/+1 sull'Idra Divoramana.

* L'ultima abilità dell'Idra Divoramana si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.

Idrofrusta

{2}{U}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

* Puoi lanciare l'Idrofrusta anche se non ci sono creature attaccanti, semplicemente per pescare una carta.

Incarnazione di Zendikar

{2}{R}{G}

Creatura — Elementale

*4

La forza dell'Incarnazione di Zendikar è pari al numero di terre che controlli.

* L'abilità che definisce la forza dell'Incarnazione di Zendikar funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. La forza dell'Incarnazione di Zendikar cambia a seconda di come cambia il numero di terre che controlli.

Indagine per Omicidio

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando la creatura incantata muore, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Soldato 1/1 bianche, dove X è la sua forza.

* Per determinare quante pedine Soldato vengono create, usa la forza della creatura incantata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Se un altro giocatore prende il controllo dell'Indagine per Omicidio o della creatura incantata (ma non di entrambe), l'Indagine per Omicidio starà incantando un permanente illegale. L'Aura verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

Indurre il Sonno

{1}{U}

Istantaneo

TAPpa fino a due creature bersaglio.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

* Se l'abilità arte magica si applica e una creatura influenzata da Indurre il Sonno cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo controllore precedente, Indurre il Sonno le impedirà di essere STAPPata durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

* Indurre il Sonno può bersagliare creature TAPPate. Se una creatura bersaglio è già TAPPata quando la magia si risolve (e l'abilità arte magica si applica), quella creatura rimane TAPPata e non STAPPERà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

* Se scegli due bersagli e uno è un bersaglio illegale quando Indurre il Sonno si risolve, quella creatura non verrà TAPPata e Indurre il Sonno non le impedirà di STAPPare durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore (se l'abilità arte magica si applica). Non verrà influenzata da Indurre il Sonno in alcun modo.

Infernale Bracifauce

{3}{R}{R}

Creatura — Infernale

4/5

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso a un giocatore in difesa o a un planeswalker mentre attacca.*)

Se un'altra fonte rossa che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece altrettanti danni più 1 a quel permanente o giocatore.

* L'ultima abilità dell'Infernale Bracifauce non gli fa infliggere danno; influenza l'ammontare di danno inflitto dalla fonte rossa originale.

* Se il giocatore o il permanente al quale viene inflitto danno è anche influenzato da un effetto di prevenzione del danno, quel giocatore o il controllore di quel permanente possono applicare quell'effetto e l'effetto dell'Infernale Bracifauce in qualsiasi ordine. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto dell'Infernale Bracifauce non si può applicare ad esso.

* Più Infernali Bracifauce sono cumulativi. Se ne controlli due, aggiungerai 2 al danno inflitto da un'altra fonte rossa che controlli. In questo caso, aggiungerai anche 1 al danno inflitto da ciascuno degli Infernali Bracifauce durante il combattimento.

Invocazione Joraga

{4}{G}{G}

Stregoneria

Ogni creatura che controlli prende +3/+3 fino alla fine del turno e deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

* Se più creature attaccanti devono essere bloccate ed è possibile farlo, il giocatore in difesa deve assegnare almeno una creatura bloccante a ciascuna di esse, se possibile. Per esempio, se due di tali creature attaccassero e ci fossero due potenziali creature bloccanti, queste non potrebbero essere assegnate entrambe a bloccare la stessa creatura attaccante.

* L'Invocazione Joraga non costringe alcuna creatura specifica a bloccare alcuna creatura attaccante specifica. Il giocatore in difesa sceglie comunque come bloccano le creature che controlla.

Istinti Selvaggi

{3}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno. Lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

* Devi bersagliare sia una creatura che controlli sia una creatura controllata da un avversario per lanciare gli Istinti Selvaggi.

* Se la creatura controllata da un avversario è un bersaglio illegale mentre gli Istinti Selvaggi tentano di risolversi, ma la creatura che controlli è ancora un bersaglio legale, la creatura che controlli prende +2/+2 ma le creature non lottano. Nessuna delle due creature infligge o subisce danno durante la risoluzione degli Istinti Selvaggi.

Jace, Prodigio di Vryn

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

0/2

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Se ci sono cinque o più carte nel tuo cimitero, esilia Jace, Prodigio di Vryn, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

Jace, Telepate Libero da Vincoli

blu

Planeswalker — Jace

5

+1: Fino a una creatura bersaglio prende -2/-0 fino al tuo prossimo turno.

-3: Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero in questo turno. Se quella carta sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala.

-9: Ottieni un emblema con “Ogniquale volta lanci una magia, un avversario bersaglio mette nel suo cimitero le prime cinque carte del suo grimorio”.

* L’abilità attivata di Jace, Prodigio di Vryn verifica se ci sono cinque o più carte nel tuo cimitero dopo che hai scartato una carta. Mettere una quinta carta nel tuo cimitero in altri momenti non farà esiliare Jace e Jace non entrerà nel campo di battaglia mentre ci sono cinque o più carte nel tuo cimitero.

* Se attivi la seconda abilità di Jace, Telepate Libero da Vincoli, devi seguire le regole sulla tempistica per i tipi della carta. Ad esempio, se bersagli una carta stregoneria, puoi lanciarla nella tua fase principale quando la pila è vuota. Devi pagare tutti i costi della magia.

* Se non lanci la carta durante quel turno, non accade nulla. Rimane nel tuo cimitero.

* La carta viene esiliata solo se viene lanciata dal cimitero e rimessa nel cimitero (perché si risolve o viene neutralizzata). Se, in qualsiasi momento, la carta finisce in una zona nascosta (come la tua mano o il tuo grimorio), l’effetto perde traccia della carta. Non sarà esiliata, neppure se quella carta viene messa nel tuo cimitero più tardi in quel turno.

Kothophed, Accaparratore di Anime

{4}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Demone

6/6

Volare

Ogniquale volta un permanente posseduto da un altro giocatore viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta e perdi 1 punto vita.

