

## Note di release di *I Segreti di Strixhaven*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 10 aprile 2026

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. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei concetti dell'espansione.

Le sezioni "Note specifiche sulle carte" contengono le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nelle sezioni "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

---

## NOTE GENERALI

### Legalità delle carte

Le carte di *I Segreti di Strixhaven*, con il codice dell'espansione SOS, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, le seguenti espansioni di carte saranno ammesse nel formato Standard: *Fondamenti di Magic: The Gathering*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *The Big Score*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori*, *Aetherdrift*, *Tarkir: La Dracotempesta*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Ai Confini dell'Eternità*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar: La Leggenda di Aang*, *L'Eclissi di Lorwyn*, *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* e *I Segreti di Strixhaven*.

Le nuove carte Commander di *I Segreti di Strixhaven*, con il codice dell'espansione SOC, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione SOC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

L'uscita di *I Segreti di Strixhaven* include anche carte dell'Archivio Mistico con il codice dell'espansione SOA. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso.

Gli *Special Guest* sono carte stampate in passato, provenienti da diverse ambientazioni, che tornano in questa espansione. Non puoi mai sapere chi o cosa farà la sua comparsa! Ci sono dieci carte *Special Guest* in *I Segreti di Strixhaven*. Il loro codice dell'espansione è SPG e sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

---

## Nuova meccanica: carte preparazione

### Nuova azione definita da parola chiave: preparare

Gli studenti di Strixhaven si sono dati da fare dall'ultima volta che li abbiamo visti e hanno imparato qualche nuovo truccetto. Nello specifico, hanno imparato come *preparare* magie che si possono lanciare mentre sono sul campo di battaglia. Ogni carta preparazione ha un insieme di caratteristiche alternative per la sua magia preparabile delimitate da un bordo secondario a destra del suo riquadro di testo. Quando una creatura con una magia preparabile diventa preparata, crei una copia di quella magia in esilio che potrai lanciare finché quella creatura rimane preparata e sul campo di battaglia. Una volta che lanci quella magia, la creatura smette di essere preparata. Mentre alcune magie preparabili sono novità in *Magic*, altre provengono da espansioni precedenti. Potresti perfino vedere qualche magia preparabile che non ti aspettavi!

Emerito dell'Ideazione

{3}{U}{U}

Creatura — Mago Umano

5/5

Volare, egida {2}

Questa creatura entra preparata.

Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi esiliare otto carte dal tuo cimitero. Se lo fai, questa creatura diventa preparata.

//Prep//

Richiamo Ancestrale

{U}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio pesca tre carte.

Plasmavetro Goblin

{1}{R}

Creatura — Stregone Goblin

2/2

Questa creatura entra preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Creare con Orgoglio

{R}

Stregoneria

Crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.*)

- Le carte preparazione possono essere lanciate solo con le loro caratteristiche di base.
- Una carta preparazione è una carta creatura in ogni zona. Per esempio, mentre è nel tuo cimitero, l'Emerito dell'Ideazione è una creatura blu con valore di mana pari a 5. Non può essere il bersaglio dell'abilità innescata dell'Archeoincantatrice Zelante ("Quando questa creatura entra, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero").
- Mentre un effetto fa sì che una creatura con una magia preparabile diventi preparata (inclusi effetti che dicono che una creatura "entra preparata"), il controllore di quella creatura crea una copia della magia

preparabile di quella creatura in esilio. Quella copia rimane in esilio fintanto che quel permanente è sul campo di battaglia ed è preparato. Il controllore di quella creatura può lanciare quella copia fintanto che rimane in esilio. Quando la lancia, quella creatura smette di essere preparata.

- Solo l'attuale controllore di una creatura preparata può lanciare la copia della sua magia preparabile in esilio. Non importa chi possiede quella creatura o chi la controllava quando è diventata preparata.
- Mentre le copie di magie in zone diverse dalla pila smettono di esistere quando vengono verificate le azioni di stato, questo non si applica alle copie delle magie preparabili in esilio che sono state create quando una creatura è diventata preparata.
- Essere preparata non è un valore che si può copiare. Se un permanente diventa una copia di una creatura preparata, non sarà preparato. Quel permanente, però, avrà le caratteristiche alternative, e qualche altro effetto potrebbe farlo diventare preparato più tardi.
- Se una creatura preparata perde tutte le abilità, non smetterà di essere preparata e non succederà niente né alle sue caratteristiche alternative né alla copia della sua magia preparabile in esilio.
- Se una creatura preparata smette di essere una creatura, sarà comunque preparata e la copia della sua magia preparabile resterà in esilio. Il controllore di quel permanente potrà comunque lanciarla. Lo stesso vale se una creatura preparata diventa una copia di qualcos'altro, anche se poi è un permanente senza una magia preparabile.
- Una creatura senza una magia preparabile non può diventare preparata.
- Una creatura con una magia preparabile non può diventare preparata più di una volta nello stesso momento. Ad esempio, l'Emerito dell'Ideazione è sul campo di battaglia ed è preparato. Quando attacca, si innesca la sua ultima abilità. Quando quella abilità si risolve, il suo controllore può comunque esiliare otto carte dal suo cimitero, ma farlo non farà diventare preparato l'Emerito dell'Ideazione una seconda volta né creerà una seconda copia del Richiamo Ancestrale in esilio.
- Se un effetto fa diventare una creatura non preparata, una creatura preparata smette di essere preparata e la copia associata della sua magia preparabile in esilio smette di esistere. Se non era preparata in quel momento, non succede niente.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo della magia preparabile. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una copia di una magia preparabile dall'esilio non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli a una copia di una magia preparabile lanciata dall'esilio.
- Creare una copia della magia preparabile di una creatura in esilio ignora le eccezioni di copia applicate a quella creatura che influenzerebbero i valori copiabili di quella magia. Per esempio, supponiamo che un giocatore lanci la Controparte Gracidante (una stregoneria che dice "Crea una pedina che è una copia di una creatura non Rana bersaglio, tranne che è una Rana 1/1 verde") bersagliando il Plasmavetro Goblin. La pedina copia del Plasmavetro Goblin entrerà preparata come una creatura Rana 1/1 verde, ma la copia di Creare con Orgoglio in esilio sarà ancora una stregoneria rossa. La copia di Creare con Orgoglio non sarà verde, né una creatura, né una Rana, e non avrà forza né costituzione.
- Se una magia preparabile con uno o più bersagli non ha bersagli legali quando tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Dato che la magia è stata lanciata, il permanente associato comunque non sarà preparato.

---

**Nuova abilità definita da parola chiave: incremento**

I maghi di Quandrix traggono il loro potere dallo studio della matematica e degli schemi, e l'abilità *incremento* mostra come possono potenziarsi manipolando la matematica. Le creature con incremento ti premiano se spendi sempre più mana nelle magie, mentre diventano sempre più grandi.

Colonia di Cuboidi

{G} {U}

Creatura — Insetto

1/1

Lampo

Volare, travolgere

Incremento (*Ogniqualvolta lanci una magia, se il mana che hai speso è superiore alla forza o alla costituzione di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

- L'abilità incremento si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- Ogni volta che lanci una magia, controlla quanto mana hai speso per lanciarla rispetto alla forza e alla costituzione della creatura con incremento. Se la quantità di mana che hai speso non è maggiore di una delle statistiche di quella creatura, incremento non si innesca.
- Se incremento si innesca, il confronto verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenterà di risolversi. Se la quantità di mana speso per lanciare quella magia non è più maggiore di una delle statistiche di quella creatura, l'abilità non avrà alcun effetto.
- Quando confronti il mana speso con le statistiche della creatura mentre l'abilità incremento si risolve, è possibile che la statistica inferiore al mana speso cambi da forza a costituzione o viceversa. Per esempio, diciamo che controlli una creatura 1/3 con incremento e paghi due mana per lanciare una magia. Dato che la quantità di mana che hai speso è maggiore della forza della creatura, incremento si innescherà. Mentre l'abilità incremento è in pila, un effetto fornisce +2/-2 alla creatura con incremento, rendendola una creatura 3/1. Quando l'abilità incremento si risolve, la creatura riceverà comunque un segnalino +1/+1 dato che il mana che hai speso è maggiore della costituzione di quella creatura.
- Un'abilità incremento si attiva solo se il permanente con l'abilità è una creatura. Allo stesso modo, se il permanente non è più una creatura quando la sua abilità incremento si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto.

---

## Nuova abilità definita da parola chiave: paradigma

Alcune magie straordinarie create dagli studenti e dai professori di Strixhaven possono avere effetti che durano a lungo. L'abilità *paradigma* fa ripetere questi effetti incredibili turno dopo turno per il resto della partita!

Dissertazione sul Decoro

{3} {B} {B}

Stregoneria — Lezione

Un giocatore bersaglio pesca due carte e perde 2 punti vita.

Paradigma (*Poi esilia questa magia. Dopo che hai risolto la prima magia con questo nome, puoi lanciarne una copia dall'esilio senza pagare il suo costo di mana all'inizio di ogni tua prima fase principale.*)

- Paradigma crea un'abilità innescata ritardata che si innesca all'inizio di ognuna delle tue prime fasi principali per il resto della partita. Quando quella abilità si risolve e viene creata la copia, puoi scegliere di non lanciare la copia. In quel caso, la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato. L'abilità innescata ritardata si innescherà comunque di nuovo all'inizio della tua prima fase principale nel tuo prossimo turno.
- Una volta che una magia con paradigma si è risolta, non importa cosa succede alla carta in esilio. Anche se la carta lascia l'esilio, l'abilità innescata ritardata si innescherà comunque durante ognuna delle tue prime fasi principali, e la copia verrà comunque creata.
- Ogni magia con paradigma ha il sottotipo Lezione. Il sottotipo Lezione appare su istantanei e stregonerie, ma non ha alcun significato implicito ai fini delle regole. Altri effetti (come l'abilità apprendere della versione originale di *Strixhaven*) potrebbero farvi riferimento.

## Nuova parola per definire un'abilità: infusione

I maghi di Germoglioscuro usano l'essenza vitale per fortificare se stessi e gli altri. A volte quell'essenza viene donata liberamente. Altre volte, non tanto. In ogni caso, l'*infusione* di essenza vitale è uno strumento davvero potente. La parola infusione raggruppa abilità che verificano se hai guadagnato punti vita in questo turno.

