

Note di release dell'espansione *Fedeltà di Ravnica*

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

Ultima modifica: 24 ottobre 2018

Le note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

La sezione “Note generali” include le informazioni sull'uscita e fornisce spiegazioni sulle meccaniche e sui concetti dell'espansione.

La sezione “Note specifiche sulle carte” contiene le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nella sezione “Note specifiche sulle carte” comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Fedeltà di Ravnica* contiene 259 carte (111 comuni, 80 non comuni, 53 rare e 15 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 8 carte disponibili nei mazzi Planeswalker di *Fedeltà di Ravnica*, 1 carta promozionale esclusiva (disponibile come parte della promozione Acquista-un-box in negozio di *Fedeltà di Ravnica*) e 5 carte terra base disponibili nei mazzi Planeswalker, nel Bundle e in alcuni prodotti supplementari.

L'espansione *Fedeltà di Ravnica* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 25 gennaio 2019. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Ixalan*, *Rivali di Ixalan*, *Dominaria*, il *Set Base 2019*, *Gilde di Ravnica* e *Fedeltà di Ravnica*.

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

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

Riproposizione di una tematica: gilde e marchi delle gilde

Sulle orme dell'espansione *Gilde di Ravnica*, le tensioni sul piano si acuiscono mentre le cinque gilde rimanenti salgono alla ribalta: il Senato Azorius, il Sindacato Orzhov, il Culto di Rakdos, i Clan Gruul e l'Alleanza Simic.

Ciascuna gilda possiede il proprio simbolo, che compare sulle carte a essa associate. Questi marchi delle gilde non hanno alcun effetto sul gioco o sulla costruzione del mazzo.

Parola per definire un'abilità Azorius: *appendice*

I migliori politici Azorius mantengono obiettivi e strategie flessibili: *appendice* è una parola per definire un'abilità che permette agli incantatori più esperti di adattare gli effetti di alcune delle loro magie alla situazione sul campo. Puoi lanciare le magie con *appendice* nel turno del tuo avversario, se necessario, o aspettare la tua fase principale per lanciarle con un bonus aggiuntivo.

Intuizione della Sfinge

{2} {W} {U}

Istantaneo

Pesca due carte.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, guadagni 2 punti vita.

Appendice è una parola per definire un'abilità. Le parole per definire un'abilità appaiono in corsivo e non influiscono sulle regole.

- Le abilità *appendice* delle magie istantanee si applicano mentre la magia si risolve, non subito dopo che è stata lanciata. Se la magia viene neutralizzata, non otterrai il bonus di *appendice*. Ad esempio, se lanci l'Intuizione della Sfinge durante la tua fase principale, guadagni 2 punti vita durante la sua risoluzione, dopo che hai pescato due carte.
- Se una magia con un'abilità *appendice* viene copiata, la copia non ti fornirà il bonus di *appendice* perché non è mai stata lanciata.

Abilità definita da parola chiave Orzhov: *aldilà*

La morte non segna il termine di un contratto con il Sindacato Orzhov, anzi: dopo aver esalato l'ultimo respiro, molti cittadini di Ravnic si ritrovano schiavi della gilda. Quando muoiono, le creature con *aldilà* lasciano Spiriti dietro di sé.

Oligarca Imperiosa

{W} {B}

Creatura — Chierico Umano

2/1

Cautela

Aldilà 1 (Quando questa creatura muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.)

Le regole ufficiali per *aldilà* sono le seguenti:

702.134. *Aldilà*

702.134a *Aldilà* è un'abilità innescata. “*Aldilà N*” significa “Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea *N* pedine creatura Spirito 1/1 bianche e nere con volare”.

702.134b Se un permanente ha più istanze di *aldilà*, ognuna si innesca separatamente.

- Dato che le creature bloccanti vengono scelte tutte contemporaneamente, non puoi bloccare con una creatura con *aldilà*, aspettare che muoia e poi bloccare con le pedine Spirito che ne derivano.

Abilità definita da parola chiave Rakdos: spettacolo

I Rakdos sono convinti che non si possa festeggiare come si deve senza che qualcuno si faccia male. Se quel qualcuno è il tuo avversario, *spettacolo* ti premierà con costi ridotti o ricompense addizionali per le tue magie.

Stroncare la Critica
{2} {R}
Stregoneria
Spettacolo {R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di spettacolo invece del suo costo di mana se un avversario ha perso punti vita in questo turno.*)
Stroncare la Critica infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

Le regole ufficiali per spettacolo sono le seguenti:

702.136. Spettacolo

702.136a Spettacolo è un'abilità statica che funziona in pila. “Spettacolo [costo]” significa “Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia se un avversario ha perso punti vita in questo turno”. Il pagamento del costo di spettacolo di una magia segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
- Spettacolo non cambia le tempistiche di lancio della carta. Ad esempio, non puoi lanciare una stregoneria con spettacolo durante il turno di un avversario a meno che un altro effetto non te lo permetta, anche se quel giocatore ha perso punti vita in questo turno.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di spettacolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Il costo di spettacolo resta lo stesso a prescindere dalla quantità di punti vita persi dagli avversari o dal numero di avversari che li hanno persi.
- In una partita multiplayer, se un avversario perde punti vita e poi lascia la partita in quel turno, puoi lanciare una magia per il suo costo di spettacolo. (Se un giocatore lascia la partita durante il proprio turno, quel turno continua senza un giocatore attivo.)

Abilità definita da parola chiave Gruul: tumulto

I membri del Clan Gruul conducono una vita nomadica e si affidano alla loro forza e rapidità per saccheggiare nuovi territori. Le creature con l'abilità *tumulto* possono entrare nel campo di battaglia con rapidità o con un segnalino +1/+1, permettendoti di decidere se attaccare l'avversario appena possibile o aspettare e colpire con ancor più potenza.

Goblin del Clan Zhur-Taa
{R} {G}
Creatura — Berserker Goblin
2/2
Tumulto (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.*)

Le regole ufficiali per tumulto sono le seguenti:

702.135. Tumulto

702.135a Tumulto è un'abilità statica. “Tumulto” significa “Puoi far entrare questo permanente nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. Se non lo fai, ha rapidità”.

702.135b Se un permanente ha più istanze di tumulto, ognuna si applica separatamente.

- Tumulto è un effetto di sostituzione. I giocatori non possono rispondere alla tua scelta del segnalino +1/+1 o di rapidità e non possono compiere azioni mentre la creatura è sul campo di battaglia ma non ha ancora ricevuto uno dei due bonus.
- Se una creatura che entra nel campo di battaglia ha tumulto ma non può ricevere un segnalino +1/+1, avrà rapidità.
- Se scegli di fornire rapidità alla creatura, manterrà tale abilità a tempo indeterminato. Non la perderà alla fine del turno o se un altro giocatore ne prende il controllo.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia con due istanze di tumulto, puoi scegliere se farle avere due segnalini +1/+1, un segnalino +1/+1 e rapidità o due istanze di rapidità. Più istanze di rapidità sulla stessa creatura sono ridondanti, ma chi siamo noi per dire ai Gruul come vivere le loro vite?

Azione definita da parola chiave Simic: adattamento

All'interno di qualsiasi ecosistema, la capacità di adattamento è la chiave del successo, e i biomanti dell'Alleanza Simic sono felici di plasmare l'evoluzione in base ai loro scopi. L'abilità *adattamento* è l'ultimo ritrovato della tecnologia Simic: infonde alle creature un potenziamento latente a forza e costituzione che può essere attivato con un'iniezione di mana.

Aeromuncolo
{1} {G} {U}
Creatura — Mutante Omuncolo
2/3
Volare
{2} {G} {U}: Adattamento 1. (*Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

Le regole ufficiali per adattamento sono le seguenti:

701.42. Adattamento

701.42a “Adattamento N” significa “Se questo permanente non ha segnalini +1/+1, metti N segnalini +1/+1 su di esso”.

- Puoi sempre attivare un'abilità che causerà l'adattamento di una creatura. Mentre quell'abilità si risolve, se la creatura ha uno o più segnalini +1/+1 per qualsiasi motivo, semplicemente non ne metterai altri su di essa.
- Se una creatura perde in qualche modo tutti i suoi segnalini +1/+1, può adattarsi di nuovo e ottenerne altri.

Riproposizione di una meccanica: mana ibrido

I simboli di mana ibrido indicano un costo che può essere pagato con uno qualsiasi di due colori. Ad esempio, {w/u} può essere pagato con {W} o con {U}. È contemporaneamente un simbolo di mana bianco e uno blu.

Grifone del Senato

{2} {w/u} {w/u}

Creatura — Grifone

3/2

Volare

Quando il Grifone del Senato entra nel campo di battaglia, profetizza 1.

- Mentre lanci una magia o attivi un'abilità attivata con un simbolo di mana ibrido nel costo, scegli quale colore di mana spenderai per ogni simbolo di mana ibrido. Lo fai nello stesso istante in cui sceglieresti i modi o un valore di X in un costo di mana. Ad esempio, scegli se lanciare il Grifone del Senato pagando {2} {W} {W}, {2} {W} {U} o {2} {U} {U}.
- Ogni simbolo ibrido a due colori aggiunge 1 al costo di mana convertito di una carta. Ad esempio, il costo di mana convertito del Grifone del Senato è 4.
- Una carta con un simbolo di mana ibrido nel suo costo di mana è di ciascun colore presente nel suo costo di mana, indipendentemente da quale mana è stato speso per lanciarla. Ad esempio, il Grifone del Senato è bianco e blu, anche se lo lanci solo con mana bianco.
- Allo stesso modo, l'identità di colore di una carta (utilizzata nella variante Commander) include sempre entrambi i colori che compaiono in un simbolo di mana ibrido su quella carta. Il Grifone del Senato non può essere incluso in un mazzo Commander il cui comandante abbia un'identità di colore esclusivamente bianca, anche se il Grifone del Senato potrebbe essere lanciato usando solo mana bianco.

Riproposizione di una meccanica: carte split

Le carte split tornano nell'espansione *Fedeltà di Ravnica*, per completare il ciclo iniziato da quelle di *Gilde di Ravnica*. Una metà della carta split ha un costo di mana ibrido, mentre l'altra ha un costo che richiede due colori di mana.

Percuotere
 {r/g} {r/g}
 Istantaneo
 Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari
 alla sua forza a una creatura o a un planeswalker
 bersaglio che non controlli.
 //
 Pericolo
 {2} {R} {G}
 Stregoneria
 Crea una pedina creatura Bestia 4/4 rossa e verde con
 travolgere.

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà delle carte split incluse in questa espansione.
- Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà della carta che non hai lanciato vengono ignorate, mentre la magia è in pila. Ad esempio, se un effetto ti impedisce di lanciare magie con costo di mana convertito pari o superiore a 4, puoi comunque lanciare Percuotere.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Percuotere // Pericolo conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Percuotere // Pericolo è sia una carta istantaneo sia una carta stregoneria e il suo costo di mana convertito è 6. Questo significa che, se un effetto ti permette di lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 5 dalla tua mano, non puoi lanciare né Percuotere né Pericolo.
- Se copi una magia che è una metà di una carta split, viene copiata quella stessa metà. Ad esempio, se copi il Pericolo, anche la copia sarà un Pericolo, non Percuotere.