* È irrilevante chi sia il controllore del permanente quando questo viene messo in un cimitero.

* L’abilità innescata è obbligatoria. Non puoi rifiutare di pescare la carta e perdere il punto vita, anche se vuoi.

Kytheon, Eroe di Akros

{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/1

Alla fine del combattimento, se Kyttheon, Eroe di Akros e almeno altre due creature hanno attaccato in questo combattimento, esilia Kyttheon, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

{2} {W}: Kyttheon ha indistruttibile fino alla fine del turno.

Gideon, Forgiato dalla Battaglia

bianco

Planeswalker — Gideon

3

+2: Fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario attacca Gideon, Forgiato dalla Battaglia durante il prossimo turno del suo controllore, se può farlo.

+1: Fino al tuo prossimo turno, una creatura bersaglio ha indistruttibile. STAPpa quella creatura.

0: Fino alla fine del turno, Gideon, Forgiato dalla Battaglia diventa una creatura Soldato Umano 4/4 con indistruttibile che è ancora un planeswalker. Previene tutto il danno che gli verrebbe inflitto in questo turno.

* La prima abilità di Kyttheon considererà le creature che hanno attaccato ma non sono più sul campo di battaglia (ad esempio perché non sono sopravvissute al danno da combattimento che è stato loro inflitto). Non considererà eventuali creature messe sul campo di battaglia come attaccanti, perché queste creature non sono mai state dichiarate come attaccanti.

* La prima abilità di Gideon impone a una creatura di attaccarlo, se può farlo. Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, quella creatura è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare oppure non è stata sotto il controllo del suo controllore ininterrottamente dall'inizio del suo turno, allora quella creatura non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo fa, la creatura non deve necessariamente attaccare.

* Se Gideon non può essere attaccato, ad esempio perché ha lasciato il campo di battaglia prima del prossimo combattimento del controllore della creatura, la creatura può attaccare te o un altro planeswalker che controlli oppure il suo controllore può decidere di non farla attaccare.

* Se la creatura bersagliata dalla prima abilità di Gideon cambia controllore prima di avere la possibilità di attaccare Gideon, l'abilità si applicherà a essa durante il prossimo turno del suo nuovo controllore.

* Se Gideon diventa una creatura grazie alla sua terza abilità, questo non conta come far entrare nel campo di battaglia una creatura. Gideon era già sul campo di battaglia; cambia solo i suoi tipi. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.

* La terza abilità di Gideon lo fa diventare una creatura con i tipi di creatura Soldato Umano. Rimane un planeswalker con il tipo di planeswalker Gideon. (Inoltre, conserva qualsiasi altro tipo o sottotipo di carta che possa avere.) Ogni sottotipo è legato al tipo di carta appropriato: Gideon è solo un tipo di planeswalker (non un tipo di creatura), mentre Soldato e Umano sono solo tipi di creatura (non tipi di planeswalker).

* Se attivi la terza abilità di Gideon e poi gli viene inflitto danno che non può essere prevenuto, quel danno ha tutti i risultati applicabili: nello specifico, il danno è su Gideon (poiché è una creatura) e quel danno fa rimuovere da Gideon stesso (poiché è un planeswalker) altrettanti segnalini fedeltà. Se Gideon non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. (Fintanto che ha indistruttibile, il danno che ha su di sé non ne causerà la distruzione.)

* Poniamo che tu attivi la terza abilità di Gideon, poi che un avversario ne prenda il controllo prima del combattimento. Puoi far attaccare Gideon da qualsiasi tua creatura (poiché è ancora un planeswalker). Poi Gideon può bloccare (poiché è una creatura). Può bloccare qualsiasi creatura attaccante idonea, compresa una che lo sta attaccando. Durante il combattimento, si comporta come un planeswalker attaccato e/o una creatura bloccante, come

è più appropriato. Per esempio, infligge danno da combattimento a qualsiasi creatura che sta bloccando, ma non infligge danno da combattimento ad alcuna creatura non bloccata che lo sta attaccando.

La Grande Luminaria

{6}{G}{G}{G}

Stregoneria

Ogni giocatore rimescola tutte le carte della propria mano e tutti i permanenti che possiede nel proprio grimorio, poi pesca altrettante carte. Ogni giocatore può mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte terra dalla sua mano. Esilia La Grande Luminaria.

* Il numero di carte che peschi è pari al numero di permanenti sul campo di battaglia che rimescoli nel tuo grimorio più il numero di carte della tua mano che rimescoli nel tuo grimorio.

* Il proprietario di una pedina è il giocatore sotto il cui controllo essa è entrata nel campo di battaglia. Le pedine rimescolate in un grimorio sono considerate nel numero di carte pescate, anche se cessano di esistere nel momento in cui diventano parte del grimorio. Indipendentemente da quello che usi per rappresentare le pedine, non rimescolerai quell'oggetto fisico nel tuo grimorio.

* Se un giocatore deve necessariamente pescare più carte di quelle contenute nel suo grimorio, quel giocatore perde la partita. Se tutti i giocatori perdono la partita in questo modo, la partita finirà in parità.

* Mentre La Grande Luminaria si risolve, prima scegli un qualsiasi numero di carte terra nella tua mano da mettere sul campo di battaglia, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Le terre entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.

Lanciadevastazione

{3}{B}

Creatura — Mago Umano

2/3

Ogniqualevolta lanci una magia incantesimo, puoi far prendere -2/-2 a una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

* L'abilità del Lanciadevastazione si risolverà prima della magia incantesimo che l'ha fatta innescare.

* Se sei l'unico giocatore che controlla creature quando l'abilità del Lanciadevastazione si innesca, devi scegliere una di quelle creature come bersaglio, anche se puoi decidere di non farle prendere -2/-2.

Legame Elementale

{2}{G}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura con forza pari o superiore a 3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta.