Educatore dell'Antica Crescita  
 {2} {B} {G}  
 Creatura — Druido Silvantropo  
 4/4  
 Cautela, raggiungere  
*Infusione* — Quando questa creatura entra, metti due segnalini +1/+1 su di essa se hai guadagnato punti vita in questo turno.

## Nuova parola per definire un'abilità: opera

I maghi di Prismari sono famosi per la loro capacità di creare spettacoli magici per esprimere se stessi mentre cercano di realizzare un'*opera*. La parola opera raggruppa abilità che si innescano ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria e hanno un effetto aggiuntivo o potenziato se hai speso cinque o più mana per lanciare quella magia.

Aviobalena Spettacolare  
 {2} {U} {R}  
 Creatura — Balena Elementale  
 1/4  
 Volare  
*Opera* — Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, questa creatura prende +3/+0 fino alla fine del turno. Se sono stati spesi cinque o più mana per lanciare quella magia, metti invece tre segnalini +1/+1 su questa creatura.

- Un'abilità opera si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

## Nuova parola per definire un'abilità: dileggio

I maghi di Pennargento capiscono il potere delle parole meglio di chiunque altro. Che usino discorsi ispiratori per motivare i loro compagni o battute pungenti per umiliare i nemici, la loro abilità nel *dileggio* li rende più forti. La parola dileggio raggruppa abilità che si innescano ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia una creatura.

Amministratore Che Rimprovera

{W} {B}

Creatura — Chierico Nano

2/2

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

*Dileggio* — Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o  
stregoneria che bersaglia una creatura, metti un segnalino  
+1/+1 su questa creatura.

Quando questa creatura muore, se aveva segnalini, metti  
quei segnalini su fino a una creatura bersaglio.

- Un'abilità dileggio si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- Non importa se la creatura o creature bersagliate della magia che ha fatto innescare l'abilità dileggio lasciano il campo di battaglia o smettono di essere creature prima che quella magia si sia risolta. Fintanto che quella magia ha bersagliato una o più creature quando è stata lanciata, l'abilità dileggio si innescherà e poi si risolverà.

---

## Riproposizione di abilità definita da parola chiave: flashback

I maghi di Archeorocca sono spinti dal desiderio di esplorare la storia. Questo può significare studiare testi antichi, scavare siti archeologici o addirittura evocare gli spiriti dei morti! Questa passione per il potere del passato si esprime in questa uscita attraverso il ritorno della meccanica *flashback*, che dà alle carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero un'altra possibilità di lasciare il segno.

Inseguire il Passato

{R} {W}

Stregoneria

Guadagni 2 punti vita. Puoi scartare una carta. Se lo fai,  
pesca due carte.

Flashback {2} {R} {W} (*Puoi lanciare questa carta dal  
tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi  
esiliarla.*)

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero se la magia risultante è una magia istantaneo o stregoneria pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.

- 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 flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

---

## Riproposizione di una parola per definire un'abilità: convergenza

Gli Intrecci, quei punti in cui fonti di mana in conflitto si intrecciano e *convergono*, sono una caratteristica potente e pericolosa di Arcavios. La parola convergenza raggruppa abilità che diventano più potenti in base al numero di colori di mana spesi per lanciare quella magia.

Canzone dell'Intreccio

{5} {G}

Stregoneria

*Convergenza* — Crea due pedine creatura Frattale 0/0 verdi e blu. Metti X segnalini +1/+1 su ognuna di esse e guadagni X punti vita, dove X è il numero di colori di mana spesi per lanciare questa magia.

Arcaico della Crescita Rigogliosa

{2/G} {2/G}

Creatura — Avatar

0/0

Travolgere, raggiungere

*Convergenza* — Questa creatura entra con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarla. Ogniquale volta lanci una magia creatura, quella creatura entra con X segnalini +1/+1 addizionali, dove X è il numero di colori di mana spesi per lanciarla.

- Il numero massimo di colori di mana che puoi spendere per lanciare una magia è cinque. Incolore non è un colore. Ricorda che il costo di una magia con convergenza può limitare il numero di colori di mana che puoi spendere.
- A meno che una magia o un'abilità non ti consentano di farlo, non puoi scegliere di pagare mana extra per una magia con l'abilità convergenza solo per spendere più colori di mana. Allo stesso modo, se una magia o un'abilità riducono l'ammontare di mana necessario a lanciare una magia con convergenza, non puoi ignorare la riduzione di costo allo scopo di spendere più colori di mana.
- Se è necessario pagare costi alternativi o addizionali per lanciare una magia con l'abilità convergenza, i colori di mana spesi per pagare questi costi vengono considerati.
- Se lanci una magia con convergenza senza spendere mana (ad esempio, perché un effetto ti ha permesso di lanciarla senza pagare il suo costo di mana), il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero.

- Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *I SEGRETI DI STRIXHAVEN*:**

Accademico Temprato  
{R}{W}  
Creatura — Chierico Uccello  
2/1  
Volare, rapidità  
Scarta una carta: Questa creatura ha legame vitale fino alla fine del turno.  
Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero nello stesso momento, l'ultima abilità dell'Accademico Temprato si innescherà una sola volta.

---

Accogliere il Paradosso  
{3}{G}{U}  
Istantaneo  
Pesca tre carte. Puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dalla tua mano.

- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con Accogliere il Paradosso non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia in questo modo anche se hai già giocato una terra in quel turno.

---

Aggiustare Ciò Che è Rotto  
{2}{W}{B}  
Stregoneria  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, paga X punti vita.  
Rimetti sul campo di battaglia ogni carta artefatto e creatura con valore di mana X dal tuo cimitero.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Agonia dell'Arcaico

{4} {R}

Stregoneria

*Convergenza* — L'Agonia dell'Arcaico infligge X danni a una creatura bersaglio, dove X è il numero di colori di mana spesi per lanciare questa magia. Esilia carte dalla cima del tuo grimorio pari al danno in eccesso inflitto a quella creatura in questo modo. Puoi giocare quelle carte fino alla fine del tuo prossimo turno.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione anche il danno che la creatura ha già su di sé.
- In alcuni rari casi, l'Agonia dell'Arcaico potrebbe avere tocco letale. Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura.

---

Amministratore Che Rimprovera

{W} {B}

Creatura — Chierico Nano

2/2

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

*Dileggio* — Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia una creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Quando questa creatura muore, se aveva segnalini, metti quei segnalini su fino a una creatura bersaglio.

- L'ultima abilità dell'Amministratore Che Rimprovera mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano su di esso, non solo i suoi segnalini +1/+1.
  - L'ultima abilità dell'Amministratore Che Rimprovera non ti fa spostare segnalini dall'Amministratore Che Rimprovera alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che l'Amministratore Che Rimprovera aveva quando è morto.
  - In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Per esempio, se controlli L'Ozolito (una carta dell'espansione *Ikorja: Terra dei Behemoth*) quando l'Amministratore Che Rimprovera muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
  - Se l'Amministratore Che Rimprovera ha dei segnalini -1/-1 quando muore, quell'abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe causare la morte della creatura destinataria dei segnalini.
  - Se sull'Amministratore Che Rimprovera vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 nello stesso momento da rendere la sua costituzione 0 o meno, la sua ultima abilità considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morto oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla creatura bersaglio.
-

Anemoa, Poeta Insigne

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Bardo Uccello

2/3

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, Anemoa diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Strofa Eroica

{1}{W/B}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- L'abilità di Anemoa si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- 

Anomalia Frattale

{U}

Istantaneo

Crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu e metti su di essa X segnalini +1/+1, dove X è il numero di carte che hai pescato in questo turno.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'Anomalia Frattale.
- 

Apprendista dell'Avvelenatore

{2}{B}

Creatura — Warlock Orco

2/2

*Infusione* — Quando questa creatura entra, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -4/-4 fino alla fine del turno se hai guadagnato punti vita in questo turno.

- L'abilità infusione si innescherà quando l'Apprendista dell'Avvelenatore entra, indipendentemente dal fatto che tu abbia guadagnato punti vita in questo turno, e sceglierai un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, verificherà se hai guadagnato punti vita in questo turno. Se è così, la creatura bersaglio prenderà -4/-4 fino alla fine del turno.
- 

Appunto Severo

{1}{W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Scarabocchio 1/1 bianca e nera con volare.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Appunto Severo tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore creerà una pedina Scarabocchio.

---

Arbitro di Torre del Mago

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/1

Ogniqualevolta lanci una magia multicolore, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'abilità dell'Arbitro di Torre del Mago si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

---

Arca della Fame

{2} {R} {W}

Artefatto

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, questo artefatto infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

{T}: Macina una carta. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, la prima abilità dell'Arca della Fame si innescherà una sola volta.
- Se più di una carta viene macinata dall'ultima abilità dell'Arca della Fame (ad esempio, a causa dell'effetto dell'abilità di Bruvac il Magniloquente), puoi giocare una qualsiasi delle carte macinate in quel turno.

---

Arcaico della Crescita Rigogliosa

{2/G} {2/G}

Creatura — Avatar

0/0

Travolgere, raggiungere

*Convergenza* — Questa creatura entra con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarla.

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, quella creatura entra con X segnalini +1/+1 addizionali, dove X è il numero di colori di mana spesi per lanciarla.

- Per ciascun simbolo di mana ibrido nel costo di mana dell'Arcaico della Crescita Rigogliosa, puoi scegliere se pagare {2} o {G}. Se scegli di pagare {2}, puoi comunque usare il mana verde per pagare uno o entrambi i mana generici in quel costo.
-

Arcaico dell'Emomagma

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

Creatura — Avatar

2/2

Travolgere, raggiungere

*Convergenza* — Questa creatura entra con un segnalino

+1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarla.

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno per ogni colore di mana speso per lanciare quella magia.

- L'ultima abilità dell'Arcaico dell'Emomagma si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

---

Archeorocca, la Storica

{3} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

5/5

Volare, rapidità

Ogni carta istantaneo e stregoneria nella tua mano ha miracolo {2}. *(Puoi lanciare una carta pagando il suo costo di miracolo quando la peschi, se è la prima che hai pescato in questo turno.)*

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, puoi scartare una carta. Se lo fai, peschi una carta.