Riproposizione di un ciclo: terre doppie di *Ravnica*

Ci sono cinque terre non base nell'espansione *Fedeltà di Ravnica* e ognuna di esse ha due tipi di terra base.

Santuario Senza Dio
 Terra — Pianura Palude
 ({T}: Aggiungi {W} o {B}.)
 Mentre il Santuario Senza Dio entra nel campo di
 battaglia, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra nel
 campo di battaglia TAPpato.

- A differenza della maggior parte delle terre doppie, questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come Aprire i Cancelli non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello delle Catacombe Allagate (dell'espansione *Ixalan*).
 - Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbellire
{b/r} {b/r}
Istantaneo
Una creatura bersaglio prende +3/-3 fino alla fine del turno.
//
Abbagliare
{4} {B} {R}
Istantaneo
Distruggi una terra non base bersaglio. Abbagliare infligge 2 danni a un avversario o a un planeswalker bersaglio.

- Non puoi lanciare Abbagliare senza una terra non base bersaglio e un avversario o planeswalker bersaglio. Se uno dei bersagli è illegale quando Abbagliare tenta di risolversi, l'altro verrà comunque influenzato come di consueto.

Abbraccio della Città Sepolta
{2} {B}
Istantaneo
Un avversario bersaglio sacrifica una creatura. Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, guadagni 4 punti vita.

- Puoi comunque guadagnare 4 punti vita, anche se l'avversario bersaglio non può sacrificare una creatura.
- La condizione che tu controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 viene verificata solo dopo che il tuo avversario ha sacrificato una creatura. Se una creatura che possiedi con forza pari o superiore a 4 è stata esiliata finché la creatura sacrificata non lascia il campo di battaglia, quella creatura tornerà sul campo di battaglia prima della verifica, quindi verrà considerata. Tuttavia, eventuali abilità che si innescano alla morte della creatura sacrificata non si saranno ancora risolte quando verifichi quali creature controlli.
- Guadagni solo 4 punti vita, anche se controlli più di una creatura con forza pari o superiore a 4.

Acume di Dovin
{1} {W} {U}
Incantesimo
Quando l'Acume di Dovin entra nel campo di battaglia, guadagni 2 punti vita e peschi una carta.
Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo durante la tua fase principale, puoi far tornare l'Acume di Dovin in mano al suo proprietario.

- La seconda abilità dell'Acume di Dovin si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - La seconda abilità dell'Acume di Dovin si innesca solo se questo è sul campo di battaglia. Non lo farai tornare in mano dal cimitero.
-

Ammonimento dell'Agente di Polizia

{2} {U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Ammonimento dell'Agente di Polizia tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non peschi una carta se l'hai lanciato durante la tua fase principale.

Amplifuoco

{2} {R} {R}

Creatura — Elementale

1/1

All'inizio del tuo mantenimento, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura.

Fino al tuo prossimo turno, la forza base dell'Amplifuoco diventa il doppio della forza di quella carta e la sua costituzione base diventa il doppio della costituzione di quella carta. Metti le carte rivelate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- L'Amplifuoco sarà una creatura 1/1 dal momento in cui inizia la tua sottofase di STAP fino a quello in cui la sua abilità innescata si risolve durante il tuo mantenimento.
- Qualsiasi effetto che modifica la forza e/o la costituzione dell'Amplifuoco senza impostarle a un numero o a un valore specifico si applicherà dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, a prescindere dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano forza e costituzione.
- Se riveli il tuo intero grimorio senza rivelare una carta creatura, l'Amplifuoco diventa una creatura 0/0 e tu rimetti il tuo grimorio al suo posto in ordine casuale.

Angelo della Grazia

{3} {W} {W}

Creatura — Angelo

5/4

Lampo

Volare

Quando l'Angelo della Grazia entra nel campo di battaglia, fino alla fine del turno, qualsiasi danno che ridurrebbe i tuoi punti vita a meno di 1 li riduce invece a 1.

{4} {W} {W}, Esilia l'Angelo della Grazia dal tuo cimitero: I tuoi punti vita diventano 10.

- L'abilità innescata dell'Angelo della Grazia non previene il danno. Cambia soltanto il risultato del danno che ti viene inflitto. Ad esempio, una creatura con legame vitale che ti infligge danno farà comunque guadagnare punti vita al suo controllore, anche se quel danno ridurrebbe i tuoi punti vita a meno di 1.

- L'abilità innescata dell'Angelo della Grazia non impedisce la perdita di punti vita causata da effetti che ti obbligano a perdere punti vita.
- Se hai meno di 1 punto vita e in qualche modo non hai perso la partita, il danno che ti viene inflitto riduce ulteriormente i tuoi punti vita a meno di 0 (come di consueto).
- Affinché i punti vita di un giocatore diventino 10, quel giocatore guadagna o perde l'ammontare appropriato di punti vita. Ad esempio, se i tuoi punti vita sono 2, l'ultima abilità dell'Angelo della Grazia ti farà guadagnare 8 punti vita; d'altro canto, se i tuoi punti vita sono 20, te ne farà perdere 10. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.
- In una partita Two-Headed Giant, dopo che si è risolta l'abilità innescata dell'Angelo della Grazia, il danno inflitto a te e/o al tuo compagno di squadra che ridurrebbe i punti vita della tua squadra a meno di 1 li riduce invece a 1.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità attivata dell'Angelo della Grazia ti farà guadagnare o perdere punti vita in modo che i punti vita della tua squadra diventino 10.
- In una partita Commander, il danno da combattimento che ti viene inflitto da un comandante viene comunque considerato, anche se non cambia i tuoi punti vita.

Artista delle Lame Infuocate

{B} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

Rapidità

All'inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, l'Artista delle Lame Infuocate infligge 2 danni a un avversario o a un planeswalker bersaglio.

- L'abilità innescata dell'Artista delle Lame Infuocate viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, l'abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un avversario o un planeswalker bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai sacrificato la creatura, ma prima che venga inflitto il danno.

Assorbire

{W} {U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Guadagni 3 punti vita.

- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per Assorbire. La magia non sarà neutralizzata quando Assorbire si risolve, ma guadagnerai comunque 3 punti vita.

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.

- 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 di Dovin (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}

Creatura Artefatto — Omuncolo

3/3

Fintanto che controlli un planeswalker Dovin, l'Automa di Dovin prende +2/+2 e ha cautela. (*Attacca senza TAPPare.*)

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto all'Automa di Dovin potrebbe diventare letale se Dovin lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Avanguardia della Devastazione Finale

{5} {G} {G} {G}

Creatura — Cinghiale

7/7

Cautela, travolgere, rapidità

Quando l'Avanguardia della Devastazione Finale entra nel campo di battaglia, le altre creature che controlli prendono +2/+2 e hanno cautela e travolgere fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata dell'Avanguardia della Devastazione Finale influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +2/+2 e non avranno cautela o travolgere.

Bancarotta di Sangue

{1} {B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica due creature.

Pesca tre carte.

- Devi sacrificare esattamente due creature per lanciare la Bancarotta di Sangue; non puoi lanciarla senza sacrificare due creature e non puoi sacrificare creature addizionali.
- I giocatori possono rispondere solo dopo che la Bancarotta di Sangue è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere le creature che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.

Bastione Arrancante

{4} {W}

Creatura — Bestia

4/5

Cautela

Quando il Bastione Arrancante entra nel campo di battaglia, esilia un qualsiasi numero di altre creature non pedina che controlli finché non lascia il campo di battaglia.

Il Bastione Arrancante prende +2/+2 per ogni carta esiliata in questo modo.

- Se il Bastione Arrancante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, non puoi esiliare alcuna creatura non pedina.
- Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate smetteranno di esistere. Quando le carte tornano sul campo di battaglia, saranno nuovi oggetti senza alcun legame con le carte che sono state esiliate.
- Se una carta che hai scelto di esiliare lascia l'esilio o in qualche modo non è mai stata spostata nella zona di esilio, il Bastione Arrancante non prende +2/+2 per quella carta.

Bentide Ipnotizzante

{3} {U} {U}

Creatura — Piovra

4/5

Quando il Bentide Ipnotizzante entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Illusione 0/2 blu con "Ogniqualevolta questa creatura blocca una creatura, quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore".

Il Bentide Ipnotizzante ha anti-malocchio fintanto che controlli un'Illusione.

- Il Bentide Ipnotizzante ha anti-malocchio fintanto che controlli qualsiasi Illusione, non solo pedine Illusione come quelle create dalla sua prima abilità.
- L'abilità innescata delle pedine Illusione non TAPpa la creatura attaccante se è STAPpata, probabilmente perché ha cautela.

Biomante Bentonico

{U}

Creatura — Mutante Mago Tritone

1/1

{1} {U}: Adattamento 1. (*Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su di essa.*) Ogniqualevolta uno o più segnalini +1/+1 vengono messi sul Biomante Bentonico, pesca una carta, poi scarta una carta.

- Un'abilità che si innesca quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescherà se quel permanente in qualche modo entra nel campo di battaglia con quei segnalini.
- Peschi una carta e ne scarti una mentre l'abilità innescata del Biomante Bentonico si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Cane da Guardia Risoluto

{W}

Creatura — Segugio

1/3

Difensore

{1}, Sacrifica il Cane da Guardia Risoluto: Una creatura bersaglio che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.)*

- Il Cane da Guardia Risoluto può essere scelto come bersaglio della sua stessa abilità. L'abilità non si risolverà poiché non avrà un bersaglio legale e nessuna creatura guadagnerà indistruttibile, ma questo ti permette di sacrificare il Cane da Guardia Risoluto senza bersagliare un'altra creatura, se vuoi farlo.

Carnevale

{b/r}

Istantaneo

Il Carnevale infligge 1 danno a una creatura o a un planeswalker bersaglio e 1 danno al controllore di quel permanente.

//

Carneficina

{2} {B} {R}

Stregoneria

La Carneficina infligge 3 danni a un avversario bersaglio. Quel giocatore scarta due carte.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Carnevale tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non verrà inflitto alcun danno.
- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Carneficina tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore scarta nulla.

Catena Celeste

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha difensore e perde volare.

- La Catena Celeste può incantare una creatura che non ha mai avuto volare.
- La creatura incantata può guadagnare volare in seguito grazie a un altro effetto.

Cattura di Essenza

{U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio. Scegli fino a una creatura bersaglio che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Non puoi lanciare la Cattura di Essenza senza una magia creatura bersaglio. Se uno dei bersagli è illegale quando la Cattura di Essenza tenta di risolversi, l'altro sarà comunque influenzato come di consueto.
- Una magia creatura che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per la Cattura di Essenza. La magia non sarà neutralizzata quando la Cattura di Essenza si risolve, ma metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio.