* La creatura deve avere forza pari o superiore a 3 mentre entra nel campo di battaglia oppure l'abilità del Legame Elementale non si innescherà. Le abilità statiche che aumentano (o diminuiscono) la forza di una creatura vengono tenute in considerazione. Tuttavia, non puoi far entrare nel campo di battaglia una creatura con forza pari o inferiore a 2 e provare ad aumentare la sua forza con una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata.

Leggere le Ossa

{2}{B}

Stregoneria

Profetizza 2, poi pesca due carte. Perdi 2 punti vita. *(Per profetizzare 2, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettime un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

* La perdita di punti vita è parte dell'effetto della magia. Non è un costo addizionale. Se Leggere le Ossa viene neutralizzato, non perderai punti vita.

Liliana, Guaritrice Eretica

{1} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/3

Legame Vitale

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, esilia Liliana, Guaritrice Eretica, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

Liliana, Necromante Audace

nero

Planeswalker — Liliana

3

+2: Ogni giocatore scarta una carta.

-X: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura non leggendaria bersaglio con costo di mana convertito pari a X dal tuo cimitero.

-8: Ottieni un emblema con "Ogniqualevolta una creatura muore, rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo all'inizio della prossima sottofase finale".

* Se più creature non pedina che controlli muoiono, l'abilità di Liliana, Guaritrice Eretica si innescherà altrettante volte. Tuttavia, poiché Liliana può essere esiliata e rimessa sul campo di battaglia solo una volta, solo la prima abilità che si risolve creerà una pedina Zombie. Le altre abilità si risolveranno, ma non avranno alcun effetto.

* Quando la prima abilità di Liliana, Necromante Audace si risolve, prima scegli una carta da scartare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie una carta da scartare; infine, tutte quelle carte vengono scartate contemporaneamente. Nessuno è in grado di vedere cosa stanno scartando gli altri giocatori prima di aver deciso quale carta scartare.

Manipolatore di Mizzium

{2} {U}

Creatura — Mago Vedalken

1/4

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

Quando il Manipolatore di Mizzium entra nel campo di battaglia, puoi cambiare un bersaglio di una magia o abilità bersaglio con il Manipolatore di Mizzium.

* Se cambiare un bersaglio di una magia o abilità con il Manipolatore di Mizzium dovesse rendere illegali altri bersagli di quella magia o abilità, i bersagli rimangono immutati.

* Se la magia o abilità ha più istanze della parola "bersaglio", scegli quale bersaglio cambi con il Manipolatore di Mizzium mentre l'abilità del Manipolatore di Mizzium si risolve.

* Il bersaglio della magia o abilità non cambierà a meno che il Manipolatore di Mizzium non soddisfi tutti i criteri dell'azione di bersagliare. Se una magia o abilità ha più bersagli, come Indurre il Sonno, puoi cambiare solo uno dei bersagli con il Manipolatore di Mizzium.

* Se una magia o abilità ha un numero variabile di bersagli, non puoi cambiare il numero di bersagli.

* Se il Manipolatore di Mizzium lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si risolva, i bersagli rimangono immutati.

* L'abilità innescata del Manipolatore di Mizziium può bersagliare una magia o abilità anche nel caso in cui il Manipolatore di Mizziium non sia un bersaglio legale per quella magia o abilità. Tuttavia, il bersaglio di quella magia o abilità rimarrà immutato.

* Se l'abilità innescata del Manipolatore di Mizziium bersaglia una magia o abilità senza bersagli, non accade nulla.

Manto Stellato di Nyx

{4}{W}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

Fintanto che controlli cinque o più incantesimi, ogni altro incantesimo non Aura che controlli è una creatura in aggiunta ai suoi altri tipi e ha forza base e costituzione base pari al suo costo di mana convertito.

* Se la prima abilità rimette sul campo di battaglia una carta Aura, scegli ciò che quell'Aura incanterà mentre entra nel campo di battaglia. Se l'Aura non può incantare nulla legalmente, essa rimane nel cimitero.

* Ricorda che, se un'Aura viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo, qualsiasi cosa venga incantata dall'Aura non è un bersaglio dell'abilità del Manto Stellato di Nyx, né è un bersaglio della carta Aura stessa. Ad esempio, puoi mettere un'Aura sul campo di battaglia che incanti una creatura con anti-malocchio controllata da un avversario in questo modo.

* Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall'inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.

Medicamento Corrotto

{2}{B}

Incantesimo

Se un avversario sta per guadagnare punti vita, quel giocatore perde invece altrettanti punti vita.

* Se più effetti di sostituzione tentano di applicarsi allo stesso evento di guadagno di punti vita, il giocatore che sta per guadagnare punti vita sceglie l'ordine in cui applicarli. Ad esempio, se un giocatore che controlla l'Archivio di Alhammarret sta per guadagnare 3 punti vita mentre il Medicamento Corrotto è sul campo di battaglia, quel giocatore può scegliere di raddoppiare i 3 punti vita a 6 e poi perdere 6 punti vita. Il giocatore può anche scegliere di applicare prima il Medicamento Corrotto, convertendo "guadagni 3 punti vita" in "perdi 3 punti vita". In questo caso, l'Archivio di Alhammarret non si applicherà.

* Più Medicamenti Corrotti sul campo di battaglia non hanno alcun effetto significativo sul guadagno di punti vita. Dopo che l'effetto di un Medicamento Corrotto è stato applicato, gli altri non hanno un ulteriore guadagno di punti vita da influenzare.

Messaggera del Pantheon

{1}{G}

Creatura — Sciamano Centauro

2/2

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

Ogniquale volta lanci una magia incantesimo, guadagni 1 punto vita.

* La prima abilità della Messaggera del Pantheon non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia incantesimo.

* Se ci sono costi addizionali per lanciare una magia incantesimo, applicali prima di applicare le riduzioni di costo.

* La Messaggera del Pantheon può ridurre i costi alternativi come i costi di conferire.

Nissa, Veggente di Boscovasto

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Esploratore Elfo

2/2

Quando Nissa, Veggente di Boscovasto entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta base, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

Ogniquale volta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se controlli sette o più terre, esilia Nissa, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario.