- È importante rivelare una carta con miracolo prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano.
- Puoi rivelare e lanciare una carta con miracolo in qualsiasi turno, non soltanto nel tuo, se è la prima carta che hai pescato in quel turno.
- La pescata di più carte viene sempre considerata come una sequenza di pescate individuali. Ad esempio, se non hai ancora pescato carte durante un turno e lanci una magia che ti permette di pescare tre carte, le pescherai una alla volta. Solo la prima carta pescata in questo modo può essere rivelata e lanciata usando la sua abilità miracolo.
- Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, quella carta non è stata pescata.
- Non devi necessariamente rivelare una carta pescata con miracolo se non vuoi lanciarla in quel momento.
- Puoi lanciare una carta per il suo costo di miracolo solo mentre l'abilità innescata miracolo si risolve. Se non vuoi lanciarla in quel momento (o non puoi lanciarla, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili), non potrai lanciarla più tardi per il costo di miracolo.
- Lanci la carta con miracolo durante la risoluzione dell'abilità innescata. Ignora ogni restrizione temporale basata sul tipo di carta.
- Miracolo è un costo alternativo per lanciare la magia con tale abilità. Non può essere combinato con altri costi alternativi, ad esempio lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana”. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

- 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 miracolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se la carta con miracolo lascia la tua mano prima che l'abilità innescata si sia risolta, non potrai lanciarla usando la sua abilità miracolo.
- Peschi comunque la carta, che l'abilità miracolo venga usata o meno. Ad esempio, si innescherà qualsiasi abilità che si innesca ogniqualvolta peschi una carta. Se non lanci la carta usando la sua abilità miracolo, rimarrà nella tua mano.

---

Arnyn, Botanista del Germoglio di Morte

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Druido Vampiro

2/2

Tocco letale

Ogniqualvolta muore una creatura che controlli con forza o costituzione pari o inferiore 1, un avversario bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- L'ultima abilità di Arnyn considera la forza o la costituzione di una creatura che è morta nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Non importa quale sia la sua forza o costituzione in qualsiasi altra zona.

---

Artropode del Geometra

{G} {U}

Creatura — Granchio Frattale

1/4

Ogniqualvolta lanci una magia con {X} nel costo di mana, guarda le prime X carte del tuo grimorio.

Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- L'abilità dell'Artropode del Geometra si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi. In quel caso, usa il valore di X che quella magia aveva nel momento in cui ha lasciato la pila per determinare il valore di X per l'abilità dell'Artropode del Geometra.
  - In alcuni rari casi, il valore di X per la magia in pila può essere diverso da quello che hai scelto quando l'hai lanciata. Ad esempio, se controlli l'Abbondanza Sfrenata (un incantesimo con "Ogniqualvolta lanci una magia permanente con un costo di mana che contiene {X}, raddoppia il valore di X"), il valore di X potrebbe essere stato raddoppiato. In questi casi, usa il valore di X che la magia aveva nel momento in cui ha lasciato la pila quando l'abilità dell'Artropode del Geometra si risolve per determinare il valore di X per l'abilità dell'Artropode del Geometra.
-

Aziza, Capitana di Torre del Mago  
{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Stregone Genio  
2/2

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi TAPPare tre creature STAPPate che controlli. Se lo fai, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'abilità di Aziza e la copia che crea si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità. Si risolveranno anche se la magia viene neutralizzata prima che venga creata la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

---

Benevolenza del Lumaret  
{1}{G}  
Istantaneo  
*Infusione* — Quando lanci questa magia, copiala se hai guadagnato punti vita in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.  
Una creatura bersaglio prende +2/+4 fino alla fine del turno.

- L'abilità infusione si innescherà quando lanci la Benevolenza del Lumaret, indipendentemente dal fatto che tu abbia guadagnato punti vita in questo turno. Mentre quell'abilità si risolve, verificherà se hai guadagnato punti vita in questo turno. Se è così, la Benevolenza del Lumaret verrà copiata una volta.
- La copia avrà lo stesso bersaglio della magia originale, a meno che tu non ne scelga uno nuovo. Se il bersaglio è illegale ma non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale, rimane invariato.

---

Berta, Estrapolatrice Saggia  
{2}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Druido Rana  
1/4  
Incremento (*Ogniqualevolta lanci una magia, se il mana che hai speso è superiore alla forza o alla costituzione di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)  
Ogniqualevolta uno o più segnalini +1/+1 vengono messi su Berta, aggiungi un mana di un qualsiasi colore.  
{X}, {T}: Crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu e metti X segnalini +1/+1 su di essa.

- La seconda abilità di Berta non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

---

Blech, Peste Oziante  
{1}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Peste  
3/4  
Ogniqualevolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su ogni Peste, Insetto, Pipistrello, Ragno e Serpente che controlli.

- Una creatura con più di uno dei tipi elencati riceverà comunque solo un segnalino +1/+1 quando si risolve l'abilità di Blech.

---

Borgo Pietrificato  
Terra  
Quando questa terra entra, scegli il nome di una carta terra.  
Le abilità attivate delle fonti col nome scelto non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.  
Le terre con il nome scelto hanno "{T}: Aggiungi {C}".  
{T}: Aggiungi {C}.

- Puoi scegliere il nome di qualsiasi carta terra. Non puoi scegliere il nome di una pedina, a meno che non abbia lo stesso nome di una carta.
  - Se nomini una carta che ha sia un'abilità di mana che un'altra abilità attivata, l'abilità di mana può essere attivata, ma l'altra abilità no.
  - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. 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.
-

Calderone dell'Essenza

{1}{B}{G}

Artefatto

Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

{1}{B}{G}, {T}, Sacrifica una creatura: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- Se una o più creature che controlli muoiono nello stesso momento in cui il Calderone dell'Essenza lascia il campo di battaglia, la sua prima abilità si innesca una volta per ognuna di quelle creature.
  - Poiché i bersagli vengono scelti prima che i costi siano pagati, il bersaglio dell'ultima abilità del Calderone dell'Essenza non può essere la creatura sacrificata per pagarne il costo.
- 

Colosso dell'Era del Sangue

{4}{R}{W}

Creatura Artefatto — Costrutto

6/6

Quando questa creatura entra, infligge 3 danni a ogni avversario e tu guadagni 3 punti vita.

Quando questa creatura muore, scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte più una.

- Scegli tu quante carte scartare mentre si risolve l'ultima abilità del Colosso dell'Era del Sangue. Puoi scegliere di non scartare alcuna carta e di pescare solo una carta.
- 

Conducente del Volabus

{2}{U}

Creatura — Pilota Uccello

2/3

Lampo

Volare, cautela

Questa creatura entra preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Tutti a Bordo

{U}

Istantaneo

Esilia una creatura non Pilota bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
-

### Conoscenza in Prestito

{2} {R} {W}

Stregoneria

Scegli uno —

- Scarta la tua mano, poi pesca carte pari al numero di carte in mano a un avversario bersaglio.
- Scarta la tua mano, poi pesca carte pari al numero di carte scartate in questo modo.

- Se è stato scelto il primo modo della Conoscenza in Prestito ma il bersaglio è illegale mentre la Conoscenza in Prestito tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non scarterai la tua mano né pescherai alcuna carta.

### Coreografia di Scintille

{R} {R}

Istantaneo

Questa magia non può essere copiata.

Scegli uno o entrambi —

- Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
- Copia una magia creatura bersaglio che controlli. La copia ha rapidità e “All’inizio della sottofase finale, sacrifica questa pedina”.

- La Coreografia di Scintille ha ricevuto un aggiornamento per rimuovere la parola scorretta “prossima” dal secondo modo. Qui sopra compare il suo testo Oracle aggiornato.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se una magia con l’abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.
- 

#### Coronamento dell'Improvvisazione

{5} {R} {R}

Stregoneria — Lezione

Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili carte con valore di mana totale pari o superiore a 4. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra esse senza pagare il loro costo di mana.

*Paradigma (Poi esilia questa magia. Dopo che hai risolto la prima magia con questo nome, puoi lanciarne una copia dall'esilio senza pagare il suo costo di mana all'inizio di ogni tua prima fase principale.)*

- Se una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana e dovrai scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Lanci le magie mentre il Coronamento dell'Improvvisazione si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
  - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- 

#### Critica Traumatica

{X} {U} {R}

Istantaneo

La Critica Traumatica infligge X danni a un qualsiasi bersaglio. Pesca due carte, poi scarta una carta.

- Se il bersaglio è illegale mentre la Critica Traumatica tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai né scarterai alcuna carta.
- 

#### Curva di Crescita

{G} {U}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, poi raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su quella creatura.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su una creatura, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altri effetti che interagiscono con il mettere segnalini su quella creatura potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
-

Custode dei Tomi del Biblioplex

{4}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/4

Quando questa creatura entra, scegli fino a uno —

- Una creatura bersaglio diventa preparata. (*Solo le creature con magie preparabili possono diventare preparate.*)
- Una creatura bersaglio non è più preparata.

- Il primo modo dell'ultima abilità del Custode di Tomi del Biblioplex non avrà alcun effetto su una creatura che non ha alcuna magia preparabile o che è già preparata. Allo stesso modo, il secondo modo non avrà alcun effetto su una creatura che non sia già preparata.
- 

Da Mente a Materia

{X}{G}{U}

Stregoneria

Pesca X carte. Poi puoi mettere sul campo di battaglia

TAPPata una carta permanente con valore di mana pari o inferiore a X dalla tua mano.

- Se una carta nella tua mano ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- 

Danza della Visionaria

{5}{U}{R}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Elementale 3/3 blu e rosse con volare.

{2}, Scarta questa carta: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungi alla tua mano.
- 

Decomposizione Gloriosa

{1}{G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi un artefatto bersaglio.
- La Decomposizione Gloriosa infligge 4 danni a una creatura bersaglio con volare.
- Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Pesca una carta.

- Se viene scelto l'ultimo modo della Decomposizione Gloriosa ma il bersaglio è illegale mentre la Decomposizione Gloriosa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.
-

Deperire nella Calura

{2} {R} {W}

Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se una o più carte hanno lasciato il tuo cimitero in questo turno.

Deperire nella Calura infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Deperire nella Calura). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Destino Sciocco

{2} {B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio.