Ceratok Infuriato

{2} {G} {G}

Creatura — Rinoceronte

4/4

Il Ceratok Infuriato non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

- Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.

Chiamare alla Battaglia

{3} {W}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +1/+3 fino alla fine del turno. STAPPale.

- Le creature che controlli che sono già STAPPate prendono +1/+3, anche se non possono essere STAPPate di nuovo.

Cinghiale da Guerra alla Carica (*solo mazzo*

Planeswalker)

{1} {R} {G}

Creatura — Cinghiale

3/1

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

Fintanto che controlli un planeswalker Domri, il Cinghiale da Guerra alla Carica prende +1/+1 e ha travolgere. (*Può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Cinghiale da Guerra alla Carica potrebbe diventare letale se Domri lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Cinghiale Territoriale

{1} {G}

Creatura — Cinghiale

2/2

Ogniqualevolta una creatura con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Cinghiale Territoriale prende +1/+1 e ha cautela fino alla fine del turno.

- La creatura che entra nel campo di battaglia deve avere forza pari o superiore a 4 mentre lo fa, altrimenti l'abilità del Cinghiale Territoriale 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 3, aumentarne la forza con una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata e far innescare l'abilità del Cinghiale Territoriale.
- Se la forza della creatura che entra nel campo di battaglia diventa pari o inferiore a 3 dopo che vi è entrata, il Cinghiale Territoriale comunque prende +1/+1 e ha cautela.
- Se la forza del Cinghiale Territoriale viene aumentata fino a un valore pari o superiore a 4 mentre entra nel campo di battaglia, farà innescare la sua stessa abilità.

Circolo della Veridicità

{2} {U}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario viene TAPPata, se ciò non avviene per farla attaccare, puoi pescare una carta.

{4} {U}: TAPpa una creatura bersaglio senza volare.

- Affinché la prima abilità del Circolo della Veridicità si inneschi, la creatura deve effettivamente passare da essere STAPPata a essere TAPPata. Se un effetto tenta di TAPPare una creatura, ma in quel momento era già TAPPata, l'abilità non si innescherà.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia TAPPata, la prima abilità del Circolo della Veridicità non si innesca.
- Se una creatura con cautela viene dichiarata come creatura attaccante e poi viene TAPPata mentre sta attaccando, la prima abilità del Circolo della Veridicità si innesca.

Codice di Costrizione

{2} {U}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, TAPpa quella creatura ed essa non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

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

- Il Codice di Costrizione può bersagliare una creatura già TAPPata. Se l’hai lanciato durante la tua fase principale, quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

Collasso del Pensiero

{1}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Il suo controllore mette nel proprio cimitero le prime tre carte del proprio grimorio.

- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per il Collasso del Pensiero. La magia non sarà neutralizzata quando il Collasso del Pensiero si risolve, ma il suo controllore metterà comunque le prime tre carte del proprio grimorio nel proprio cimitero.

Colosso del Cancelli

{8}

Creatura Artefatto — Costrutto

8/8

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Cancelli che controlli.

Il Colosso del Cancelli non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

Ogniqualvolta un Cancelli entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi rimettere in cima al tuo grimorio il Colosso del Cancelli dal tuo cimitero.

- Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.

Colpire nel Segno

{3}{B}{R}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Profetizza 1.

- Se il bersaglio scelto diventa un bersaglio illegale per Colpire nel Segno, la magia non si risolve. Non profetizzi 1. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, profetizzi comunque 1.

Colpo della Tempesta

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno. Profetizza 1.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Colpo della Tempesta tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1.
-

Congedo di Dovin (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {W} {U}

Istantaneo

Metti fino a una creatura TAPpata bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Dovin, Architetto della Legge, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

- Se scegli una creatura TAPpata bersaglio e questa diventa un bersaglio illegale per il Congedo di Dovin, la magia non si risolve. Non cercherai Dovin.

Consacrazione

{1} {w/b}

Istantaneo

Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Pesca una carta.

//

Consunzione

{2} {W} {B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla. Guadagni punti vita pari alla sua forza.

- Se il giocatore bersaglio controlla più di una creatura con la forza maggiore tra le creature sotto il suo controllo, quel giocatore sceglie quale sacrificare.
- L'ammontare di punti vita guadagnati mentre la Consunzione si risolve è pari alla forza che la creatura aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la forza della creatura è negativa, non perdi né guadagni punti vita.

Corriere del Senato

{2} {U}

Creatura — Uccello

1/4

Volare

{1} {W}: Il Corriere del Senato ha cautela fino alla fine del turno.

- Se una creatura guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di attaccare con essa, non verrà STAPpata.
-

Corteo di Calamità

{1} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura con forza pari o inferiore a 1 che controlli attacca, il Corteo di Calamità infligge 1 danno al giocatore o al planeswalker che quella creatura sta attaccando.

- Una creatura con forza pari o inferiore a 0 può attaccare, purché nessuna regola o effetto le proibiscano di farlo. Molte creature con forza pari a 0 hanno difensore, ma non tutte.
- La forza della creatura attaccante viene verificata solo quando si innesca l'abilità. Dopo che si è innescata, il Corteo di Calamità infliggerà 1 danno al giocatore o al planeswalker appropriato anche se la forza della creatura cambia o la creatura lascia il campo di battaglia prima che l'abilità si sia risolta.
- Se più creature con forza pari o inferiore a 1 che controlli attaccano, l'abilità del Corteo di Calamità si innesca per ciascuna di quelle creature. Ogni abilità farà infliggere al Corteo di Calamità 1 danno al giocatore o al planeswalker appropriato.

Custode di Saruli

{G}

Creatura — Driade

0/3

Difensore

{T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli:

Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata della Custode di Saruli, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Tuttavia, devi aver controllato la Custode di Saruli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Delegata della Detenzione

{1} {W} {U}

Creatura — Mago Vedalken

1/3

Quando la Delegata della Detenzione entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario e tutti gli altri permanenti non terra con lo stesso nome di quel permanente controllati da quel giocatore finché la Delegata della Detenzione non lascia il campo di battaglia.

- Questa abilità ha un solo bersaglio. Gli altri permanenti con quello stesso nome non saranno bersagliati. Ad esempio, un permanente con anti-malocchio verrà esiliato se ha lo stesso nome del permanente non terra bersaglio.
- Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui questa abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non verrà esiliato nulla.
- Se la Delegata della Detenzione lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, non verrà esiliato nulla.

- Le Aure assegnate ai permanenti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Il nome di una pedina creatura è uguale ai tipi di creatura specificati al momento della sua creazione, a meno che la pedina non sia una copia di un'altra creatura o l'effetto che ha creato la pedina specificatamente non le fornisca un nome diverso.

Destituire

{1} {w/u}

Istantaneo

TAPpa una creatura bersaglio.

Pesca una carta.

//

Destinare

{2} {W} {U}

Istantaneo

Crea due pedine creatura artefatto Tottero 1/1 incolori con volare, poi guadagni 1 punto vita per ogni creatura che controlli.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Destituire tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta. Se il bersaglio è legale, ma non viene TAPPato, probabilmente perché era già TAPPato, peschi comunque una carta.
- Crei Totteri e guadagni punti vita mentre Destinare si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Diffida

{w/u} {w/u}

Istantaneo

Metti una creatura attaccante o bloccante bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario.

//

Difensore

{3} {W} {U}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Sfinge 4/4 bianca e blu con volare e cautela.

- Una “creatura attaccante” è una creatura dichiarata come attaccante o che è stata messa sul campo di battaglia attaccante durante questo combattimento. A meno che quella creatura non lasci il combattimento, continua a essere una creatura attaccante fino alla sottofase di fine combattimento, anche se il giocatore che stava attaccando ha lasciato la partita o il planeswalker che stava attaccando ha lasciato il combattimento. In modo analogo, una “creatura bloccante” è una creatura dichiarata come bloccante o che è stata messa sul campo di battaglia bloccante durante questo combattimento.

Dileggio Macabro

{2} {B} {R}

Istantaneo

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

Prende +2/+0 e ha rapidità fino alla fine del turno.

Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se hai lanciato il Dileggio Macabro durante la sottofase finale di un giocatore, la creatura rimarrà sul campo di battaglia fino alla sottofase finale del turno successivo. Tuttavia, il bonus di +2/+0 e rapidità si esauriscono durante la sottofase di cancellazione (che segue la sottofase finale) del turno in cui il Dileggio Macabro si è risolto.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, la creatura che controlli grazie all'effetto del Dileggio Macabro viene esiliata.

Dissoluto di Rix Maadi

{1} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

Spettacolo {2} {B} {R} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di spettacolo invece del suo costo di mana se un avversario ha perso punti vita in questo turno.)*

Quando il Dissoluto di Rix Maadi entra nel campo di battaglia, scarta una carta, poi pesca una carta. Se è stato pagato il costo di spettacolo del Dissoluto di Rix Maadi, scarta invece la tua mano, poi pesca tre carte.

- Il Dissoluto di Rix Maadi è solo rosso. Non è nero, neanche se l'hai lanciato per il suo costo di spettacolo.
- Se non hai carte in mano, non scarterai alcuna carta, poi pescherai una o tre carte come indicato.

Divoratore delle Guglie

{2} {B}

Creatura — Insetto

2/1

Lampo

Volare

Quando il Divoratore delle Guglie entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio con volare che controlli prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- Il Divoratore delle Guglie può essere scelto come bersaglio della sua stessa abilità.
-

Domatrice Gruul

{3} {G}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

Tumulto (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.*)

Ogniqualevolta la Domatrice Gruul attacca, un'altra creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza della Domatrice Gruul.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata della Domatrice Gruul. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno anche se cambia la forza della Domatrice Gruul.
- Se la Domatrice Gruul lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- Se la forza della Domatrice Gruul è negativa mentre la sua abilità innescata si risolve, X si considera 0. In altre parole, quell'abilità non può far perdere forza alla creatura.

Domri, Devastatore della Città (*solo mazzo*)

Planeswalker)

{4} {R} {G}

Planeswalker Leggendaro — Domri

4

+2: Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

-3: Domri, Devastatore della Città infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

-8: Metti tre segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli. Quelle creature hanno travolgere fino alla fine del turno.

- La prima e la terza abilità di Domri influenzano solo le creature che controlli nel momento in cui si risolvono. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1, né avranno rapidità se si è risolta la sua prima abilità; allo stesso modo, non avranno travolgere, né otterranno tre segnalini +1/+1 se si è risolta la sua terza abilità.

Domri, Portatore del Caos

{2} {R} {G}

Planeswalker Leggendaro — Domri

5

+1: Aggiungi {R} o {G}. Se quel mana viene speso per una magia creatura, quella creatura ha tumulto.

-3: Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare fino a due carte creatura scelte tra esse e aggiungerle alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

-8: Ottieni un emblema con "All'inizio di ogni sottofase finale, crea una pedina creatura Bestia 4/4 rossa e verde con travolgere".