Nissa, Saggia Animista

verde

Planeswalker — Nissa

3

+1: Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, mettila sul campo di battaglia. Altrimenti, aggiungila alla tua mano.

-2: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Elementale leggendaria 4/4 verde chiamata Ashaya, il Mondo Risvegliato.

-7: STAPpa fino a sei terre bersaglio. Diventano creature Elementale 6/6. Sono ancora terre.

* La pedina creata dalla seconda abilità di Nissa, Saggia Animista si chiama solo Ashaya, il Mondo Risvegliato. Non si chiama Elementale.

* Puoi attivare la seconda abilità di Nissa, Saggia Animista anche se controlli già un'Ashaya, il Mondo Risvegliato. Subito dopo che la seconda pedina è stata creata, dovrai sceglierne una che resta sul campo di battaglia. L'altra verrà messa nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere.

* Se una terra diventa una creatura, ma non è stata ininterrottamente sotto il controllo del suo controllore dall'inizio del turno più recente di quel giocatore, non sarà in grado di attaccare e le sue abilità con {T} nel costo (comprese le abilità di mana) non potranno essere attivate. In altre parole, considera per quanto tempo il permanente è stato sotto il tuo controllo, non per quanto tempo è stato una creatura.

Occhialoni della Piromante

{5}

Artefatto Leggendaro

{T}: Aggiungi {R} alla tua riserva di mana. Quando quel mana viene speso per lanciare una magia istantaneo o stregoneria rossa, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Il mana prodotto dagli Occhialoni della Piromante può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie istantaneo o stregoneria rosse.

* Verrà copiata qualsiasi magia istantaneo o stregoneria rossa per la quale spendi il mana, non soltanto una che richieda bersagli.

* L'abilità innescata ritardata si innescherà a prescindere dal fatto che gli Occhialoni della Piromante siano ancora sul campo di battaglia o meno.

* Se per lanciare una singola magia istantaneo o stregoneria rossa viene speso più di un mana rosso prodotto dagli Occhialoni della Piromante, si innescherà l'abilità innescata ritardata associata con ciascun mana. Verranno create altrettante copie. È irrilevante se questo mana rosso sia stato prodotto da uno o più Occhialoni della Piromante.

* Se viene creata una copia, tu la controlli. Quella copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

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

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.

* Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia. Per esempio, se sacrifichi una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e tu lo copi, anche la copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.

* Se la copia usa la seconda persona “tu”, si riferisce al controllore della copia e non a quello della magia originale. Allo stesso modo, se la copia dice di influenzare un “avversario”, si riferisce a un avversario del controllore della copia e non a uno del controllore della magia originale.

Ombre del Passato

{1}{B}

Incantesimo

Ogniquale una creatura muore, profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

{4}{B}: Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita. Attiva questa abilità solo se ci sono quattro o più carte creatura nel tuo cimitero.

* Una volta che hai attivato legalmente l’ultima abilità, non importa quante carte creatura sono nel tuo cimitero mentre l’abilità si risolve.

Onda della Deriva

{X}{U}{U}

Stregoneria

Fai tornare tutti i permanenti non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a X in mano ai rispettivi proprietari.

* Se un permanente ha {X} nel costo di mana, quella X è pari a 0.

* Una pedina ha un costo di mana convertito pari a 0, a meno che non sia una copia di qualcos’altro. In tal caso, ha il costo di mana di qualsiasi cosa stia copiando.

Oscuro Diletto

{2}{B}

Istantaneo

Rigenera una creatura bersaglio. Pesca una carta. (*La prossima volta che la creatura sta per essere distrutta in questo turno, non viene distrutta. Invece TAPpala, rimuovi da essa tutto il danno e rimuovila dal combattimento.*)

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, rigenera anche ogni altra creatura che controlli.

* Peschi una carta mentre l'Oscuro Diletto si risolve, non mentre la creatura effettivamente si rigenera.

* L'Oscuro Diletto bersaglia solo una creatura, a prescindere dal fatto che l'arte magica si applichi o meno. Se quella creatura diventa un bersaglio illegale prima che l'Oscuro Diletto tenti di risolversi, quest'ultimo verrà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna creatura si rigenererà e non pescherai una carta.

Passaggio dei Farabutti

Terra

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

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

* Attivare la seconda abilità del Passaggio dei Farabutti dopo che una creatura è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.

Patto Demoniaci

{2}{B}{B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, scegli uno che non è stato scelto —

- Il Patto Demoniaci infligge 4 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio e tu guadagni 4 punti vita.
- Un avversario bersaglio scarta due carte.
- Pesca due carte.
- Perdi la partita.

* Scegli il modo mentre l'abilità innescata viene messa in pila. Puoi scegliere un modo che richiede bersagli solo se ci sono bersagli legali disponibili.

* Se l'abilità viene neutralizzata (perché il suo bersaglio diventa illegale oppure perché una magia o abilità la neutralizzano), il modo scelto per quell'istanza dell'abilità conta comunque come scelto.

* La frase "che non è stato scelto" si riferisce solo a quello specifico Patto Demoniaci. Se ne controlli uno e ne lanci un altro, puoi scegliere qualsiasi modo per il secondo la prima volta che la sua abilità si innesca.

* È irrilevante chi ha scelto un qualsiasi modo specifico. Ad esempio, supponiamo che controlli il Patto Demoniaci e che tu abbia scelto i primi due modi. Se un avversario prende il controllo del Patto Demoniaci, quel giocatore può scegliere solo il terzo e il quarto modo.

* In alcune situazioni molto insolite, potresti non essere in grado di scegliere un modo, ad esempio perché tutti i modi sono stati scelti in precedenza oppure perché gli unici modi rimasti richiedono bersagli e non ci sono bersagli legali disponibili. In questo caso, l'abilità viene semplicemente rimossa dalla pila senza alcun effetto.