*Infusione* — Se hai guadagnato punti vita in questo turno, il controllore di quella creatura perde 3 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Destino Sciocco tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore perderà punti vita.

---

Diario dei Sogni

{2}

Artefatto — Libro

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino pagina su questo artefatto.

{5}, {T}: Pesca una carta. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni segnalino pagina su questo artefatto.

- Libro è un nuovo tipo di artefatto ma non ha alcun significato implicito ai fini delle regole.

---

Direttrice del Nucleo Fuso

{1} {R}

Creatura — Bardo Goblin

2/2

Minacciare

*Opera* — Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Se sono stati spesi cinque o più mana per lanciare quella magia, aggiungi un ammontare di {R} pari alla forza di questa creatura.

- L'ultima abilità della Direttrice del Nucleo Fuso non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

---

Discussione Accesa

{4} {R}

Istantaneo

La Discussione Accesa infligge 6 danni a una creatura bersaglio. Puoi esiliare una carta dal tuo cimitero. Se lo fai, la Discussione Accesa infligge anche 2 danni al controllore di quella creatura.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Discussione Accesa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non potrai esiliare alcuna carta dal tuo cimitero e nessun giocatore subirà danni.

---

Disperdere Essenza

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio.

- Una “magia creatura” è una qualsiasi magia con il tipo di carta creatura, anche se ha altri tipi come artefatto o incantesimo.

---

Divoratore di Tragedie

{2} {B} {B}

Creatura — Demone

7/6

Travolgere

Egida—Scarta una carta.

*Infusione* — All’inizio della tua sottofase finale, sacrifica un permanente a meno che tu non abbia guadagnato punti vita in questo turno.

- L’abilità infusione del Divoratore di Tragedie si innescherà comunque, indipendentemente dal fatto che tu abbia guadagnato punti vita in questo turno. Mentre l’abilità si risolve, verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno. Se è così, non sacrificherai un permanente.

---

Duellante del Conciliatore

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

Creatura — Warlock Kor

4/3

Quando questa creatura entra, pesca una carta. Ogni giocatore perde 1 punto vita.

*Dileggio* — Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia una creatura, esilia fino a una creatura bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di

battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.

---

Educatore dell'Antica Crescita

{2} {B} {G}

Creatura — Druido Silvantropo

4/4

Cautela, raggiungere

*Infusione* — Quando questa creatura entra, metti due segnalini +1/+1 su di essa se hai guadagnato punti vita in questo turno.

- L'abilità infusione si innescherà quando l'Educatore dell'Antica Crescita entra, indipendentemente dal fatto che tu abbia guadagnato punti vita in questo turno. Mentre quell'abilità si risolve, verificherà se hai guadagnato punti vita in questo turno. Se è così, metterai due segnalini +1/+1 sull'Educatore dell'Antica Crescita.
- 

Emerita dell'Abbondanza

{2} {G}

Creatura — Druido Elfo

3/4

Cautela

Questa creatura entra preparata.

Ogniqualvolta questa creatura attacca, se controlli otto o più terre, questa creatura diventa preparata.

//Prep//

Nuova Crescita

{1} {G}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità dell'Emerita dell'Abbondanza verifica se controlli otto o più terre. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non è possibile mettere terre sul campo di battaglia durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti in tempo per far innescare l'abilità. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se non controlli otto o più terre in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
-

Emerita dell'Angoscia

{3} {B}

Creatura — Warlock Vampiro

5/4

Questa creatura entra preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

All'inizio della tua sottofase finale, se sono morte due o più creature in questo turno, questa creatura diventa preparata.

//Prep//

Tutore Demoniaco

{1} {B}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- L'ultima abilità dell'Emerita dell'Angoscia verifica se due o più creature sono morte in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non è possibile far morire delle creature durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

Emerita del Conflitto

{1} {R}

Creatura — Mago Umano

2/2

Attacco improvviso

Ogniquale volta lanci la tua terza magia in ogni turno, questa creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Fulmine

{R}

Istantaneo

Il Fulmine infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

- L'ultima abilità dell'Emerita del Conflitto conterà qualsiasi magia tu abbia lanciato in questo turno, inclusa magari anche l'Emerita del Conflitto. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila. Se l'Emerita del Conflitto è stata la seconda magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua terza magia. Se l'Emerita del Conflitto è la tua terza magia in un turno, non è sul campo di battaglia per innescare la sua abilità innescata, e non si innescherà per altre magie lanciate dopo di essa in quel turno.
  - L'ultima abilità dell'Emerita del Conflitto si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
  - Dato che l'Emerita del Conflitto smetterà di essere preparata non appena viene lanciata la copia del Fulmine, lanciare quella copia del Fulmine come tua terza magia nel turno farà sì che l'Emerita del Conflitto torni a essere preparata quando si risolverà la sua ultima abilità.
-

Emil, Nomade delle Terrevaste  
{2}{G}  
Creatura Leggendaria — Druido Elfo  
3/3

Le creature con segnalini +1/+1 che controlli hanno travolgere.  
{4}{G}, {T}: Crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è il numero di terre con nome diverso che controlli.

- Per determinare il numero di terre con nome diverso che controlli, conta ogni terra che controlli una volta, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra terra che hai già contato in questo modo.

---

Ennis, Moderatore del Dibattito  
{1}{W}  
Creatura Leggendaria — Chierico Umano  
1/1

Quando Ennis entra, esilia fino a un'altra creatura bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.  
All'inizio della tua sottofase finale, se una o più carte sono state messe in esilio in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su Ennis.

- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
- Dato che le copie delle magie preparabili non sono carte, non conteranno per l'ultima abilità di Ennis.

---

Esaminatore del Tangenziale  
{1}{U}  
Creatura — Mago Genio  
1/1

Incremento (*Ogniqualevolta lanci una magia, se il mana che hai speso è superiore alla forza o alla costituzione di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {X}. Quando lo fai, sposta X segnalini +1/+1 da questa creatura a un'altra creatura bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità dell'Esaminatore del Tangenziale quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca ogniqualevolta paghi {X} in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

- Per spostare un segnalino da una creatura all'altra, il segnalino viene rimosso dalla prima creatura e messo sulla seconda. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su una creatura.
- 

#### Estrarre dalla Tomba

{2} {B}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero. Guadagni 2 punti vita.

- Non devi necessariamente scegliere dei bersagli per Estrarre dalla Tomba. Tuttavia, se lo fai e tutti i bersagli sono illegali mentre Estrarre dalla Tomba tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
- 

#### Fermata del Volabus

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{3}, {T}: Una creatura bersaglio diventa preparata. *(Solo le creature con magie preparabili possono diventare preparate.)*

- L'ultima abilità della Fermata del Volabus non avrà alcun effetto su una creatura che non ha alcuna magia preparabile o che è già preparata.
- 

#### Fine della Caccia

{1} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio esilia una creatura o planeswalker che controlla con il valore di mana maggiore tra le creature e i planeswalker che controlla.

- Se l'avversario bersaglio ha più creature e/o planeswalker con il valore di mana maggiore a pari merito, quel giocatore sceglie quale esiliare.
- 

#### Flashback

{R}

Istantaneo

Una carta istantaneo o stregoneria bersaglio nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana. *(Puoi lanciare quella carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Se lanci un istantaneo o una stregoneria con {X} nel costo di mana in questo modo, scegli comunque il valore di X come parte del lancio della magia e paghi quel costo.

- Se lanci una magia con flashback, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia con flashback.
- Se una carta ha più istanze di flashback, puoi scegliere di pagare uno qualsiasi dei suoi costi di flashback.
- Se una carta senza costo di mana guadagna flashback, non ha alcun costo di flashback. Non può essere lanciata in questo modo.

#### Geometria Applicata

{2} {G} {U}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di un permanente non Aura bersaglio che controlli, tranne che è una creatura Frattale 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi. Metti sei segnalini +1/+1 su di essa.

- A parte l'eccezione indicata, la pedina creata dalla Geometria Applicata copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Se è un Veicolo, non viene manovrato. Se è un Equipaggiamento, non viene assegnato ad alcuna creatura.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quel permanente ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.

#### Germoglioscuro, l'Equilibratrice

{6} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

5/5

Affinità con le creature (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura che controlli.*)

Volare, tocco letale

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci hanno affinità con le creature.

- Affinità con le creature significa "Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura che controlli".
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se una magia ha più istanze di affinità, si applicano tutte. Per esempio, se in qualche modo controlli due Germoglioscuro, l'Equilibratrice e nessun'altra creatura, ogni magia istantaneo e stregoneria che lanci costerà {4} in meno.

---

Grande Sala del Biblioplex

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia istantaneo o stregoneria.

{5}: Se questa terra non è una creatura, diventa una creatura Mago 2/4 con “Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno”. È ancora una terra.

- Se questa terra diventa una creatura, ma non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall’inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o di usarla per attaccare in quel turno.

---

Intaccare

{W}

Istantaneo

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

- Se il bersaglio è illegale mentre Intaccare tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore passerà in rassegna il proprio grimorio.

---

Ira Ancestrale

{R}

Stregoneria

Una creatura bersaglio ha travolgere e prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è 1 più il numero di carte chiamate Ira Ancestrale nel tuo cimitero.

Pesca una carta.

- L’Ira Ancestrale viene messa nel tuo cimitero solo dopo che ha finito di risolversi, quindi non considera se stessa per il suo stesso effetto.
-

Kirol, Appassionato di Storia

{R}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Vampiro

2/3

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, Kirol diventa preparato. (*Mentre è preparato, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparato.*)

//Prep//

Impatto Devastante

{1}{R}{W}

Stregoneria

Macina una carta. Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio. Ha travolgere fino alla fine del turno.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, la prima abilità di Kirol si innescherà una sola volta.

---

L'Arcaico degli Albori

{10}

Creatura Leggendaria — Avatar

7/7

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Raggiungere

Ogniqualevolta L'Arcaico degli Albori attacca, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliarla.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità dell'Arcaico degli Albori). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
  - Se il bersaglio dell'ultima abilità dell'Arcaico degli Albori ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando lo lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Lanci la magia mentre l'ultima abilità dell'Arcaico degli Albori si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate. Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia.
-

Linguargento Cospiratrice

{1}{B}

Creatura — Warlock Vampiro

1/3

Volare, legame vitale

All'inizio della tua seconda fase principale, se hai guadagnato 2 o più punti vita in questo turno, questa creatura diventa preparata. *(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

//Prep//

Firmare col Sangue

{B}{B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio pesca due carte e perde 2 punti vita.