- Poiché è un'abilità di fedeltà, la prima abilità di Domri non è un'abilità di mana. Può essere attivata solo quando potresti lanciare una stregoneria. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Dovin, Architetto della Legge (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{W}{U}

Planeswalker Leggendaro — Dovin

5

+1: Guadagni 2 punti vita e peschi una carta.

-1: TAPpa una creatura bersaglio. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

-9: TAPpa tutti i permanenti controllati da un avversario bersaglio. Quel giocatore salta il suo prossimo STAP.

- La seconda abilità di Dovin può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
- In una partita Two-Headed Giant, se un giocatore viene costretto a saltare la sua prossima sottofase di STAP, l'intera squadra salta quella sottofase.

Dovin, Gran Giudice

{1}{W}{U}

Planeswalker Leggendaro — Dovin

3

+1: Fino alla fine del turno, ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino fedeltà su Dovin, Gran Giudice.

-1: Crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare. Guadagni 1 punto vita.

-7: Guarda le prime dieci carte del tuo grimorio. Aggiungine tre alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- L'abilità innescata ritardata creata dalla prima abilità di Dovin si innesca per ogni creatura sotto il tuo controllo che infligge danno da combattimento a un giocatore in questo turno. Dovin ottiene un solo segnalino fedeltà mentre ciascuna abilità si risolve, a prescindere dal danno inflitto.
- Se ci sono meno di dieci carte nel tuo grimorio mentre si risolve l'ultima abilità di Dovin, guarda tutte le carte nel tuo grimorio, aggiungine tre alla tua mano (o tutte, se ce ne sono meno di tre) e rimetti le altre a posto in ordine casuale.

Druida dell'Incubazione

{1}{G}

Creatura — Druido Elfo

0/2

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi tipo che una terra che controlli potrebbe produrre. Se la Druida dell'Incubazione ha un segnalino +1/+1, aggiungi invece tre mana di quel tipo.

{3}{G}{G}: Adattamento 3. (*Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti tre segnalini +1/+1 su di essa.*)

- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Qualsiasi modifica al tipo di una terra o qualsiasi abilità da essa ottenuta può influenzare il tipo di mana che quella terra può produrre.
- La Druida dell'Incubazione verifica gli effetti di tutte le abilità che producono mana delle terre che controlla, ma non ne verifica costi o legalità. Ad esempio, il testo della Spirale dell'Industria è “{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Attiva questa abilità solo se controlli un artefatto”. Se controlli la Spirale dell'Industria e la Druida dell'Incubazione, puoi TAPpare la Druida dell'Incubazione per attingere mana di qualsiasi colore. Non importa se controlli un artefatto, se puoi pagare 1 punto vita o se la Spirale dell'Industria è STAPpata.
- La Druida dell'Incubazione non verifica le restrizioni o condizioni che le tue terre pongono sul mana che producono, come quelle del Territorio Non Rivendicato e del Foro dei Maghi delle Gilde. Produce semplicemente un mana del tipo appropriato, senza restrizioni o condizioni.

Elettrodominio

{X} {R} {R}

Istantaneo

L'Elettrodominio infligge X danni a un qualsiasi bersaglio. Puoi lanciare una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a X dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Se il bersaglio scelto diventa un bersaglio illegale per l'Elettrodominio, la magia non si risolve. Non puoi lanciare una carta dalla tua mano.
- Gli effetti che ti permettono di “lanciare” una carta non ti permettono di giocare una carta terra.
- Se al bersaglio viene inflitto danno letale in questo modo, sarà ancora sul campo di battaglia mentre lanci una carta dalla tua mano. Non morirà finché l'Elettrodominio non avrà terminato di risolversi. Se una delle sue abilità si innesca mentre lanci quella magia, quell'abilità si innescherà ma non si risolverà fino a dopo la morte del bersaglio.
- Puoi lanciare una magia stregoneria o permanente in questo modo anche se non è il tuo turno.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello della Bancarotta di Sanguine, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Eredità Illecita

{3} {B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, l'Eredità Illecita infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

{5} {B}, Sacrifica l'Eredità Illecita: Infligge 4 danni a un avversario bersaglio e tu guadagni 4 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità dell'Eredità Illecita fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Eremita della Zona di Macerie

{4} {R}

Creatura — Berserker Ogre

6/5

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

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

Eroina del Primo Distretto

{1} {W}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia multicolore, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca.

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

Esaltazione Angelica

{3} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca da sola, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è 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 dell'Esaltazione Angelica non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- Il valore di X viene determinato solo mentre l'abilità dell'Esaltazione Angelica inizia a risolversi. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature che controlli.

Esattore di Tributi

{1} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/1

Durante il tuo turno, le magie che lanciano i tuoi avversari costano {1} in più per essere lanciate e le abilità che attivano i tuoi avversari costano {1} in più per essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

Aldilà 1 (*Quando questa creatura muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.*)

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Un’abilità di mana attivata è un’abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall’Esattore di Tributi.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio quello causato dall’effetto dell’Esattore di Tributi) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Un’abilità attivata di un avversario che non costa mana per essere attivata costerà {1} in aggiunta ai suoi costi non di mana durante il tuo turno.

Esempio di Senso Civico

{3} {W}

Creatura — Soldato Elefante

3/3

Quando l’Esempio di Senso Civico entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

- L’abilità innescata dell’Esempio di Senso Civico influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+1.

Esporre al Sole

{2} {W}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Profetizza 1.

- Se il bersaglio scelto diventa un bersaglio illegale per Esporre al Sole, la magia non si risolve. Non profetizzi 1. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, profetizzi comunque 1.

Famiglio del Biomante

{G} {U}

Creatura — Mutante

2/2

Le abilità attivate delle creature che controlli costano {2} in meno per essere attivate. Questo effetto non può ridurre la quantità di mana che costa attivare un’abilità a meno di un mana.

{T}: La prossima volta che una creatura bersaglio si adatta in questo turno, lo fa come se non avesse segnalini +1/+1.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di

richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall’abilità di riduzione di costo del Famiglio del Biomante.

- Il Famiglio del Biomante influenza solo le abilità delle creature che controlli sul campo di battaglia. I costi delle abilità attivate delle carte creatura che funzionano in altre zone (ad esempio ciclo) non verranno ridotti.
- Se il costo di attivazione di un’abilità include solo un mana generico e una qualsiasi quantità di altri simboli di mana, quel costo sarà comunque ridotto di {1}.
- L’ultima abilità del Famiglio del Biomante non aggiunge né rimuove segnalini. Permette solo alla creatura di adattarsi anche se ha già segnalini +1/+1.

Fiamme del Cinghiale Devastatore

{5} {R}

Istantaneo

Le Fiamme del Cinghiale Devastatore infliggono 4 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Poi le Fiamme del Cinghiale Devastatore infliggono 2 danni a ogni altra creatura controllata da quel giocatore se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

- Se al bersaglio viene inflitto danno letale in questo modo, sarà ancora sul campo di battaglia mentre le Fiamme del Cinghiale Devastatore infliggono danno ad altre creature, se rilevante. Le creature a cui viene inflitto danno letale non moriranno fino a dopo la completa risoluzione delle Fiamme del Cinghiale Devastatore.
- Se il bersaglio scelto diventa un bersaglio illegale per le Fiamme del Cinghiale Devastatore, la magia non si risolve. Alle creature non viene inflitto alcun danno.

Fonte di Agonie

{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta paghi punti vita, metti altrettanti segnalini sangue sulla Fonte di Agonie.

{1} {B}, Rimuovi quattro segnalini sangue dalla Fonte di Agonie: Distruggi una creatura bersaglio.

- La prima abilità della Fonte di Agonie è un’abilità innescata, non un’abilità attivata. Non ti permette di pagare punti vita quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per pagare punti vita, come usare l’abilità della Cripta di Sangue.
 - Un effetto che ti permette di pagare punti vita include la parola “pagare”. Se un effetto ti permette di scegliere se perdere punti vita o subire danno senza usare la parola “pagare”, non stai pagando punti vita.
-

Formazione Indissolubile

{2} {W}

Istantaneo

Le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, metti un segnalino +1/+1 su ognuna di quelle creature e hanno cautela fino alla fine del turno.

- La Formazione Indissolubile influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno indistruttibile o cautela, né otterranno un segnalino +1/+1.

Frantumatore del Clan Bolrac

{3} {R} {G}

Creatura — Guerriero Ogre

4/4

{T}, Rimuovi un segnalino +1/+1 da una creatura che controlli: Il Frantumatore del Clan Bolrac infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Devi rimuovere esattamente un segnalino +1/+1 da una creatura che controlli per attivare l'abilità del Frantumatore del Clan Bolrac; non puoi attivarla senza rimuovere un segnalino +1/+1, né rimuovere segnalini aggiuntivi.

Furfante di Via Latta

{R}

Creatura — Farabutto Goblin

1/1

Rapidità

{R}: Il Furfante di Via Latta non può essere bloccato in questo turno tranne che da creature con difensore.

- Attivare l'abilità del Furfante di Via Latta dopo che è stato bloccato da una creatura senza difensore non lo farà diventare non bloccato.

Furia dei Clan

{3} {G}

Istantaneo

Distruggi tutti gli artefatti e gli incantesimi. Per ogni permanente distrutto in questo modo, il suo controllore crea una pedina creatura Centauro 3/3 verde.

- Tutti gli artefatti e gli incantesimi che vengono distrutti lasciano il campo di battaglia prima della creazione di qualsiasi Centauro, quindi le loro abilità non possono innescarsi né influenzare l'entrata nel campo di battaglia di queste pedine.
- Se un permanente ha indistruttibile, non viene distrutto in questo modo e il suo controllore non creerà una pedina Centauro al suo posto. Se viene distrutto, ma viene messo in una zona diversa da un cimitero, il suo controllore creerà una pedina Centauro al suo posto.

Grido del Carnario

{1} {B} {B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Esilia tutte le carte creatura in tutti i cimiteri che vi sono state messe dal campo di battaglia in questo turno. Se una creatura sta per morire in questo turno, invece esiliala.

- L'effetto di riduzione di forza e costituzione del Grido del Carnario influenza solo le creature sul campo di battaglia nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.
- L'effetto di sostituzione del Grido del Carnario influenza qualsiasi creatura che sta per morire nel turno, anche quelle che non sono sul campo di battaglia mentre si risolve.
- Le creature che stanno per morire dopo aver preso -2/-2 sono ancora sul campo di battaglia quando le carte vengono esiliate dai cimiteri. Non moriranno, ma saranno invece esiliate dopo che il Grido del Carnario avrà terminato di risolversi.

Guardiano della Camera di Coltura

{1} {G}

Creatura — Guerriero Granchio Elfo

2/2

{2} {G}: Adattamento 2. *(Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti due segnalini +1/+1 su di essa.)*

Ogniquale volta uno o più segnalini +1/+1 vengono messi sul Guardiano della Camera di Coltura, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Guardiano della Camera di Coltura, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

- Un'abilità che si innesca quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescherà se quel permanente in qualche modo entra nel campo di battaglia con quei segnalini.