* Sì, se il quarto modo è l'unico rimasto, lo devi scegliere. Avevi letto tutto il contratto, no?

Pellegrinaggio di Nissa

{2}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte Foresta base, rivelale, mettile una sul campo di battaglia TAPPata e aggiungi l'altra alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte Foresta base invece di due.

* Se trovi solo una Foresta, la metterai sul campo di battaglia TAPPata. Non potrai aggiungerla alla tua mano, anche se vuoi.

* Se l'abilità arte magica si applica e trovi tre carte Foresta base, una di esse verrà messa sul campo di battaglia TAPpata e due di esse verranno aggiunte alla tua mano.

Pensieri Strazianti

{2} {B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare i Pensieri Strazianti, sacrifica una creatura.

Un giocatore bersaglio scarta un numero di carte pari alla forza della creatura sacrificata.

* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare i Pensieri Strazianti. Non puoi lanciarli senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.

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

Piroarte Raffinata

{1} {R} {R}

Stregoneria

La Piroarte Raffinata infligge 4 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, la Piroarte Raffinata non può essere neutralizzata da magie o abilità.

* Anche se l'abilità arte magica si applica, la Piroarte Raffinata può essere bersagliata da magie o abilità che la neutralizzerebbero. La parte del loro effetto che neutralizzerebbe la Piroarte Raffinata non funzionerà, ma qualsiasi altro effetto di quelle magie o abilità si verificherà comunque, se applicabile.

Potere delle Masse

{G}

Istantaneo

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

* Il bonus viene determinato mentre il Potere delle Masse si risolve. Non cambierà se più avanti nel turno cambia il numero di creature che controlli.

* Se bersagli una creatura che controlli con il Potere delle Masse, ricordati di conteggiarla quando viene determinato l'ammontare del bonus.

Predatore della Lama Funerea

{2} {B}

Creatura — Guerriero Umano

1/4

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

Ogniqualvolta il Predatore della Lama Funerea infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde punti vita pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

* Per determinare quanti punti vita vengono persi, conta il numero di carte creatura nel tuo cimitero mentre l'abilità si risolve. Da notare che questo include qualsiasi altra creatura da te posseduta che è morta in combattimento e potenzialmente anche lo stesso Predatore della Lama Funerea.

Predone Sacco di Carne

{2} {B}

Creatura — Guerriero Zombie

3/1

Quando il Predone Sacco di Carne entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sacrifica una creatura.

* Quando l'abilità si risolve, puoi sacrificare lo stesso Predone Sacco di Carne. Se non controlli altre creature, dovrai sacrificare il Predone Sacco di Carne.

* Mentre l'abilità del Predone Sacco di Carne si risolve, prima scegli una creatura da sacrificare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie una creatura da sacrificare; infine, tutte quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.

Protettore dell'Anello Magico

{7}

Creatura Artefatto — Golem

7/7

Il Protettore dell'Anello Magico non STAPpa durante il tuo STAP.

{7}: STAPpa il Protettore dell'Anello Magico.

Ogniquale volta il Protettore dell'Anello Magico attacca, infligge 7 danni a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

* L'ultima abilità si innesca e si risolve prima della dichiarazione delle creature bloccanti. Se la creatura bersaglio viene distrutta dal danno, non sarà sul campo di battaglia per bloccare.

Raffica Aerea

{G}

Istantaneo

La Raffica Aerea infligge 3 danni divisi a tua scelta tra una, due o tre creature bersaglio con volare.

* Scegli il numero di bersagli della Raffica Aerea e come viene diviso il danno mentre lanci la magia. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.

* Se alcuni dei bersagli (ma non tutti) diventano illegali prima che la Raffica Aerea tenti di risolversi, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma non viene inflitto alcun danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli diventano illegali, la Raffica Aerea viene neutralizzata.

Rapida Resa dei Conti

{1}{W}

Stregoneria

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, puoi lanciare la Rapida Resa dei Conti come se avesse lampo. (*Puoi lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Distruggi una creatura TAPpata bersaglio.

* Il numero di carte istantaneo e/o stregoneria nel tuo cimitero è rilevante solo mentre inizi a lanciare la Rapida Resa dei Conti. Dopo che è stata lanciata, quel numero non ha importanza e non avrà alcun effetto sulla risoluzione della Rapida Resa dei Conti.

Redivivo

{4}{B}

Creatura — Spirito

/

Volare

La forza e la costituzione del Redivivo sono pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

* L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Redivivo si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se il Redivivo è nel tuo cimitero, la sua abilità considererà il Redivivo stesso.

Rete di Totteri Spia

{2}{U}{U}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli un artefatto, metti sul campo di battaglia una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

Ogniquale volta una o più creature artefatto che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

* La prima abilità della Rete di Totteri Spia ha una clausola del “se” interposto. Ciò significa che (1) l'abilità non si innescherà a meno che non controlli un artefatto all'inizio del tuo mantenimento e che (2) l'abilità non avrà alcun effetto se non controlli un artefatto mentre si risolve.

* L'ultima abilità si innescherà al massimo una volta per ogni sottofase di danno da combattimento. Tuttavia, se almeno una creatura artefatto che controlli ha attacco improvviso e le altre no o se una creatura artefatto che controlli ha doppio attacco, l'abilità potrebbe innescarsi due volte per combattimento: una per ciascuna sottofase di danno da combattimento.

Richiamo della Luna Piena

{1}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +3/+2 e ha travolgere. *(Può infliggere il danno da combattimento in eccesso a un giocatore in difesa o a un planeswalker mentre attacca.)*

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, sacrifica il Richiamo della Luna Piena.

* L'ultima abilità del Richiamo della Luna Piena verificherà tutto il turno precedente, anche se il Richiamo della Luna Piena non era sul campo di battaglia per una parte o per tutto quel turno. Ad esempio, se lanci il Richiamo della Luna Piena e un'altra magia nello stesso turno, dovrai sacrificare il Richiamo della Luna Piena all'inizio del mantenimento del turno successivo.