- L'ultima abilità della Linguargento Cospiratrice verificherà se hai guadagnato 2 o più punti vita in questo turno, mentre inizia la tua seconda fase principale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non è possibile guadagnare punti vita durante la tua seconda fase principale in tempo per far innescare l'abilità.
- 

Liuto Risonante

{2}{U}{R}

Artefatto

Le terre che controlli hanno “{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare magie istantaneo e stregoneria”.

{T}: Pesca una carta. Attiva solo se hai sette o più carte in mano.

- Dopo che hai attivato l'ultima abilità del Liuto Risonante, non importa se il numero di carte che hai in mano scende al di sotto di sette. L'abilità si risolverà comunque come di consueto.
- 

Lottare con la Morte

{1}{B}{G}

Stregoneria

Distruungi un artefatto o creatura bersaglio. Guadagni 1 punto vita.

- Se il bersaglio è illegale mentre Lottare con la Morte tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
-

Maga Curvamateria

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Quando questa creatura entra, fai tornare fino a un'altra creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Ogniqualevolta lanci una magia con {X} nel costo di mana, questa creatura non può essere bloccata in questo turno.

- L'ultima abilità della Maga Curvamateria si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- 

Manawurm Aberrante

{3}{G}

Creatura — Wurm

2/5

Travolgere

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, questa creatura prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è pari al mana speso per lanciare quella magia.

- L'ultima abilità del Manawurm Aberrante si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- 

Mandriana del Pigmento

{4}{R}

Creatura — Stregone Orco

4/4

Volare

Questa creatura entra preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Tavolozza Sbalorditiva

{R}

Stregoneria

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

- Dopo che la Tavolozza Sbalorditiva si è risolta, la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in quel turno verrà copiata a prescindere che abbia o meno dei bersagli.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.

- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

#### Mascotte Elementale

{1}{U}{R}

Creatura — Uccello Elementale

1/4

Volare, cautela

*Opera* — Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno. Se sono stati spesi cinque o più mana per lanciare quella magia, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

#### Mascotte Spirito

{R}{W}

Creatura — Bue Spirito

2/2

Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità della Mascotte Spirito si innescherà una sola volta.

Mica, Interprete delle Rovine

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

4/4

Egida—Paga 3 punti vita. (*Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi 3 punti vita.*)

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi sacrificare un artefatto. Se lo fai, copia quella magia e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'ultima abilità di Mica si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

---

Micopalustre Dormiente

{X} {G}

Creatura — Pianta Bestia

6/6

Questa creatura entra con un numero di segnalini stordimento pari a tre meno X. Se X è pari o inferiore a 2, entra TAPpata.

- La Micopalustre Dormiente ha ricevuto un aggiornamento al testo delle regole per chiarire la sua funzionalità. Qui sopra compare il suo testo Oracle aggiornato.

- Se la Micopalustre Dormiente entra nel campo di battaglia senza essere stata lanciata, X è 0. Lo stesso vale se un effetto ti permette di lanciarla senza pagare il suo costo di mana.
- 

#### Miscelatore di Ruolo

{4}{G}

Creatura — Druido Troll

4/5

Cautela

Ogniquale volta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, puoi pescare una carta.

*Infusione* — Questa creatura prende +2/+0 se hai guadagnato punti vita in questo turno.

- La seconda abilità del Miscelatore di Ruolo si risolve prima della magia o dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
  - Se una magia o abilità bersaglia il Miscelatore di Ruolo più di una volta, la sua seconda abilità si innesca comunque solo una volta.
- 

#### Momento della Rivalsa

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

Stregoneria

Scegli fino a quattro. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Distruggi un permanente non terra bersaglio.
  - Rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non terra bersaglio dal tuo cimitero.
- Scegli i modi mentre lanci il Momento della Rivalsa. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
  - Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
  - Se scegli lo stesso modo più di una volta, decidi il relativo ordine mentre lanci la magia. Ad esempio, se scegli il secondo modo del Momento della Rivalsa più di una volta, decidi il relativo ordine in cui rimettere le carte permanente non terra bersaglio.
  - Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
  - Se il Momento della Rivalsa viene copiato, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.
  - Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che il Momento della Rivalsa si sia risolto, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
-

Moseo, Nuovo Decano della Vena

{2}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Scheletro Uccello

2/1

Volare

Quando Moseo entra, crea una pedina creatura Peste 1/1 nera e verde con “Ogniqualevolta questa pedina attacca, guadagna 1 punto vita”.

*Infusione* — All’inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero fino a una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- L’ultima abilità di Moseo verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non è così, l’abilità non si innescherà. Non è possibile guadagnare punti vita durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l’abilità.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Nita, Conciliatrice del Foro

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

2/3

Ogniqualevolta lanci una magia che non possiedi, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

{2}, Sacrifica un’altra creatura: Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal cimitero di un avversario. Puoi lanciare quella magia in questo turno e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarla. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esiliala. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità di Nita si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le magie lanciate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Nota Fusa

{X}{R}{W}

Stregoneria

La Nota Fusa infligge a una creatura bersaglio danno pari al mana speso per lanciare questa magia. STAPpa tutte le creature che controlli.

Flashback {6}{R}{W} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.*)

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Nota Fusa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non STAPperai alcuna creatura.

---

Onormante Entusiasmante

{2}{W}{W/B}{B}

Creatura — Bardo Rinoceronte

4/5

Quando questa creatura entra, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di creature che controlli. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità innescata dell'Onormante Entusiasmante.

---

Orysa, Coreografa della Marea

{4}{U}

Creatura Leggendaria — Bardo Tritone

2/2

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se le creature che controlli hanno costituzione totale pari o superiore a 10.

Quando Orysa entra, pesca due carte.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Orysa). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la costituzione totale delle creature che controlli (magari perché controlli una creatura la cui costituzione è determinata dal numero di carte nella tua mano), verrà usata la nuova costituzione per determinare se la riduzione di costo della prima abilità di Orysa si applica.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare Orysa, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se la costituzione totale delle creature che controlli cambia mentre attivi delle abilità di mana, il costo per lanciare Orysa rimane quello che avevi determinato in precedenza.

---

Pennargento, il Disputante

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

4/4

Volare, cautela

Ogni magia istantaneo e stregoneria che lanci ha danno collaterale 1. (*Mentre lanci quella magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 1.*

*Quando lo fai, copia la magia e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.)*

- Danno collaterale N significa “Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a N” e “Quando lanci questa magia, se è stato pagato il suo costo di danno collaterale, copiala. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per la copia”.

- Puoi sacrificare solo una creatura per pagare il costo di danno collaterale di una magia, e copi la magia solo una volta.
- Se paghi il costo di danno collaterale di una magia, la copia si risolverà prima della magia originale.
- La copia della magia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Pennellata

{2} {U} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} {U} in meno per essere lanciata

se bersaglia una magia istantaneo o stregoneria.

Neutralizza una magia bersaglio.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità della Pennellata). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Plasmapergamene Esperto

{R} {R/W} {W}

Creatura — Chierico Nano

3/2

Attacco improvviso

Quando questa creatura entra, esilia una carta non creatura, non terra bersaglio dal tuo cimitero. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi lanciare quella carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le magie lanciate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Potenziatore Ambizioso

{G}

Creatura — Mago Tartaruga

1/1

Incremento (*Ogniquale volta lanci una magia, se il mana che hai speso è superiore alla forza o alla costituzione di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

Quando questa creatura muore, se aveva uno o più segnalini, crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu, poi metti i segnalini di questa creatura su quella pedina.

- L'ultima abilità del Potenziatore Ambizioso mette sulla pedina Frattale tutti i segnalini che aveva, non solo i suoi segnalini +1/+1.
- L'ultima abilità del Potenziatore Ambizioso non ti fa spostare i segnalini dal Potenziatore Ambizioso alla pedina Frattale. Invece, metti sulla pedina Frattale lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che il Potenziatore Ambizioso aveva quando è morto.

- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Per esempio, se controlli L'Ozolito (una carta dell'espansione *Ikorja: Terra dei Behemoth*) quando il Potenziatore Ambizioso muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla pedina Frattale.
- Se il Potenziatore Ambizioso ha dei segnalini -1/-1 quando muore, quell'abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe causare la morte della pedina Frattale.
- Se sul Potenziatore Ambizioso vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 nello stesso momento da rendere la sua costituzione 0 o meno, la sua seconda abilità considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morto oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla pedina Frattale.
- Se più di una pedina viene creata dall'ultima abilità del Potenziatore Ambizioso (ad esempio, a causa dell'effetto di una carta come la Processione dei Consacrati), metti i segnalini del Potenziatore Ambizioso su ognuna di quelle pedine.

Prismari, l'Ispirazione

{5}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

7/7

Volare

Egida—Paga 5 punti vita.

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci hanno tempesta. *(Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, copiala per ogni magia che hai lanciato prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.)*

- Le copie di magie istantaneo e stregoneria che hai lanciato create dall'abilità tempesta vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- Se una magia ha più istanze di tempesta, ognuna si innesca separatamente.

Progetto di Gruppo

{1}{W}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Spirito 2/2 rossa e bianca.

Flashback—TAPpa tre creature STAPpate che controlli.

*(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

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

Protettrice di Frattali  
{3}{G}{U}  
Creatura — Mago Elfo  
3/3

Egida {2}  
Incremento (*Ogniqualevolta lanci una magia, se il mana che hai speso è superiore alla forza o alla costituzione di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai messo un segnalino su questa creatura in questo turno, crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu e metti tre segnalini +1/+1 su di essa.

- L'ultima abilità della Protettrice di Frattali verifica se hai messo un segnalino sulla Protettrice di Frattali in questo turno, mentre inizia ogni sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non è possibile mettere un segnalino sulla Protettrice di Frattali durante una sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

Quandrix, la Prova  
{4}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Antico Drago  
6/6

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

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci dalla tua mano hanno cascata.

- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore.

- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà (finché la magia risultante ha un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata), ma non entrambe.