Igneo della Fusione

{1} {R}

Creatura — Elementale

2/1

{2} {R}, Sacrifica l'Igneo della Fusione: Prendi il controllo di una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 3 fino alla fine del turno. STAPPA quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- L'abilità dell'Igneo della Fusione può bersagliare qualsiasi creatura con forza pari o inferiore a 3, anche se è già STAPPATA o è già sotto il tuo controllo.

- Dopo che l'abilità dell'Igneo della Fusione si è risolta, mantieni il controllo della creatura anche se la sua forza viene fatta aumentare a un valore superiore a 3.

Illuminare la Scena

{2} {R}

Stregoneria

Spettacolo {R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di spettacolo invece del suo costo di mana se un avversario ha perso punti vita in questo turno.*)

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

- Illuminare la Scena non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
- Se non giochi una carta esiliata in questo modo, rimane in esilio.

Impatto Selvaggio

{1} {R} {G}

Stregoneria

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

- Non puoi lanciare l'Impatto Selvaggio a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.
- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l'Impatto Selvaggio si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
- Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre l'Impatto Selvaggio tenta di risolversi, non prenderà +2/+2. Se quella creatura è un bersaglio legale, ma l'altra creatura non lo è, la creatura che controlli prenderà comunque +2/+2.

Incremento Biogenico

{4} {G} {G}

Stregoneria

Distribuisci tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio, poi raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su ognuna di quelle creature.

- Scegli il numero di bersagli dell'Incremento Biogenico e come vengono distribuiti i segnalini mentre lo lanci. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino. Questo significa, ad esempio, che non puoi bersagliare tre creature e assegnare loro rispettivamente uno, due e zero segnalini.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l'Incremento Biogenico tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini viene comunque applicata e i segnalini che sarebbero stati messi sui

bersagli illegali vanno perduti. Non verranno messi su un bersaglio legale invece di essere messi sui bersagli illegali.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

Incubazione

{g/u}

Stregoneria

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

//

Incongruenza

{1}{G}{U}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Il controllore di quella creatura crea una pedina creatura Lucertola Rana 3/3 verde.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Incongruenza tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore crea una pedina Lucertola Rana.

Infestazione Campanaria della Basilica

{W}{W}{B}{B}

Creatura — Spirito

3/4

Quando l'Infestazione Campanaria della Basilica entra nel campo di battaglia, ogni avversario scarta una carta e tu guadagni 3 punti vita.

- Guadagni 3 punti vita anche se alcuni o tutti gli avversari non possono scartare una carta.

Infestazione di Altatorre (*carta promo Acquista-un-box*)

{4}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Vampiro

3/3

Volare, legame vitale

Ogniqualvolta l'Infestazione di Altatorre attacca, il giocatore in difesa scarta una carta.

Ogniqualvolta una carta viene messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, metti un segnalino +1/+1 sull'Infestazione di Altatorre.

- Se l'Infestazione di Altatorre sta attaccando un planeswalker, il controllore del planeswalker è il giocatore in difesa.

- L'ultima abilità dell'Infestazione di Altatorre non si innescherà quando una pedina viene messa nel cimitero di un avversario.

Ira di Kaya
 {W}{W}{B}{B}
 Stregoneria
 Distruggi tutte le creature. Guadagni punti vita pari al numero di creature che controllavi distrutte in questo modo.

- Se una creatura che controlli ha indistruttibile, non viene distrutta in questo modo e non guadagni punti vita per essa. Se una creatura che controlli viene distrutta, ma viene messa in una zona diversa dal cimitero, guadagnerai punti vita per essa.

Judith, la Diva del Flagello
 {1}{B}{R}
 Creatura Leggendaria — Sciamano Umano
 2/2
 Le altre creature che controlli prendono +1/+0.
 Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli muore, Judith, la Diva del Flagello infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- L'ultima abilità di Judith si innesca quando Judith muore se non è una pedina.
- Se Judith muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, l'abilità di Judith si innesca per ciascuna di esse.
- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alle creature non pedina che controlli viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l'abilità innescata di Judith sia messa in pila.

Kaya, Usurpatrice Orzhov
 {1}{W}{B}
 Planeswalker Leggendaria — Kaya
 3
 +1: Esilia fino a due carte bersaglio da un unico cimitero. Guadagni 2 punti vita se almeno una carta creatura è stata esiliata in questo modo.
 -1: Esilia un permanente non terra bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 1.
 -5: Kaya, Usurpatrice Orzhov infligge a un giocatore bersaglio danno pari al numero di carte che quel giocatore possiede in esilio e tu guadagni altrettanti punti vita.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Le pedine che non sono una copia di qualcos'altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un costo di mana convertito pari a 0.

- L'ultima abilità di Kaya ti fa guadagnare punti vita pari al numero di carte che il giocatore bersaglio possiede in esilio, anche se un effetto le fa infliggere a quel giocatore danno maggiore o minore di quell'ammontare.

Krasis Idroide
 {X} {G} {U}
 Creatura — Bestia Idra Medusa
 0/0
 Quando lanci questa magia, guadagni la metà di X punti vita e peschi la metà di X carte. Arrotonda per difetto ogni volta.
 Volare, travolgere
 Il Krasis Idroide entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

- La prima abilità del Krasis Idroide si innesca mentre lo lanci e si risolve prima della magia stessa. Si risolve anche se il Krasis Idroide viene neutralizzato.

Lame Ustionanti
 {1} {B}
 Istantaneo
 Una creatura bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno.
 Pesca una carta.

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

Lanciatrice di Pugnali
 {3} {R}
 Creatura — Farabutto Viashino
 2/3
 Quando la Lanciatrice di Pugnali entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a ogni avversario e 1 danno a ogni creatura controllata dai tuoi avversari.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Lanciatrice di Pugnali fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Latore del Gelo
 {4} {U}
 Creatura — Elementale
 3/3
 Volare
 Quando il Latore del Gelo entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- L'abilità del Latore del Gelo può bersagliare una creatura già TAppata. Quella creatura non STApperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Lavinia, Rinnegata Azorius

{W} {U}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Ogni avversario non può lanciare magie non creatura con costo di mana convertito superiore al numero di terre controllate da quel giocatore.

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, se non è stato speso mana per lanciarla, neutralizza quella magia.

- I giocatori possono lanciare magie pur sapendo che saranno neutralizzate da Lavinia. Qualsiasi abilità che si innesca quando le magie vengono lanciate si innescherà e si risolverà se pertinente, e qualsiasi effetto che considera le magie lanciate considererà quelle magie se pertinenti.
- Gli effetti che modificano o sostituiscono il costo di lancio di una magia (come spettacolo) non influenzano il costo di mana convertito della magia stessa, perciò sono irrilevanti al momento di determinare se la prima abilità di Lavinia impedisce o meno il lancio di quella magia.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
- Se un effetto permette a un giocatore di lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana, quel giocatore non può scegliere di lanciarla e pagare il suo costo di mana a meno che una regola o un effetto differenti non permettano a quel giocatore di lanciarla in quel modo.

Lettura delle Rovine

{3} {R}

Stregoneria

Distruggi una terra bersaglio. Profetizza 2.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Lettura delle Rovine tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzi 2. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, profetizzi comunque 2.

Liane di Cenere

{R} {G}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia non creatura, le Liane di Cenere infliggono 1 danno a quel giocatore.

{1}, Sacrifica le Liane di Cenere: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Le Liane di Cenere infliggono 2 danni al controllore di quel permanente.

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

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità attivata delle Liane di Cenere tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non verrà inflitto danno ad alcun giocatore. Se il bersaglio è legale ma non può essere distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, al suo controllore viene inflitto danno.
- Le Liane di Cenere possono essere il bersaglio della loro stessa abilità attivata. L'abilità non si risolverà perché non avrà un bersaglio legale e non sarà inflitto danno ad alcun giocatore, ma questo ti permette di sacrificare le Liane di Cenere senza bersagliare un altro incantesimo, se vuoi farlo.

Liberare la Scena

{4} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -3/-3 fino alla fine del turno. Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, puoi riprendere in mano fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Non puoi lanciare Liberare la Scena senza una creatura bersaglio che prenda -3/-3. Se uno dei bersagli è illegale quando Liberare la Scena tenta di risolversi, l'altro sarà comunque influenzato come di consueto.
- Puoi sempre scegliere una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero, anche se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Determinerai se riprendi in mano la carta creatura solo mentre si risolve Liberare la Scena.
- Verifichi se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 dopo che la creatura bersaglio ha preso -3/-3 ma prima che muoia, se rilevante.

Maga della Gilda del Clan

{R} {G}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

{1} {R}, {T}: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

{2} {G}, {T}: Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 4/4 con rapidità fino alla fine del turno. È ancora una terra.

- Attivare la prima abilità della Maga della Gilda del Clan dopo che una creatura ha bloccato non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la creatura che essa ha bloccato.
- La seconda abilità della Maga della Gilda del Clan non STAPpa la terra che diventa una creatura.

Maga della Gilda dell'Alleanza

{G} {U}

Creatura — Mago Tritone

2/2

{1} {G}, {T}: In questo turno, ogni creatura che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

{1} {U}, {T}: Sposta un segnalino +1/+1 da una creatura bersaglio che controlli a un'altra creatura bersaglio che controlli.

- Se una creatura normalmente entrasse nel campo di battaglia senza alcun segnalino +1/+1, la prima abilità della Maga della Gilda dell'Alleanza la farà entrare nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
 - Se la prima creatura bersaglio per la seconda abilità della Maga della Gilda dell'Alleanza non ha segnalini +1/+1 mentre l'abilità si risolve, non succede nulla. La seconda creatura bersaglio non otterrà un segnalino +1/+1.
 - Se una delle creature bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità della Maga della Gilda dell'Alleanza tenta di risolversi, non succede nulla. Nessuna creatura otterrà o perderà un segnalino +1/+1.
-

Manipolazione di Massa

{X} {X} {U} {U} {U} {U}

Stregoneria

Prendi il controllo di X creature e/o planeswalker bersaglio.

- L'effetto di cambio di controllo della Manipolazione di Massa dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.
 - In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita ed eventuali effetti che conferiscono al giocatore il controllo di permanenti terminano immediatamente.
-

Manovale Rakdos

{1} {B} {R}

Creatura — Guerriero Ogre

3/2

Ogniqualevolta il Manovale Rakdos viene bloccato, infligge 1 danno al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.

- Un'abilità che si innesca quando una creatura viene bloccata si innesca solo una volta anche se sono due o più creature a bloccarla.
-

Marchio della Sentinella

{1} {W}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+2 e ha cautela.