* Un singolo giocatore deve aver lanciato due o più magie durante il turno precedente perché l'ultima abilità del Richiamo della Luna Piena si inneschi. Se più giocatori lanciano solo una magia ciascuno durante quel turno, l'abilità non si innescherà.

Rifiuto Psicico

{1}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che ti bersaglia.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, puoi copiare la magia neutralizzata in questo modo. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* La magia istantaneo o stregoneria bersaglio può avere altri bersagli, fintanto che uno di essi sei tu.

* Se l'abilità arte magica si applica, creerai una copia della magia istantaneo o stregoneria solo se il Rifiuto Psicico neutralizza quella magia. Se quella magia non può essere neutralizzata da magie o abilità, non otterrai una copia.

* Se il Rifiuto Psicico crea una copia della magia, tu controlli la copia. Quella copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si

risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

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

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.

* Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia. Per esempio, se un giocatore sacrifica una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e tu lo copi, anche la copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.

* Se la copia usa la seconda persona "tu", si riferisce al controllore della copia e non a quello della magia originale. Allo stesso modo, se la copia dice di influenzare un "avversario", si riferisce a un avversario del controllore della copia e non a uno del controllore della magia originale.

Rifugio di Jace

{3}{U}

Incantesimo

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* La prima abilità del Rifugio di Jace non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia istantaneo o stregoneria.

* Se ci sono costi addizionali per lanciare una magia istantaneo o stregoneria, applicali prima di applicare le riduzioni di costo.

* Il Rifugio di Jace può ridurre i costi alternativi come i costi di miracolo o sovraccarico.

* L'abilità profetizzare del Rifugio di Jace si risolverà prima della magia istantaneo o stregoneria che l'ha fatta innescare.

Risveglio dell'Animista

{X}{G}

Stregoneria

Rivela le prime X carte del tuo grimorio. Metti tutte le carte terra tra di esse sul campo di battaglia TAPpate e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, STAPpa quelle terre.

* Nessun giocatore conoscerà l'ordine delle carte messe in fondo al tuo grimorio. In pratica, le carte devono essere rimescolate (anche se questa non è l'azione di gioco "rimescolare").

* Se l'abilità arte magica si applica, STAPpi solo le terre messe sul campo di battaglia con il Risveglio dell'Animista.

* Se hai X o meno carte nel tuo grimorio, rivelerai tutte le carte del tuo grimorio, metterai tutte le carte terra tra di esse sul campo di battaglia TAPPate, poi rimetterai le altre nel tuo grimorio in ordine casuale. (Questa è di fatto la stessa azione che rimescolare il tuo grimorio, anche se tecnicamente non si tratta comunque di un rimescolamento.)

Rivelazione dell'Artefice

{2}{U}

Istantaneo

Pesca due carte. Se non controlli artefatti, scarta una carta.

* Se controlli almeno un artefatto, non puoi scartare una carta, anche se vuoi farlo.

Rivelazione di Nissa

{5}{G}{G}

Stregoneria

Profetizza 5, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura, pesca un numero di carte pari alla sua forza e guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

* Se la prima carta del tuo grimorio non è una carta creatura o è una carta creatura con forza pari o inferiore a 0, non pescherai alcuna carta. Altrimenti, la prima carta che peschi sarà quella che hai rivelato.

Ruggente dei Boschi

{4}{G}{G}

Creatura — Bestia

6/5

Quando il Ruggente dei Boschi entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura non leggendaria verde con costo di mana convertito pari o inferiore a 3, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare il tuo grimorio.

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

Sbriciolare

{1}{R}

Istantaneo

Distruungi un artefatto bersaglio. Sbriciolare infligge 3 danni al controllore di quell'artefatto.

* Sbriciolare bersaglia solo l'artefatto, non bersaglia alcun giocatore. Se quell'artefatto diventa un bersaglio illegale prima che Sbriciolare tenti di risolversi, Sbriciolare verrà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà inflitto alcun danno.

Sciamana della Banda

{1}{B}{G}

Creatura — Sciamano Elfo

3/2

Quando la Sciamana della Banda entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio perde punti vita pari al numero di Elfi che controlli.

* Per determinare quanti punti vita vengono persi, conta il numero di Elfi che controlli mentre l'abilità della Sciamana della Banda si risolve, inclusa la Sciamana della Banda stessa, se è ancora sul campo di battaglia.

Scintilla di Chandra

{3}{R}{R}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a ogni altra creatura e a ogni avversario.

* La creatura è la fonte del danno, non la Scintilla di Chandra. Ad esempio, la Scintilla di Chandra può far sì che una creatura bianca infligga danno a una creatura con protezione dal rosso.

* Usa la forza della creatura bersaglio mentre la Scintilla di Chandra si risolve per determinare quanti danni infligge a ogni altra creatura e a ogni avversario.

* Se la creatura diventa un bersaglio illegale prima che la Scintilla di Chandra tenti di risolversi (ad esempio perché un altro giocatore la controlla o ha lasciato il campo di battaglia), la Scintilla di Chandra sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà inflitto alcun danno.

Sepolcro dell'Angelo

{3}

Artefatto

Ogniquale una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far diventare il Sepolcro dell'Angelo una creatura artefatto Angelo 3/3 bianca con volare fino alla fine del turno.

* Se il Sepolcro dell'Angelo è già una creatura quando una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la sua abilità sostituirà qualsiasi effetto che imposti un valore specifico per la sua forza e la sua costituzione base, ma altri effetti che modificano forza e costituzione (come quello creato dalla Crescita Titanica) si applicheranno comunque.

* Gli effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base del Sepolcro dell'Angelo e che iniziano ad applicarsi dopo che questo è diventato una creatura sostituiranno l'effetto del Sepolcro dell'Angelo. Ad esempio, se a causa di un effetto un Sepolcro dell'Angelo 3/3 diventa 0/1, rimarrà 0/1 finché un altro effetto (come innescare l'abilità del Sepolcro dell'Angelo una seconda volta o bersagliarlo con la Crescita Titanica) non modificherà questi valori.