Ral Zarek, Docente Ospite

{1} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Ral

3

+1 Sorveglianza 2.

−1: Scegli un qualsiasi numero di giocatori bersaglio.

Ognuno di essi scarta una carta.

−2: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

−7: Lancia una moneta cinque volte. Un avversario bersaglio salta i suoi prossimi X turni, dove X è il numero di lanci che hanno avuto come risultato testa.

- Quando la seconda abilità di Ral Zarek si risolve, il prossimo giocatore bersaglio in ordine di turno (o, nel caso sia il turno di un giocatore bersaglio, quel giocatore) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni eventuale altro giocatore bersaglio in ordine di turno fa lo stesso. Tutte le carte scelte vengono poi scartate contemporaneamente.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Reazione di Ajani

{4} {W}

Istantaneo

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura TAPPata.

Distruggi una creatura bersaglio.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità della Reazione di Ajani). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Reclamare il Bottino

{2} {R}

Stregoneria

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

Pesca due carte e crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con “{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare Reclamare il Bottino; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.

---

### Ricerca Primaria

{4} {W}

#### Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

All'inizio della tua sottofase finale, se una carta ha lasciato il tuo cimitero in questo turno, pesca una carta.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- L'ultima abilità della Ricerca Primaria verifica se qualche carta ha lasciato il tuo cimitero in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non è possibile rimuovere carte dal tuo cimitero durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

### Ricercatore Sepolcrale

{2} {B}

Creatura — Warlock Troll

3/3

All'inizio del tuo mantenimento, sorveglia 1. Poi, se ci sono tre o più carte creatura nel tuo cimitero, questa creatura diventa preparata. *(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

//Prep//

Rianimare

{B}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Perdi punti vita pari al valore di mana di quella carta.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X è pari a 0.
  - L'ammontare di punti vita persi mentre Rianimare si risolve è determinato dal valore di mana della carta nel tuo cimitero, non della creatura dopo che viene messa sul campo di battaglia.
  - Perdi punti vita dopo che la creatura è già sul campo di battaglia. Tutte le sue abilità che interagiscono con la perdita di punti vita, come quella dell'Imperion di Platino, si applicano a quella perdita di punti vita.
  - Se si innesca qualsiasi abilità quando la creatura entra nel campo di battaglia, quelle abilità si risolvono dopo che hai perso punti vita. Se perdendo punti vita perdi la partita, quelle abilità non si risolveranno.
  - 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, la creatura che controlli grazie a Rianimare viene esiliata.
-

Ricercatrici Congiunte

{1}{W}

Creatura — Mago Chierico Umano

2/2

Attacco improvviso

All'inizio di ogni sottofase finale, se un avversario ha più carte in mano di te, questa creatura diventa preparata.

*(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

//Prep//

Incontro Segreto

{1}{W}{W}

Stregoneria

Tu e un avversario bersaglio pescate tre carte.

- L'ultima abilità delle Ricercatrici Congiunte verifica se un avversario ha più carte in mano di te, mentre inizia ogni sottofase finale. Se per nessun avversario è così, l'abilità non si innesca. Non è possibile scartare carte o far pescare carte a un avversario durante una sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se nessun avversario ha più carte in mano di te in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

---

Rimanere Indietro

{3}{U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura attaccante.

Il proprietario di una creatura bersaglio la mette a sua scelta in cima o in fondo al suo grimorio.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Rimanere Indietro). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Ripristino dell'Oracolo

{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Peschi una carta e guadagni 1 punto vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Ripristino dell'Oracolo tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta, né guadagnerai 1 punto vita.
-

Rivalità Spietata

{2} {B} {G}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, paga X punti vita.

Distruggi tutti gli artefatti e le creature con valore di mana pari o inferiore a X.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- 

Scavatore della Guarnigione

{3} {R}

Creatura — Stregone Orco

3/4

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

Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Spirito 2/2 rossa e bianca.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero nello stesso momento, l'ultima abilità dello Scavatore della Guarnigione si innescherà una sola volta.
- 

Scherno Palese

{2} {R}

Istantaneo

Lo Scherno Palese infligge 4 danni a una creatura bersaglio. Sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre lo Scherno Palese tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non sorvegliarai.
- 

Scherno Sociale

{1} {W} {B}

Stregoneria

Quando lanci questa magia mentre controlli una creatura, puoi copiare questa magia.

Ogni giocatore sacrifica una creatura a sua scelta. Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Prima il giocatore di turno sceglie quale creatura sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente dai loro controllori.
-

### Scherzo Irrealizzabile

{R}

Stregoneria

Il danno non può essere prevenuto in questo turno. Lo

Scherzo Irrealizzabile infligge 3 danni a fino a una creatura o planeswalker bersaglio.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per lo Scherzo Irrealizzabile. Tuttavia, se lo fai e il bersaglio è illegale mentre lo Scherzo Irrealizzabile tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il danno potrà essere prevenuto in questo turno.
- Lo Scherzo Irrealizzabile impedisce che venga prevenuto danno solo dagli effetti che usano la parola "prevenire".
- La protezione previene i danni, quindi le abilità di protezione non potranno prevenire danni durante un turno in cui lo Scherzo Irrealizzabile si è risolto. Tuttavia, ciò non permette alle magie o alle abilità di bersagliare permanenti che normalmente non potrebbero bersagliare a causa di protezione, anche se quella magia o abilità infliggerebbe danno a quei permanenti.

---

### Scolpire il Mana

{1}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se controlli un Mago, all'inizio della tua prossima fase principale aggiungi un ammontare di {C} pari al mana speso per lanciare quella magia.

- Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale quando Scolpire il Mana tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non aggiungerai mana all'inizio della tua prossima fase principale. Se il bersaglio è legale ma non viene neutralizzata (probabilmente perché un effetto dice che la magia non può essere neutralizzata) e controlli un Mago, aggiungi comunque mana.

---

### Sguardo del Supervisore

{2}{G}{U}

Istantaneo

Fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per lo Sguardo del Supervisore. Tuttavia, se lo fai e il bersaglio è illegale mentre lo Sguardo del Supervisore tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non passerai in rassegna il tuo grimorio.
-

Sicurezza di Killian

{W}{B}

Stregoneria

Una creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno. Pesca una carta.

Ogniqualevolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare {W/B}. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Sicurezza di Killian tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Simposio di Ecoincantesimo

{4}{U}{U}

Stregoneria — Lezione

Un giocatore bersaglio crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.

Paradigma (*Poi esilia questa magia. Dopo che hai risolto la prima magia con questo nome, puoi lanciarne una copia dall'esilio senza pagare il suo costo di mana all'inizio di ogni tua prima fase principale.*)

- La pedina creata dal Simposio di Ecoincantesimo 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 eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Se è un Veicolo, non viene manovrato.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" del permanente copiato.

---

Sogno a Occhi Aperti

{W}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1.

Flashback {2}{W} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.

---

### Sogno Stressante

{3} {U} {R}

Istantaneo

Il Sogno Stressante infligge 5 danni a fino a una creatura bersaglio. Guarda le prime due carte del tuo grimorio.

Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l'altra in fondo al tuo grimorio.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per il Sogno Stressante. Tuttavia, se lo fai e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Sogno Stressante tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guarderai alcuna carta nel tuo grimorio.
- Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungi alla tua mano.

---

### Sollevatore del Polverone

{2} {R}

Creatura — Stregone Nano

1/4

Quando questa creatura entra, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

{T}, Esilia una carta dal tuo cimitero: Aggiungi {R}.

Quando lo fai, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.

- L'ultima abilità del Sollevatore del Polverone è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Quando attivi l'abilità di mana del Sollevatore del Polverone, non infliggerà danno a ogni avversario immediatamente. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca ogniqualvolta attivi quell'abilità. Se hai attivato l'abilità di mana durante il procedimento di lancio di una magia o attivando un'abilità o durante un periodo in cui attivi abilità di mana quando ti viene richiesto di pagare un costo durante la risoluzione di un'altra magia o abilità, quell'abilità non verrà messa in pila finché non hai finito di lanciare, attivare o risolvere quella magia o abilità. Ogni giocatore può rispondere a quell'abilità innescata come di consueto.

---

### Sospendere l'Aggressione

{1} {R} {W}

Istantaneo

Esilia un permanente non terra bersaglio e la prima carta del tuo grimorio. Per ognuna di quelle carte, il suo proprietario può giocarla fino alla fine del suo prossimo turno.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre Sospendere l'Aggressione tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna carta verrà esiliata.
  - I giocatori pagano tutti i costi e seguono tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata dal tuo grimorio è una stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
-

Stallone della Cromatempesta  
{1}{U}{R}  
Creatura — Cavallo Elementale  
3/3

Egida {1}, rapidità  
*Opera* — Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno. Se sono stati spesi cinque o più mana per lanciare quella magia, crea una pedina che è una copia di questa creatura.

- La pedina che è una copia avrà l'abilità dello Stallone della Cromatempesta e potrà creare copie di se stessa.
- La pedina non copia se lo Stallone della Cromatempesta è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Nel raro caso in cui lo Stallone della Cromatempesta diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua abilità innescata è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa lo Stallone della Cromatempesta stia copiando.

---

Stocco d'Arguzia  
{1}{W}  
Istantaneo  
TAPpa una creatura bersaglio. Se è il tuo turno, metti un segnalino stordimento su di essa. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*  
Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre lo Stocco d'Arguzia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Storica Gufide  
{2}{W}  
Creatura — Chierico Uccello  
2/3  
Volare  
Quando questa creatura entra, sorveglianza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*  
Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero nello stesso momento, l'ultima abilità della Storica Gufide si innescherà una sola volta.
-

Studiosa di Tessiessenza

{B}{B/G}{G}

Creatura — Warlock Driade

3/1

Quando questa creatura entra, crea una pedina creatura Peste 1/1 nera e verde con “Ogniqualvolta questa pedina attacca, guadagni 1 punto vita”.

All’inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura sotto il tuo controllo in questo turno, pesca una carta.