Appendice — Quando il Marchio della Sentinella entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato durante la tua fase principale, la creatura incantata ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Se il Marchio della Sentinella entra nel campo di battaglia senza essere stato lanciato, l'abilità *appendice* non si innescherà, neanche se è la tua fase principale.
- Se una creatura guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di attaccare con essa, non verrà STAPpata; se perde cautela dopo quel momento, non verrà TAPpata.
- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

Marchio Infuocato

{1} {R}

Istantaneo

Il Marchio Infuocato infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- L'effetto di sostituzione del Marchio Infuocato esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale. Viene applicato alla creatura bersaglio anche se il Marchio Infuocato non le infligge danno (ad esempio grazie a un effetto di prevenzione).

Marcia Speculare

{5} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, lancia una moneta finché non perdi un lancio. Per ogni lancio vinto, crea una pedina che è una copia di quella creatura. Quelle pedine hanno rapidità. Esilia all'inizio della prossima sottofase finale.

- Tutte le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura 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 sta copiando qualcos'altro, ogni pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

- Se la creatura che entra nel campo di battaglia lo lascia prima che l'abilità della Marcia Speculare si risolva, considera le caratteristiche di quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare le caratteristiche della pedina.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura copiata.

Massima Allerta

{1} {W} {U}

Incantesimo

Ogni creatura che controlli assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

Le creature che controlli possono attaccare come se non avessero difensore.

{2} {W} {U}: STAPpa una creatura bersaglio.

- La prima abilità della Massima Allerta non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali. Ad esempio, la Rissa Titanica non farà lottare una creatura con la sua costituzione sotto l'effetto della Massima Allerta.

Mulinafiamme Rakdos

{B} {B} {R} {R}

Creatura — Farabutto Umano

4/3

Scegli fino a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

Quando il Mulinafiamme Rakdos entra nel campo di battaglia, infligge 2 danni a un avversario bersaglio e 2 danni a quella creatura o a quel planeswalker bersaglio.

- Se non puoi bersagliare alcun avversario con l'abilità del Mulinafiamme Rakdos, l'abilità non viene messa in pila. Non puoi farle infliggere 2 danni ad alcun planeswalker, né ad alcuna creatura. D'altro canto, se scegli bersagli legali ma uno di essi è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'altro viene comunque influenzato come di consueto.

Nibbio Infernale di Skarrg

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Tumulto (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.*)

Volare

{3} {R}: Il Nibbio Infernale di Skarrg infligge 2 danni divisi a tua scelta tra uno o due bersagli. Attiva questa abilità solo se il Nibbio Infernale di Skarrg ha un segnalino +1/+1.

- Suddividi il danno mentre attivi l'abilità del Nibbio Infernale di Skarrg, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. In altre parole, mentre attivi l'abilità, scegli se far infliggere al Nibbio Infernale di Skarrg 2 danni a un singolo bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli.
- Se l'abilità del Nibbio Infernale di Skarrg ha due bersagli e uno diventa illegale, al bersaglio rimanente viene inflitto 1 danno, non 2.
- Dopo che l'abilità del Nibbio Infernale di Skarrg è stata attivata, si risolve anche se vengono rimossi tutti i segnalini +1/+1 dal Nibbio Infernale di Skarrg o se questo lascia il campo di battaglia.

Nikya delle Antiche Usanze

{3} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Druido Centauro

5/5

Non puoi lanciare magie non creatura.

Ogniqualvolta TAPpi una terra per attingere mana, aggiungi un mana di qualsiasi tipo prodotto da quella terra.

- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Se TAPpi una terra per attingere più di un mana, scegli un tipo che è stato prodotto e aggiungi un mana di quel tipo.
- Nikya non verifica le restrizioni o condizioni che le tue terre pongono sul mana che producono, come quelle del Territorio Non Rivendicato e del Foro dei Maghi delle Gilde. Produce semplicemente un mana del tipo appropriato, senza restrizioni o condizioni.

Occhi Ovunque

{2} {U}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, profetizza 1.

{5} {U}: Scambia il controllo di Occhi Ovunque e di un permanente non terra bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- L'effetto dell'ultima abilità di Occhi Ovunque dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se Occhi Ovunque lascia il campo di battaglia.
- Mentre si risolve l'ultima abilità di Occhi Ovunque, Occhi Ovunque dev'essere sul campo di battaglia e il permanente non terra bersaglio dev'essere un bersaglio legale. Se una di queste condizioni non è valida, l'abilità non ha alcun effetto.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se lasci la partita, l'effetto che ti fornisce il controllo del permanente non terra bersaglio termina.

Percuotere
{r/g} {r/g}
Istantaneo
Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio che non controlli.
//
Pericolo
{2} {R} {G}
Stregoneria
Crea una pedina creatura Bestia 4/4 rossa e verde con travolgere.

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre Percuotere tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Piazza dell'Armonia
Terra
Quando la Piazza dell'Armonia entra nel campo di battaglia, se controlli due o più Cancelli, guadagni 3 punti vita.
{T}: Aggiungi {C}.
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi tipo che un Cancelli che controlli potrebbe produrre.

- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Qualsiasi aggiunta ai tipi di terra di un Cancelli o qualsiasi abilità da esso ottenuta può influenzare i tipi di mana che quel Cancelli può produrre.
- La Piazza dell'Armonia verifica gli effetti di tutte le abilità che producono mana dei Cancelli che controlli, ma non ne verifica costi o legalità. Ad esempio, non verifica se un Cancelli è STAppato.

Portale del Magistrato
{1} {W}
Istantaneo
Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alla creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.
- La creatura viene rimessa sul campo di battaglia STAppata a meno che un altro effetto non la faccia entrare nel campo di battaglia TAppata.
- La carta rimessa sul campo di battaglia non può essere bersaglio di magie o abilità che l'hanno bersagliata in precedenza. Le magie che non bersagliano, come l'Ira di Kaya, potranno comunque influenzarla.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Portavoce Vannifar

{2} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Melma Elfo

2/4

{T}, Sacrifica un'altra creatura: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari a 1 più il costo di mana convertito della creatura sacrificata, metti sul campo di battaglia quella carta, poi rimescola il tuo grimorio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Se una creatura o una carta creatura nel tuo grimorio hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Le pedine che non sono una copia di qualcos'altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un costo di mana convertito pari a 0.

Postulanti Ostinati

{1} {U}

Creatura — Consigliere Umano

1/3

{1}, {T}: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.

TAPpa quattro Consiglieri STAPpati che controlli: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime dodici carte del suo grimorio.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Postulanti Ostinati.

- I consiglieri che non sono stati sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno possono essere TAPpati per pagare la seconda abilità dei Postulanti Ostinati.
- Non puoi TAPPare la stessa copia dei Postulanti Ostinati per attivare sia la sua prima abilità che la seconda, né per attivare la sua seconda abilità insieme a quella di un'altra copia di Postulanti Ostinati. Questo significa che, se TAPpi quattro Postulanti Ostinati, il giocatore bersaglio perde le prime dodici carte del suo grimorio, non le prime quarantotto.
- L'ultima abilità dei Postulanti Ostinati ti permette di ignorare la regola delle "quattro copie". Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di *Fedeltà di Ravnica*, non puoi aggiungere copie dei Postulanti Ostinati dalla tua collezione personale, a prescindere dalla loro ostinazione.

Potenza di Pietra

{G}

Istantaneo

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. STAPpa quella creatura.

- La Potenza di Pietra può bersagliare qualsiasi creatura che controlli, comprese quelle già STAPpate.
-

Poteri di Emergenza

{5} {W} {U}

Istantaneo

Ogni giocatore rimescola la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio, poi pesca sette carte.

Esilia i Poteri di Emergenza.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente con costo di mana convertito pari o inferiore a 7 dalla tua mano.

- Se una carta nella tua mano ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Presenza della Peste

{1} {B}

Creatura — Zombie

2/1

Ogniquale volta la Presenza della Peste viene bloccata, ogni creatura che la blocca prende -1/-1 fino alla fine del turno.

- Un'abilità che si innesca quando una creatura viene bloccata si innesca solo una volta anche se sono due o più creature a bloccarla.
- Se tutte le creature che bloccano la Presenza della Peste muoiono, la Presenza della Peste resta bloccata. Non assegnerà alcun danno da combattimento.
- Se la Presenza della Peste lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, le creature che la bloccavano prima che lasciasse il campo di battaglia prendono -1/-1.

Progenie del Pandemonio

{2} {B} {B}

Creatura — Demone

4/4

Spettacolo {1} {B} {B} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di spettacolo invece del suo costo di mana se un avversario ha perso punti vita in questo turno.*)

Volare, travolgere

All'inizio del tuo mantenimento, la Progenie del Pandemonio infligge 1 danno a ogni giocatore. Poi, se hai 10 o meno punti vita, metti un segnalino +1/+1 sulla Progenie del Pandemonio.

- Se ogni giocatore ha 0 punti vita dopo che l'abilità innescata della Progenie del Pandemonio si è risolta, ogni giocatore perde la partita contemporaneamente e la partita termina in un pareggio.
- Se la Progenie del Pandemonio ottiene legame vitale, il danno che infligge ti farà perdere e guadagnare punti vita allo stesso tempo. Se hai 1 punto vita, non perderai la partita.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità della Progenie del Pandemonio fa perdere 2 punti vita a ogni squadra. Poi, se la tua squadra ha 10 o meno punti vita, metti un segnalino +1/+1 sulla Progenie del Pandemonio.

Progetto Guardiani

{3} {G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se non ha lo stesso nome di un'altra creatura che controlli o di una carta creatura nel tuo cimitero, pesca una carta.

- La condizione che la creatura che entra in campo condivida un nome con una creatura che controlli o con una carta creatura nel tuo cimitero viene verificata mentre quella creatura entra in campo e mentre si risolve l'abilità del Progetto Guardiani. Se la creatura che entra in campo non è la prima con il suo nome mentre sta entrando, l'abilità non si innesca affatto; se condivide un nome mentre l'abilità si risolve, non pescherai una carta.
- Se la creatura che entra in campo viene messa nel tuo cimitero mentre l'abilità del Progetto Guardiani è in pila, quella stessa carta sarà una carta creatura nel tuo cimitero che condivide un nome con la creatura che era sul campo di battaglia, quindi non pescherai una carta.
- Se la creatura che entra nel campo di battaglia lo lascia e poi vi fa ritorno mentre l'abilità del Progetto Guardiani è in pila, quella stessa carta sarà una nuova creatura che controlli che condivide un nome con la creatura che era sul campo di battaglia, quindi non pescherai una carta. Tuttavia, l'abilità del Progetto Guardiani potrebbe innescarsi per la nuova creatura e tu potresti pescare una carta mentre quell'abilità si risolve.

Pteramandra

{U}

Creatura — Draghetto Salamandra

1/1

Volare

{7} {U}: Adattamento 4. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. *(Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti quattro segnalini +1/+1 su di essa.)*

- L'abilità attivata della Pteramandra non può ridurre il proprio costo di attivazione a meno di {U}.

Pubblico Rapito

{5} {B} {R}

Incantesimo

Il Pubblico Rapito entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario a tua scelta.

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

- I tuoi punti vita diventano 4.
- Scarta la tua mano.
- Ogni avversario crea cinque pedine creatura Zombie 2/2 nere.