Servitore Non Morto

{3}{B}

Creatura — Zombie

3/2

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

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

Sete di Sangue Contagiosa

{1}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+1, ha rapidità e attacca ogni turno, se può farlo.

Quando la creatura incantata muore, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Sete di Sangue Contagiosa, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, la creatura incantata è TAPPATA o è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora quella creatura non attacca. Se è

necessario pagare un costo per far attaccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo fa, la creatura non deve necessariamente attaccare.

Sfregio Infernale

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

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

* Il giocatore che controlla la creatura quando questa muore è quello che pescherà una carta.

Sigillo del Trono Vuoto

{3}{W}{W}

Incantesimo

Ogniquale volta lanci una magia incantesimo, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare.

* L’abilità innescata si risolverà prima della magia incantesimo che l’ha fatta innescare.

* Quando lanci una magia Aura, devi scegliere un bersaglio per essa prima che questa abilità metta sul campo di battaglia una pedina Angelo. In altre parole, non puoi lanciare una magia Aura e incantare l’Angelo che verrà creato come risultato.

* Lanciare il Sigillo del Trono Vuoto non farà innescare la sua stessa abilità. Deve essere sul campo di battaglia affinché la sua abilità possa funzionare.

Sigillo del Valore

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca da sola, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni altra creatura che controlli.

Equipaggiare {1} ({1}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

* Per determinare l’ammontare del bonus, conta il numero di creature che controlli oltre a quella equipaggiata mentre l’abilità del Sigillo del Valore si resolve. Dopo che l’abilità si è risolta, il bonus non cambia anche se cambia il numero di creature che controlli.

* 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, l’abilità del Sigillo del Valore non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.

Skaab Posseduto

{3}{U}{B}

Creatura — Zombie

3/2

Quando lo Skaab Posseduto entra nel campo di battaglia, riprendi in mano dal tuo cimitero una carta istantaneo, stregoneria o creatura bersaglio.

Se lo Skaab Posseduto sta per morire, invece esiliarlo.

* L'ultima abilità dello Skaab Posseduto si applicherà a prescindere da ciò che lo ha fatto morire (danno letale, essere sacrificato, segnalini -1/-1 sufficienti e così via). Lo Skaab Posseduto non finirà nel cimitero. Verrà messo in esilio dal campo di battaglia. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura muore non si innescheranno.

Spada dell'Animista

{2}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare il tuo grimorio.

Equipaggiare {2}

* Equipaggiare la Spada dell'Animista su Nissa, Veggente di Boscovasto non fornisce alcun bonus aggiuntivo, ma è divertente. Se ci riesci, pubblica su Twitter una foto usando #EquippedNissa.

Spiritella Furfante

{U}

Creatura — Farabutto Spiritello

1/1

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

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

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

* Se più Spiritelle Furfanti entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, tutte le loro abilità innescate si innescheranno.

Spiriti Benedetti

{2} {W}

Creatura — Spirito

2/2

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia incantesimo, metti un segnalino +1/+1 sugli Spiriti Benedetti.

* L'abilità degli Spiriti Benedetti si risolverà prima della magia incantesimo che l'ha fatta innescare.

Svuotamagie Separatista

{3} {U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Quando lo Svuoatamagie Separatista entra nel campo di battaglia, puoi far tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

* Lo Svuoatamagie Separatista può bersagliare se stesso con la sua abilità.

Talento del Telepate

{2} {U} {U}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela le prime sette carte del suo grimorio. Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Poi quel giocatore mette le altre nel suo cimitero.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, puoi lanciare fino a due carte istantaneo e/o stregoneria rivelate invece di una.

* Se l'abilità arte magica si applica, lancerai le due carte in ordine. Quella che lanci per ultima si risolverà per prima.

* Lanci la carta o le carte istantaneo e/o stregoneria dal grimorio del tuo avversario mentre il Talento del Telepate si sta risolvendo. Ignora le restrizioni temporali basate sul tipo di carta. Altre restrizioni temporali, come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.

* Le carte verranno messe nel cimitero del rispettivo proprietario dopo che si sono risolte, non nel tuo.

* Se non puoi lanciare alcuna carta istantaneo o stregoneria (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili) o se scegli di non lanciarne una, allora il Talento del Telepate finisce di risolversi. Le carte rivelate che non hai lanciato verranno messe nel cimitero di quel giocatore.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

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

Terrore delle Profondità

{4} {U} {U}

Creatura — Serpe

6/6

Il Terrore delle Profondità non può attaccare a meno che non ci siano sette o più carte nel tuo cimitero.

* L'abilità del Terrore delle Profondità effettua la verifica solo mentre vengono dichiarate le creature attaccanti. Dopo che il Terrore delle Profondità ha attaccato legalmente, ridurre il numero di carte nel tuo cimitero non lo farà smettere di attaccare.

Titano di Erebos

{1} {B} {B} {B}

Creatura — Gigante

5/5

Fintanto che i tuoi avversari non controllano creature, il Titano di Erebos ha indistruttibile. (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non lo distruggono.*)

Ogniqualvolta una carta creatura lascia il cimitero di un avversario, puoi scartare una carta. Se lo fai, riprendi in mano il Titano di Erebos dal tuo cimitero.

* Il danno inflitto a una creatura con indistruttibile rimane su quella creatura. Se il Titano di Erebos ha su di sé danno letale e perde indistruttibile (ad esempio perché il tuo avversario non controllava creature e poi ha preso il controllo di una creatura), esso verrà distrutto.

* L'ultima abilità si innesca solo se il Titano di Erebos si trova nel tuo cimitero.

* In una partita multiplayer, l'ultima abilità non si innescherà quando un giocatore con una carta creatura nel suo cimitero lascia la partita.