- L’ultima abilità della Studiosa di Tessiessenza verifica se una creatura è morta sotto il tuo controllo in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se così non è stato, l’abilità non si innescherà. Non è possibile far morire una creatura durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l’abilità.
- 

Talismano di Archeorocca

{R}{W}

Istantaneo

Scegli uno —

- Ogni avversario sacrifica un artefatto non pedina a sua scelta.
  - Rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto o creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.
  - Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere fino alla fine del turno.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- 

Talismano di Germoglioscuro

{B}{G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Puoi sacrificare un permanente. Se lo fai, pesca due carte.
  - Guadagni 5 punti vita.
  - Distruggi un permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Talismano di Quandrix

{G} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}.
- Distruggi un incantesimo bersaglio.
- Una creatura bersaglio ha forza e costituzione base 5/5 fino alla fine del turno.

- L'effetto dell'ultimo modo del Talismano di Quandrix sostituirà eventuali precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- 

Tavoletta della Scoperta

{2} {R}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, macina una carta. Puoi giocare quella carta in questo turno. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

{T}: Aggiungi {R}.

{T}: Aggiungi {R} {R}. Spendi questo mana solo per lanciare magie istantaneo e stregoneria.

- Se più di una carta viene macinata dalla prima abilità della Tavoletta della Scoperta (ad esempio, a causa dell'effetto dell'abilità di Bruvac il Magniloquente), puoi giocare una qualsiasi delle carte macinate in quel turno.
- 

Tradimento Esiliatore

{1} {U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Sorveglianza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Tradimento Esiliatore tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non sorvegliarai.
-

Trio Armonizzato  
{U}  
Creatura — Mago Bardo Tritone  
1/1  
{T}, TAPpa due creature STAPpate che controlli: Questa creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)  
//Prep//  
Tempesta Cerebrale  
{U}  
Istantaneo  
Pesca tre carte, poi metti due carte dalla tua mano in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata del Trio Armonizzato, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche quelle che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

---

Zaffai e le Tempeste  
{5}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Stregone Bardo Umano  
5/7  
Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se lanci una magia con {X} nel costo di mana in questo modo, devi scegliere 0 come valore di X.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ARCHIVIO MISTICO DI *I SEGRETI DI STRIXHAVEN*:**

Ad Nauseam  
{3}{B}{B}  
Istantaneo  
Rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Perdi punti vita pari al suo valore di mana.  
Puoi ripetere questo procedimento un qualsiasi numero di volte.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Ogni volta che aggiungi la carta rivelata alla tua mano e perdi l'ammontare appropriato di punti vita, decidi se continuare rivelando un'altra carta. Non decidi in anticipo quante carte aggiungere alla tua mano in questo modo.

- Puoi continuare a rivelare carte con Ad Nauseam anche se i tuoi punti vita sono stati ridotti a 0 o meno. Se continui, continuerai a perdere punti vita, riducendoli a numeri negativi. Appena ti fermi, perderai la partita come azione di stato.
- 

Astroguardo

{X} {B} {B}

Stregoneria

Guarda carte pari al doppio di X dalla cima del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano X carte scelte tra esse e metti le altre nel tuo cimitero. Perdi X punti vita.

- Se il tuo grimorio contiene meno del doppio di X carte, guarderai il tuo intero grimorio. Perderai comunque X punti vita.
  - Se il tuo grimorio contiene meno di X carte, le aggiungerai tutte alla tua mano. Non puoi scegliere di metterne alcuna nel tuo cimitero. Perderai comunque X punti vita.
- 

Barlume della Natura

{G}

Stregoneria

Ogniqualevolta lanci una magia creatura in questo turno, pesca una carta.

- L'abilità innescata ritardata creata dal Barlume della Natura si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- 

Berserk

{G}

Istantaneo

Lancia questa magia solo prima della sottofase di danno da combattimento.

Una creatura bersaglio ha travolgere e prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la sua forza. All'inizio della prossima sottofase finale, distruggi quella creatura se ha attaccato in questo turno.

- Se il permanente bersaglio smette di essere una creatura prima della prossima sottofase finale, viene comunque distrutto quando l'abilità innescata ritardata si risolve.
- 

Crepitare di Potere

{X} {X} {X} {R} {R}

Stregoneria

Scegli fino a X bersagli. Crepitare di Potere infligge danno pari a cinque volte X a ognuno di essi.

- Se scegli 1 come valore di X, Crepitare di Potere costerà {3} {R} {R} per essere lanciato e infliggerà 5 danni a un singolo bersaglio. Se scegli 2 come valore di X, costerà {6} {R} {R} per essere lanciato e infliggerà 10 danni a ciascuno di fino a due bersagli, e così via.

---

Esantema

{B}{B}

Stregoneria

Ogni giocatore perde 1 punto vita, scarta una carta, sacrifica una creatura a sua scelta, poi sacrifica una terra a sua scelta.

- Mentre l'Esantema si risolve, prima ogni giocatore perde 1 punto vita contemporaneamente. Dopodiché, ogni giocatore sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla, poi tutte le carte vengono scartate contemporaneamente. Poi, a partire dal giocatore attivo e procedendo in ordine di turno, ogni giocatore sceglie una creatura, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Tutte le creature vengono sacrificate contemporaneamente. Infine, ripeti questo procedimento per le terre.
- Eventuali abilità che si innescano mentre l'Esantema si risolve dovranno aspettare di essere messe in pila dopo che l'Esantema avrà finito di risolversi.
- Eventuali abilità delle terre sacrificate possono essere modificate o innescarsi in base alle creature che vengono sacrificate e alle carte che vengono scartate. Le abilità delle creature non saranno modificate né si innescheranno in base alle terre che vengono sacrificate, ma possono essere modificate o innescarsi in base alle carte che vengono scartate.

---

Fare Scorta

{2}{U}

Stregoneria

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Aggiungi due di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Se hai due o meno carte nel tuo grimorio, le aggiungi tutte alla tua mano.

---

Fendente Sdegnoso

{1}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio con valore di mana pari o superiore a 4.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando determini il valore di mana della magia.

---

Fine Vivente

Stregoneria

Sospendere 3—{2}{B}{B}

Ogni giocatore esilia tutte le carte creatura dal proprio cimitero, poi sacrifica tutte le creature che controlla, infine mette sul campo di battaglia tutte le carte esiliate in questo modo.

- Mentre la Fine Vivente si risolve, per prima cosa tutti i giocatori esiliano le carte creatura dal proprio cimitero contemporaneamente, poi sacrificano tutte le creature che controllano contemporaneamente e infine mettono sul campo di battaglia le loro carte esiliate contemporaneamente.
- “Tutte le carte esiliate in questo modo” si riferisce solo alle carte esiliate nella prima parte dell’effetto. Se un effetto di sostituzione (come quello della Leyline del Nulla) esilia una o più creature sacrificate invece di metterle nel cimitero, quelle carte non vengono rimesse sul campo di battaglia.
- Una carta senza costo di mana non può essere lanciata normalmente; avrai bisogno di un modo per lanciarla con un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana, ad esempio sospendendola.
- Se una carta senza costo di mana riceve un costo alternativo pari al suo costo di mana (ad esempio dal Mago Lanciorapido), quel costo non può essere pagato e la carta non può essere lanciata in questo modo.
- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un’abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un’abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all’inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un’abilità innescata che ti offre la possibilità di lanciare la carta quando viene rimosso l’ultimo segnalino tempo. Ricorda che se una carta viene esiliata e poi “guadagna sospendere”, solo le due abilità innescate sono pertinenti.
- Se un effetto fa riferimento a una “carta sospesa”, si intende una carta che (1) ha sospendere, (2) è in esilio e (3) ha uno o più segnalini tempo.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L’abilità si innescherà di nuovo all’inizio del prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l’ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta). Non importa il motivo per cui l’ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l’abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata, la carta non potrà essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata di sospendere, puoi lanciare la carta. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se scegli di non lanciare la carta (o non puoi farlo), rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, come con sospendere, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli se vuoi lanciarla.

#### Forza di Volontà

{3}{U}{U}

Istantaneo

Puoi pagare 1 punto vita ed esiliare una carta blu dalla tua mano invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Neutralizza una magia bersaglio.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello della Forza di Volontà), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Furia Mostruosa

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno. Crea una pedina Ruolo Mostro assegnata ad essa.  
*(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1 e ha travolgere.)*

- I Ruoli sono pedine incantesimo incolori. Ognuna ha i sottotipi Aura e Ruolo e l'abilità incanta creatura.
- Se un permanente ha più di un Ruolo assegnato e controllato dallo stesso giocatore, ognuno di quei Ruoli, tranne quello più recente in ordine cronologico, viene messo nel cimitero del suo proprietario. Questa è un'azione di stato.
- Se due o più Ruoli controllati dallo stesso giocatore vengono assegnati a un permanente nello stesso momento (magari a causa di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), quel giocatore sceglie quale tenere e quali vengono messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
- A un permanente possono essere assegnati più Ruoli se ognuno è controllato da un giocatore diverso.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Ruolo richiedono bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. La pedina Ruolo non verrà creata.
- In alcuni rari casi, una magia o abilità potrebbe tentare di creare una pedina Ruolo che incanta un permanente che non può legalmente incantare (a causa di un'abilità come protezione dagli incantesimi). In questi casi, la pedina Ruolo non viene creata.
- Anti-malocchio e velo non impediranno a un Ruolo di essere assegnato a un permanente se l'abilità che crea quel Ruolo assegnato a quel permanente non lo bersaglia.

---

Gelacervello

{1}{U}

Istantaneo

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

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- Se una magia ha più istanze di tempesta, ognuna si innesca separatamente.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.

- Puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie. Puoi effettuare scelte diverse per ogni copia.
- 

#### Gioco di Prestigio

{U}

Stregoneria

Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l'altra in fondo al tuo grimorio.

- Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungi alla tua mano.
- 

#### Grazia dell'Angelo

{W}

Istantaneo

Battibaleno (*Fintanto che questa magia è in pila, i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità che non siano abilità di mana.*)

In questo turno, non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita. Fino alla fine del turno, qualsiasi danno che ridurrebbe i tuoi punti vita a meno di 1 li riduce invece a 1.