- Dopo che il Pubblico Rapito è sotto il controllo del tuo avversario, la sua abilità si innesca durante il suo mantenimento ed è quel giocatore a compiere tutte le scelte. Quel giocatore è influenzato dai primi due modi, mentre gli avversari di quel giocatore creano le pedine dell'ultimo modo.
- Affinché i punti vita di un giocatore diventino 4, quel giocatore guadagna o perde l'ammontare appropriato di punti vita. Ad esempio, se i punti vita di un giocatore sono 20, il Pubblico Rapito farà perdere 16 punti vita a quel giocatore; d'altro canto, se i suoi punti vita sono 1, quel giocatore guadagnerà 3 punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.
- Puoi scegliere il primo modo del Pubblico Rapito anche se i tuoi punti vita sono già 4. Analogamente, puoi scegliere il secondo modo anche se non hai carte in mano.
- Se tutti e tre i modi sono stati scelti, l'abilità innescata del Pubblico Rapito viene rimossa dalla pila senza alcun effetto, ma il Pubblico Rapito resta sul campo di battaglia.
- In una partita Two-Headed Giant, il primo modo del Pubblico Rapito farà guadagnare o perdere punti vita al suo controllatore in modo che i punti vita della sua squadra diventino 4.
- In una partita multiplayer, se il proprietario del Pubblico Rapito lascia la partita, il Pubblico Rapito fa altrettanto. Se il controllatore del Pubblico Rapito lascia la partita, il Pubblico Rapito viene esiliato (a meno che quel giocatore non ne fosse anche il proprietario).

Raduno di Goblin

{2} {R}

Stregoneria

Crea un numero di pedine creatura Goblin 1/1 rosse pari a due più il numero di carte chiamate Raduno di Goblin nel tuo cimitero.

- Il Raduno di Goblin è ancora in pila mentre conti le carte chiamate Raduno di Goblin nel tuo cimitero. Non conterà se stesso.

Raffica dei Sagitti

{2} {G}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio con volare. La Raffica dei Sagitti infligge 1 danno a ogni creatura con volare controllata dai tuoi avversari.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Raffica dei Sagitti tenta di risolversi, la magia non si risolve. Alle creature non viene inflitto alcun danno. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), le creature con volare controllate dai tuoi avversari, tra cui possibilmente la creatura bersaglio, subiscono danno.
 - Ogni creatura con volare controllata da ognuno dei tuoi avversari subisce danno, anche se quell'avversario non controllava la creatura bersaglio con volare.
-

Rakdos, il Colpo di Scena

{4} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Demone

6/6

Volare, travolgere

Quando Rakdos, il Colpo di Scena entra nel campo di battaglia, lancia una moneta per ogni creatura che non è un Demone, un Diavolo o un Imp. Distruggi ogni creatura per cui esce croce.

- I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui vengono lanciate le monete e quello in cui le creature vengono distrutte. Ad esempio, se vogliono lanciare una magia per far avere indistruttibile a una creatura, devono farlo prima che l'abilità innescata di Rakdos si risolva, senza sapere se nel lancio di quella creatura uscirà testa o croce.
- Tutte le creature per cui esce croce vengono distrutte contemporaneamente.

Ranertola Galoppante

{3} {G} {U}

Creatura — Lucertola Rana

3/3

Travolgere

Quando la Ranertola Galoppante entra nel campo di battaglia, puoi rimuovere un qualsiasi numero di segnalini +1/+1 dalle creature che controlli. Se lo fai, metti il doppio di quei segnalini +1/+1 sulla Ranertola Galoppante.

- Rimuovi segnalini e ne metti di nuovi sulla Ranertola Galoppante mentre la sua abilità si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
- Se la Ranertola Galoppante lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata, puoi rimuovere un qualsiasi numero di segnalini +1/+1 dalle tue creature, anche se non ne metterai alcuno sulla Ranertola Galoppante.
- Se un effetto fa sì che la Ranertola Galoppante entri nel campo di battaglia con segnalini +1/+1, puoi rimuovere quei segnalini con la sua abilità innescata e metterne il doppio su di essa.

Relegare nell'Abisso

{5} {B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Relegare nell'Abisso infligge 2 danni al controllore di quella creatura.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Relegare nell'Abisso tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non verrà inflitto danno ad alcun giocatore. Se il bersaglio è legale ma non può essere distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, al suo controllore viene inflitto danno.
-

Ridestare
 {w/b} {w/b}
 Stregoneria
 Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura
 bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a
 3 dal tuo cimitero.
 //
 Ripicca
 {4} {W} {B}
 Stregoneria
 Raddoppia i tuoi punti vita. Un avversario bersaglio
 perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per eccesso.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Per raddoppiare i punti vita di un giocatore, quel giocatore guadagna i punti vita necessari affinché abbia il doppio dei punti vita che aveva in precedenza. Se i suoi punti vita erano negativi, quel giocatore perde i punti vita necessari affinché tale valore negativo sia il doppio di quello precedente. Gli altri effetti interagiscono con tale guadagno o perdita di punti vita come di consueto.

Ripudiare
 {g/u} {g/u}
 Istantaneo
 Neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio. (*Le
 abilità di mana non possono essere bersagliate.*)
 //
 Riprodurre
 {1} {G} {U}
 Stregoneria
 Crea una pedina che è una copia di una creatura
 bersaglio che controlli.

- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio aldilà, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore e si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.
- Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si è innescata all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è

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

- Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura copiata è un'Immagine Riflessa), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.

Rissa Titanica

{1}{G}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Rissa Titanica si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Risvegliare gli Antecessori

{3}{B}{B}

Stregoneria

Ogni giocatore scarta tutte le carte nella propria mano, poi crea altrettante pedine creatura Zombie 2/2 nere.

- Il numero di pedine Zombie create da ciascun giocatore è pari al numero di carte che quel giocatore ha scartato, non al numero di carte scartate in totale.

Ritmo dei Selvaggi

{1}{R}{G}

Incantesimo

Le magie creatura che controlli non possono essere neutralizzate.

Le creature non pedina che controlli hanno tumulto.
(Entrano nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.)

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare una magia creatura che controlli. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia creatura non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi di quella magia o abilità avverranno comunque.

- Dopo che una creatura con tumulto è entrata nel campo di battaglia, mantiene il suo segnalino +1/+1 o rapidità anche se perde tumulto.
- Se un permanente non pedina e non creatura diventa una creatura quando è già sul campo di battaglia, avrà tumulto ma sarà troppo tardi perché l'effetto di sostituzione sia valido.

Rovina Roboante

{5} {R}

Creatura — Elementale

6/6

Quando la Rovina Roboante entra nel campo di battaglia, conta il numero di segnalini +1/+1 sulle creature che controlli. Le creature con forza pari o inferiore a quel numero controllate dai tuoi avversari non possono bloccare in questo turno.

- Il numero di segnalini +1/+1 sulle creature che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità della Rovina Roboante. L'insieme di creature che non possono bloccare viene aggiornato costantemente quando la loro forza cambia, ma il valore con cui viene confrontata resta costante nel turno, anche se il numero di segnalini +1/+1 sulle tue creature cambia.
- Dopo che una creatura con forza sufficiente ha bloccato, modificarne la forza non la rimuoverà dal combattimento né farà diventare non bloccata la creatura che essa ha bloccato.
- Se non ci sono segnalini +1/+1 sulle creature che controlli mentre si risolve l'abilità della Rovina Roboante, le creature con forza pari o inferiore a 0 non possono bloccare in questo turno.

Sacerdotessa degli Dei Dimenticati

{1} {B}

Creatura — Chierico Umano

1/2

{T}, Sacrifica altre due creature: Scegli un qualsiasi numero di giocatori bersaglio. Ognuno di essi perde 2 punti vita e sacrifica una creatura. Aggiungi {B} {B} e pesca una carta.

- Puoi attivare l'abilità della Sacerdotessa degli Dei Dimenticati senza scegliere alcun bersaglio, se vuoi. Aggiungerai comunque {B} {B} e pescherai una carta.
- Puoi bersagliare giocatori che non possono sacrificare una creatura. Quei giocatori perderanno comunque 2 punti vita.
- Dato che potrebbe avere dei bersagli, l'abilità della Sacerdotessa degli Dei Dimenticati non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere, anche se non è stato scelto alcun bersaglio.

Saprofago della Città Sepolta

{3} {B}

Creatura — Guerriero Ogre

3/3

Quando il Saprofago della Città Sepolta entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, metti due segnalini +1/+1 sul Saprofago della Città Sepolta, poi profetizza 2.

- Scegli se sacrificare una creatura e quale, mentre si risolve l'abilità del Saprofago della Città Sepolta. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli quale creatura sacrificare, quello in cui metti segnalini +1/+1 sul Saprofago della Città Sepolta e quello in cui profetizzi 2.
- Non puoi sacrificare più creature per mettere più segnalini +1/+1 sul Saprofago della Città Sepolta o per profetizzare più carte.

Scaglialance

{R}

Creatura — Guerriero Goblin

0/2

Difensore

{T}: Lo Scaglialance infligge 1 danno a ogni giocatore.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità dello Scaglialance fa perdere 2 punti vita a ogni squadra.

Scheletro delle Fogne

{B}

Creatura — Guerriero Scheletro

2/1

Lo Scheletro delle Fogne entra nel campo di battaglia TAPpato.

{1} {B}: Riprendi in mano lo Scheletro delle Fogne dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno e solo se un avversario ha perso punti vita in questo turno.

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
 - In una partita multiplayer, se un avversario perde punti vita durante il tuo turno e poi lascia la partita, puoi attivare l'abilità dello Scheletro delle Fogne.
-

Sciamano dell'Immolazione

{1} {R}

Creatura — Sciamano Viashino

1/3

Ogniquale volta un avversario attiva un'abilità di un artefatto, di una creatura o di una terra che non è un'abilità di mana, lo Sciamano dell'Immolazione infligge 1 danno a quel giocatore.

{3} {R} {R}: Lo Sciamano dell'Immolazione prende +3/+3 e ha minacciare fino alla fine del turno.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo (ad esempio equipaggiare). Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
- La prima abilità dello Sciamano dell'Immolazione non si innesca quando un avversario attiva un'abilità di una carta che ha in mano (ad esempio ciclo) o di una carta nel cimitero (ad esempio quella del Drago d'Ossa), anche se questo fa sì che una carta sia messa sul campo di battaglia.
- La prima abilità dello Sciamano dell'Immolazione si risolve prima dell'abilità che l'ha fatta innescare.
- Attivare la seconda abilità dello Sciamano dell'Immolazione dopo che una creatura l'ha bloccato non farà diventare non bloccato lo Sciamano dell'Immolazione.
- Più istanze di minacciare sulla stessa creatura sono ridondanti.

Sciamano della Demolizione

{R} {R} {G} {G}

Creatura — Sciamano Gigante

5/5

Lo Sciamano della Demolizione non può essere bloccato da più di una creatura.