Tocco di Digitale Selenica

{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 e ha tocco letale fino alla fine del turno. Ogniqualvolta una creatura a cui quella creatura ha inflitto danno muore in questo turno, il suo controllore perde 2 punti vita. *(Qualsiasi danno che una creatura con tocco letale infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.)*

* Il controllore della creatura a cui è stato inflitto danno dalla creatura bersaglio è colui che perde 2 punti vita, non il controllore della creatura bersaglio.

Tragica Arroganza

{3}{W}{W}

Stregoneria

Per ogni giocatore, scegli tra i permanenti controllati da quel giocatore un artefatto, una creatura, un incantesimo e un planeswalker. Poi ogni giocatore sacrifica tutti gli altri permanenti non terra che controlla.

* Nessuno dei permanenti scelti è bersaglio della Tragica Arroganza.

* Se un permanente ha più di uno dei tipi influenzati, può essere considerato per qualsiasi di essi. Ad esempio, puoi scegliere una creatura artefatto come artefatto che vuoi salvare, un'altra creatura come creatura e una creatura incantesimo come incantesimo. Allo stesso modo, potresti scegliere una creatura incantesimo sia come la creatura che come l'incantesimo che vuoi salvare, anche se il giocatore controlla un'altra creatura e/o un altro incantesimo.

Tramutare in Rana

{1}{U}

Istantaneo

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

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

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

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

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

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

Trappola di Liane

{2}{G}

Istantaneo

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno da creature con forza pari o inferiore a 4.

* Verifica la forza di ogni creatura mentre sta per infliggere danno da combattimento per determinare se quel danno viene prevenuto. Non importa quale sia la forza di qualsiasi creatura mentre la Trappola di Liane si risolve.

Trappola Notturna

{3}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Puoi scegliere una carta non terra da quella mano. Se lo fai, quel giocatore scarta quella carta. Se non lo fai, quel giocatore scarta due carte.

* Se non scegli una carta non terra da far scartare al giocatore, quel giocatore sceglie le due carte che scarterà.

Tutela della Sfinge

{2}{U}

Incantesimo

Ogniquale volta peschi una carta, un avversario bersaglio mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio. Se sono entrambe carte non terra che condividono un colore, ripeti questo procedimento.

{5}{U}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

* Incolore non è un colore, quindi mettere nel cimitero due carte incolore non farà ripetere il procedimento.

* Il procedimento continuerà a ripetersi fintanto che entrambe le carte condividono un colore e nessuna delle due è una carta terra.

Valore Cavalleresco

{4}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Valore Cavalleresco entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina creatura

Cavaliere 2/2 bianca con cautela. (*Attacca senza TAPpare.*)

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

* Devi bersagliare una creatura per lanciare il Valore Cavalleresco. Se la creatura è un bersaglio illegale quando tenta di risolversi il Valore Cavalleresco, questo verrà neutralizzato e non entrerà nel campo di battaglia. Non otterrai la pedina Cavaliere.

Vendetta di Gea

{5}{G}{G}

Creatura — Elementale

8/5

La Vendetta di Gea non può essere neutralizzata.

Rapidità

La Vendetta di Gea non può essere bersaglio di magie non verdi o abilità da fonti non verdi.

* La prima abilità della Vendetta di Gea funziona solo mentre è una magia in pila. L'ultima abilità della Vendetta di Gea funziona solo mentre è sul campo di battaglia.

* Una magia Vendetta di Gea può essere bersagliata da magie e abilità che la neutralizzerebbero. La parte del loro effetto che neutralizzerebbe la Vendetta di Gea non funzionerà, ma qualsiasi altro effetto di quelle magie o abilità si verificherà comunque, se applicabile.

* L'ultima abilità della Vendetta di Gea si applica a tutte le magie non verdi e alle abilità da fonti non verdi, comprese quelle che controlli. Ad esempio, non puoi bersagliarla con l'abilità equipaggiare di un Equipaggiamento che controlli (a meno che l'Equipaggiamento non sia verde per qualche motivo).

* Se una magia ha uno o più colori e uno di quei colori è verde, quella magia può bersagliare la Vendetta di Gea.

Vincitore Affascinante

{3}{R}

Creatura — Guerriero Umano

3/2

Quando il Vincitore Affascinante entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da un avversario con forza pari o inferiore a 2 fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. *(Può attaccare e {T} in questo turno.)*

* Una volta che l'abilità del Vincitore Affascinante si è risolta e tu hai preso il controllo di una creatura, aumentare la sua forza a un valore superiore a 2 non te ne farà perdere il controllo. Allo stesso modo, non ha importanza se il Vincitore Affascinante lascia il campo di battaglia o se perdi il controllo del Vincitore Affascinante. Manterrai il controllo della creatura che è stata il bersaglio dell'abilità fino alla fine del turno.

* L'abilità del Vincitore Affascinante può bersagliare una creatura già STAPpata. Ne prenderai comunque il controllo e avrà rapidità.

Vincoli di Oppressione

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente non terra

Il permanente incantato non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

* I Vincoli di Oppressione possono incantare un qualsiasi permanente non terra, non solo una creatura.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.

Vincolo dello Ieromante

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha “Ogniqualevolta questa creatura attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa”.

* L'abilità innescata fornita alla creatura incantata TAPperà la creatura prima che le creature bloccanti vengano dichiarate.

* La creatura incantata è la fonte dell'abilità innescata che guadagna, non il Vincolo dello Ieromante. Se la creatura incantata non è bianca, quell'abilità può bersagliare una creatura con protezione dal bianco, ad esempio.

Visione di Magma

{R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare la Visione di Magma, scarta una carta terra.

Pesca due carte.

* Devi scartare esattamente una carta terra per lanciare la Visione di Magma. Non puoi lanciarla senza scartare una carta terra e non puoi scartare carte addizionali.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Origins, I Khan di Tarkir, Riforgiare il destino, Draghi di Tarkir, Theros, Figli degli dei, Viaggio verso Nyx e Zendikar sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2015 Wizards.