Ogniquale volta lo Sciamano della Demolizione infligge danno da combattimento a un giocatore, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore.

- Se lo Sciamano della Demolizione ha minacciare, non può essere bloccato.

Serafina della Bilancia

{2} {W} {B}

Creatura — Angelo

4/3

Volare

{W}: La Serafina della Bilancia ha cautela fino alla fine del turno.

{B}: La Serafina della Bilancia ha tocco letale fino alla fine del turno.

Aldilà 2 (*Quando questa creatura muore, crea due pedine creatura Spirito 1/1 bianche e nere con volare.*)

- Se una creatura guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di attaccare con essa, non verrà STAppata.

Sfinge del Patto delle Gilde

{7}

Creatura Artefatto — Sfinge

5/5

La Sfinge del Patto delle Gilde è di tutti i colori.

Volare

Anti-malocchio dal monocoloro (*Questa creatura non può essere bersaglio di magie o abilità monocoloro controllate dai tuoi avversari.*)

- L'abilità che rende la Sfinge del Patto delle Gilde di tutti i colori funziona in tutte le zone.
- Un oggetto è monocoloro se ha soltanto un colore. Un oggetto incolore non è monocoloro.

Sfinge della Premonizione

{2} {U} {U}

Creatura — Sfinge

4/4

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano iniziale. Se lo fai, profetizza 3 all'inizio del tuo primo mantenimento.

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, profetizza 1.

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan e “profetizzato”, se applicabile. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.
- Se riveli due Sfingi della Premonizione dalla tua mano iniziale, profetizzerai 3 due volte; non profetizzerai 6. Le carte che metti in cima al tuo grimorio la prima volta che profetizzi 3 saranno parte delle carte che guarderai la seconda volta che profetizzi 3.

Sgombrare la Mente

{2} {U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio rimescola il suo cimitero nel suo grimorio.

Pesca una carta.

- Sgombrare la Mente può bersagliare un giocatore senza carte nel suo cimitero. Quel giocatore rimescola il suo grimorio e poi tu peschi una carta.
 - Se scegli di essere tu il bersaglio di Sgombrare la Mente, questa sarà l'unica carta nel tuo cimitero quando avrà finito di risolversi.
-

Spirale di Crescita

{G} {U}

Istantaneo

Pesca una carta. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- L'effetto della Spirale di Crescita non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se non è il tuo turno o se hai già giocato una terra nel turno.

Spirito dell'Interdizione

{1} {W} {W}

Creatura — Chierico Spirito

3/3

Quando lo Spirito dell'Interdizione entra nel campo di battaglia, fino al tuo prossimo turno, le creature non possono attaccare te o un planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi {2} per ognuna di quelle creature.

- Poiché non modifica le caratteristiche delle creature, l'abilità innescata dello Spirito dell'Interdizione può influenzare le creature che entrano nel campo di battaglia dopo che quell'abilità si è risolta.
- Mentre l'effetto dello Spirito dell'Interdizione è in vigore, i tuoi avversari possono scegliere di non pagare per attaccare con una creatura che attacca "se può farlo". Se non c'è nessun altro giocatore o planeswalker da attaccare, quella creatura semplicemente non attacca.
- L'effetto dello Spirito dell'Interdizione persiste fino al tuo prossimo turno anche se lo Spirito dell'Interdizione lascia il campo di battaglia prima di quel momento.
- In una partita Two-Headed Giant, le creature possono attaccare il tuo compagno di squadra e i planeswalker che controlla senza pagare mana.

Spirito delle Guglie

{3} {W}

Creatura — Spirito

2/4

Volare

Le altre creature con volare che controlli prendono +0/+1.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle altre creature con volare che controlli potrebbe diventare letale se lo Spirito delle Guglie lascia il campo di battaglia durante quel turno.
-

Spirito Pestilenziale

{2} {B}

Creatura — Spirito

3/2

Minacciare, tocco letale

Le magie istantaneo e stregoneria che controlli hanno tocco letale. *(Qualsiasi danno che infliggono a una creatura è sufficiente a distruggerla.)*

- Una magia istantaneo o stregoneria deve effettivamente infliggere danno a una creatura perché questa venga distrutta. Bersagliare semplicemente una creatura non è sufficiente. Se la magia fa sì che un altro oggetto infligga il danno, la magia stessa non infligge alcun danno e la sua istanza di tocco letale non si applica. Se infligge 0 danni, non infligge danno.

Squovranchio

{2} {G} {U}

Creatura — Granchio Piovra Pesce

4/4

{2} {G} {U}: Adattamento 1. *(Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su di essa.)*

Ogniqualevolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 sullo Squovranchio, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- L'abilità innescata dello Squovranchio può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
- Un'abilità che si innesca quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescherà se quel permanente in qualche modo entra nel campo di battaglia con quei segnalini.

Supremazia Simic

{G} {U}

Incantesimo

{1} {G} {U}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniqualevolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su una creatura che controlli, metti altrettanti segnalini crescita sulla Supremazia Simic.

All'inizio del tuo mantenimento, se la Supremazia Simic ha venti o più segnalini crescita, vinci la partita.

- Un'abilità che si innesca quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescherà se quel permanente in qualche modo entra nel campo di battaglia con quei segnalini.
- Se la Supremazia Simic non ha venti o più segnalini crescita mentre inizia il tuo mantenimento, la sua ultima abilità non si innescherà. Non puoi compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.
- Se l'ultima abilità si innesca, ma vengono rimossi segnalini dalla Supremazia Simic in modo che ne restino meno di venti su di essa, non vincerai la partita.

- Se l'ultima abilità si innesca, ma la Supremazia Simic lascia il campo di battaglia, usa il numero di segnalini che aveva subito prima di lasciare il campo di battaglia per determinare se vinci la partita.

Teatro degli Orrori

{1} {B} {R}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio.

Durante il tuo turno, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, puoi giocare carte esiliate con il Teatro degli Orrori.

{3} {R}: Il Teatro degli Orrori infligge 1 danno a un avversario o a un planeswalker bersaglio.

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
- Il Teatro degli Orrori non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate durante il tuo turno. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
- In una partita multiplayer, se un avversario perde punti vita durante il tuo turno e poi lascia la partita, puoi giocare le carte esiliate con il Teatro degli Orrori.

Teysa Karlov

{2} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

2/4

Se una creatura che muore fa innescare l'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

Le pedine creatura che controlli hanno cautela e legame vitale.

- Teysa influenza le abilità innescate “quando questa creatura muore” delle creature stesse, ma anche le altre abilità innescate che si innescano quando una creatura muore. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniquale volta”.
- L'effetto di Teysa non copia l'abilità innescata; la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se pagare un costo per quell'abilità innescata) vengono effettuate separatamente.
- L'evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “creature” in modo specifico. In questi casi, l'evento di innesco potrebbe anche riferirsi a un permanente “messo in un cimitero dal campo di battaglia”. Ad esempio, un'abilità che si innesca “ogniquale volta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia” si innescherà due volte se una creatura artefatto muore mentre Teysa Karlov è sul campo di battaglia.
- Le abilità che si innescano quando una creatura “lascia il campo di battaglia” si innescheranno due volte se quella creatura lo lascia morendo.

- Un'abilità che si innesca a causa di un evento che causa la morte di una creatura non si innesca due volte. Ad esempio, un'abilità che si innesca "ogniquale volta sacrifici una creatura" si innesca solo una volta.
- Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni creatura così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se una terra che è diventata una creatura muore, le abilità che si innescano quando muore si innescano due volte.
- Se una creatura muore nello stesso momento in cui un altro permanente che controlli lascia il campo di battaglia e così facendo fa innescare un'abilità innescata di quel permanente, quell'abilità si innesca una volta in più.
- Se una creatura che muore contemporaneamente a Teysa (inclusa la stessa Teysa quando muore) fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.
- Se in qualche modo controlli due Teysa, una creatura che muore fa sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Una terza Teysa fa sì che le abilità si inneschino quattro volte, una quarta cinque volte e così via. Questo significa anche che, se controlli Teysa e ne lanci una seconda copia, le abilità che si innescano quando muore a causa della "regola delle leggende" si innescano tre volte.
- Un'abilità di un permanente che si innesca quando una carta viene messa in un cimitero "da qualsiasi zona" si innesca due volte solo se Teysa e quel permanente sono ancora sul campo di battaglia subito dopo che la creatura è morta.

Thrull Artigliante

{3} {W} {B}

Creatura — Thrull

3/3

Volare

Quando il Thrull Artigliante entra nel campo di battaglia, infligge 2 danni a ogni avversario e tu guadagni 2 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, la seconda abilità del Thrull Artigliante fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Tomo del Patto delle Gilde

{5}

Artefatto

Ogniquale volta lanci una magia multicolore, pesca una carta.

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

- L'abilità del Tomo del Patto delle Gilde si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Tributo Asfissiante

{3} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario pesca una carta, quel giocatore può pagare {2}. Se quel giocatore non lo fa, tu crei una pedina artefatto Tesoro incolore con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

- Se un avversario deve pescare più carte, quel giocatore le pesca tutte prima di decidere quante volte pagare per l’abilità innescata del Tributo Asfissiante.

Vampira Rancorosa

{3} {B}

Creatura — Vampiro

2/3

Ogniqualevolta un’altra creatura che controlli muore, la Vampira Rancorosa infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

- Se la Vampira Rancorosa muore contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, l’abilità della Vampira Rancorosa si innesca per ciascuna di esse.
- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alle creature che controlli viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l’abilità innescata della Vampira Rancorosa sia messa in pila.
- In una partita Two-Headed Giant, l’abilità della Vampira Rancorosa fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Veterana del Decimo Distretto

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/3

Cautela

Ogniqualevolta la Veterana del Decimo Distretto attacca, STAPpa un’altra creatura bersaglio che controlli.

- STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Vincoli del Mago della Legge

{1} {W} {U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di

richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dai Vincoli del Mago della Legge.

- Dopo che una creatura ha attaccato o bloccato, lanciare i Vincoli del Mago della Legge non rimuoverà quella creatura dal combattimento. Allo stesso modo, dopo che l’abilità di una creatura è stata attivata, lanciare i Vincoli del Mago della Legge non neutralizzerà quell’abilità.

Wurm Annientatore

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

Creatura — Wurm

4/5

Tumulto (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.*)

Quando il Wurm Annientatore entra nel campo di battaglia, scegli fino a uno —

- Il Wurm Annientatore lotta con una creatura bersaglio che non controlli.
 - Distruggi una terra bersaglio con un’abilità attivata che non è un’abilità di mana.
- Puoi non scegliere alcuno dei modi dell’abilità innescata del Wurm Annientatore. In questo caso, l’abilità viene rimossa dalla pila senza alcun effetto.
 - Se il bersaglio del primo modo del Wurm Annientatore non è un bersaglio legale mentre quell’abilità si risolve o se il Wurm Annientatore ha lasciato il campo di battaglia, nessuna creatura infliggerà né subirà danno.
 - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Un’abilità di mana attivata è un’abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.