- La Grazia dell'Angelo non previene il danno. Cambia soltanto il risultato del danno che ti viene inflitto. Ad esempio, una creatura 5/5 con legame vitale che ti infligge danno farà comunque guadagnare 5 punti vita al suo controllore, anche se quel danno riduce i tuoi punti vita da 3 a 1.
- La Grazia dell'Angelo non impedisce la perdita di punti vita causata da effetti che ti obbligano a perdere punti vita.
- Se hai meno di 1 punto vita, il danno che ti viene inflitto riduce i tuoi punti vita a meno di 0 (come di consueto).
- Non puoi pagare più punti vita di quelli che hai, anche se non perderai la partita.
- 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.
- I giocatori ricevono comunque la priorità mentre una carta con battibaleno è in pila; le loro opzioni sono semplicemente limitate alle abilità di mana e ad alcune azioni speciali.
- I giocatori possono girare a faccia in su le creature che sono a faccia in giù mentre una magia con battibaleno è in pila.
- Battibaleno non impedisce alle abilità innescate di innescarsi. Se una lo fa, il suo controllore la mette in pila e, se applicabile, sceglie i bersagli per essa. Quelle abilità si risolveranno come di consueto.
- Lanciare una magia con battibaleno non influenzerà magie e abilità che sono già in pila.
- Se la risoluzione di un'abilità innescata implica il lancio di una magia, quella magia non può essere lanciata se una magia con battibaleno è in pila.
- Dopo che una magia con battibaleno si è risolta (o lascia la pila in altro modo), i giocatori potranno di nuovo lanciare magie e attivare abilità prima che si risolva il prossimo oggetto in pila.

---

Incursione della Confisca

{W}

Stregoneria

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Distruggi un artefatto bersaglio.

+ {1} — Distruggi un incantesimo bersaglio.

+ {1} — Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio.

- Ogni costo addizionale e il modo associato nel riquadro di testo sono preceduti da un indicatore +. Questi simboli non influiscono sulle regole e servono solo a ricordare ai giocatori che i costi elencati sono costi addizionali.
- Devi scegliere almeno uno dei modi elencati e pagare il costo addizionale associato per poter lanciare una magia con frenesia.
- Scegli i modi mentre lanci la magia con frenesia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
- Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignori i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli.
- Indipendentemente da quali modi scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
- Non puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.
- Il valore di mana di una magia con frenesia è determinato solo dal suo costo di mana (nell'angolo in alto a destra della carta). Non ha importanza quali modi scegli o quali costi addizionali paghi, compresi eventuali costi addizionali imposti da altri effetti.
- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
- Se una magia con frenesia viene copiata, l'effetto che crea la copia può permetterti di scegliere nuovi bersagli. Non puoi scegliere nuovi modi.
- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che una magia con frenesia si risolva, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con frenesia "senza pagare il suo costo di mana", devi comunque scegliere almeno un modo e pagare i relativi costi addizionali.

---

Iterazione Espressiva

{U} {R}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimoire. Aggiungine una alla tua mano, mettile una in fondo al tuo grimoire ed esiliane una. Puoi giocare la carta esiliata in questo turno.

- Se scegli di giocare la carta esiliata in questo turno, devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le restrizioni temporali richieste da quella carta. Se è una terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se non giochi la carta esiliata, rimane esiliata. Non sarà disponibile per essere giocata nei turni successivi.
- Se ci sono meno di tre carte nel tuo grimorio, segui le istruzioni nell'ordine indicato per qualsiasi carta ci sia. Per esempio, se ci sono due carte nel tuo grimorio, ne aggiungi una alla tua mano e ne metti una in fondo al tuo grimorio. Non avrai l'opzione di esiliare nessuna delle due.

#### Mandare al Tappeto

{2} {G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, poi infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Puoi lanciare Mandare al Tappeto solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura controllata da un avversario.
- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre Mandare al Tappeto si risolve, la creatura che controlli non infligge danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa anche se è ancora sul campo di battaglia.

#### Mano Amica

{W}

Stregoneria

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

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

#### Nutrire lo Sciame

{1} {B}

Stregoneria

Distrucci una creatura o incantesimo bersaglio sotto il controllo di un avversario. Perdi punti vita pari al valore di mana di quel permanente.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nutrire lo Sciame tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non perderai punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), perderai punti vita.
- L'ammontare di punti vita persi è determinato dal valore di mana che il permanente aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Palmo della Deviazione

{R}{W}

Istantaneo

La prossima volta che una fonte a tua scelta ti sta per infliggere danno in questo turno, preveni quel danno. Se viene prevenuto danno in questo modo, il Palmo della Deviazione infligge altrettanti danni al controllore di quella fonte.

- Il Palmo della Deviazione non bersaglia alcun permanente né giocatore. Scegli una fonte del danno mentre il Palmo della Deviazione si risolve.
- Se più effetti di prevenzione e/o sostituzione stanno tentando di applicarsi allo stesso danno, il giocatore al quale sta per essere inflitto danno sceglie l'ordine in cui applicarli.

---

Pongificare

{U}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Non può essere rigenerata. Il suo controllore crea una pedina creatura Scimpanzé 3/3 verde.

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

---

Restituire il Favore

{R}{R}

Istantaneo

Frenesia (*Scegli uno o più costi addizionali.*)

+ {1} — Copia una magia istantaneo, una magia stregoneria, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.  
+ {1} — Cambia il bersaglio di una magia o abilità bersaglio che ha un singolo bersaglio.

- Ogni costo addizionale e il modo associato nel riquadro di testo sono preceduti da un indicatore +. Questi simboli non influiscono sulle regole e servono solo a ricordare ai giocatori che i costi elencati sono costi addizionali.
- Devi scegliere almeno uno dei modi elencati e pagare il costo addizionale associato per poter lanciare una magia con frenesia.
- Scegli i modi mentre lanci la magia con frenesia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
- Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignori i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli.
- Indipendentemente da quali modi scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.

- Non puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.
- Il valore di mana di una magia con frenesia è determinato solo dal suo costo di mana (nell'angolo in alto a destra della carta). Non ha importanza quali modi scegli o quali costi aggiuntivi paghi, compresi eventuali costi aggiuntivi imposti da altri effetti.
- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
- Se una magia con frenesia viene copiata, l'effetto che crea la copia può permetterti di scegliere nuovi bersagli. Non puoi scegliere nuovi modi.
- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che una magia con frenesia si risolva, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con frenesia "senza pagare il suo costo di mana", devi comunque scegliere almeno un modo e pagare i relativi costi aggiuntivi.

#### Rientrare nei Ranghi

{X}{W}{W}

Stregoneria

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

Rimetti sul campo di battaglia X carte creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- Per convocare una magia, puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- TAPPare una creatura STAPPata che sta attaccando o bloccando per convocare una magia non impedirà a quella creatura di attaccare o bloccare.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi aggiuntivi o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per utilizzare convocazione. Analogamente, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParla per utilizzare convocazione.
- Poiché convocazione non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.
- TAPPare una creatura multicolore utilizzando convocazione corrisponde al pagamento di {1} o di un mana a tua scelta di uno qualsiasi dei colori di quella creatura.
- Quando usi convocazione per lanciare una magia con {X} nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPPare creature che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci Rientrare nei Ranghi e hai scelto 3 come valore di X, il costo totale è {3}{W}{W}. Se TAPpi una creatura bianca e due creature rosse, dovrai pagare {1}{W}.

---

Rituale di Distruzione

{2} {B} {G}

Stregoneria

Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 2. Aggiungi {B} o {G} per ogni permanente distrutto in questo modo.

- Puoi scegliere di aggiungere {B} o {G} per ogni permanente distrutto. Puoi scegliere solo un colore per ogni permanente.

---

Rivelazione Sciamanica

{3} {G} {G}

Stregoneria

Pesca una carta per ogni creatura che controlli.

*Ferocia* — Guadagni 4 punti vita per ogni creatura con forza pari o superiore a 4 che controlli.

- Dopo che peschi le carte mentre la Rivelazione Sciamanica si risolve, non può succedere nient'altro prima che tu guadagni l'ammontare appropriato di punti vita. In particolare, le abilità che si innescano quando peschi carte verranno messe in pila solo dopo che avrai guadagnato punti vita.

---

Sbalordire

{1} {U}

Istantaneo

Puoi far tornare un'Isola che controlli in mano al suo proprietario invece di pagare il costo di mana di questa magia.

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

- 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 Sbalordire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Smembrare

{1} {B/P} {B/P}

Istantaneo

*({B/P} può essere pagato con {B} o con 2 punti vita.)*

Una creatura bersaglio prende -5/-5 fino alla fine del turno.

- Un simbolo di mana di Phyrexia contribuisce con 1 al valore di mana di una carta, anche se sono stati pagati punti vita. Nello specifico, il valore di mana di Smembrare è sempre 3.
-

Sollievo

{1}{W}

Istantaneo

Fai tornare una magia bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolve. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.

---

Squarcio Ciclonico

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario.

Sovraccarico {6}{U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “un permanente non terra bersaglio” con “ogni permanente non terra”.*)

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia con sovraccarico, quella magia avrà un singolo bersaglio. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- 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 sovraccarico), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.

---

Svuotare i Cunicoli

{3}{R}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

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

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- Se una magia ha più istanze di tempesta, ognuna si innesca separatamente.

- L'abilità innescata che crea le copie può essere neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- 

#### Tempesta d'Agitazione

{U}

Istantaneo

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

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

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
  - Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
  - Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
  - Se una magia ha più istanze di tempesta, ognuna si innesca separatamente.
  - L'abilità innescata che crea le copie può essere neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
  - Puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie. Puoi effettuare scelte diverse per ogni copia.
- 

#### Trattamento Regale

{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha anti-malocchio fino alla fine del turno. Crea una pedina Ruolo Regale assegnata a quella creatura. (*Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1 e ha egida {1}.*)

- I Ruoli sono pedine incantesimo incolori. Ognuna ha i sottotipi Aura e Ruolo e l'abilità incanta creatura.
- Se un permanente ha più di un Ruolo assegnato e controllato dallo stesso giocatore, ognuno di quei Ruoli, tranne quello più recente in ordine cronologico, viene messo nel cimitero del suo proprietario. Questa è un'azione di stato.
- Se due o più Ruoli controllati dallo stesso giocatore vengono assegnati a un permanente nello stesso momento (magari a causa di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), quel giocatore sceglie quale tenere e quali vengono messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
- A un permanente possono essere assegnati più Ruoli se ognuno è controllato da un giocatore diverso.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Ruolo richiedono bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. La pedina Ruolo non verrà creata.

- In alcuni rari casi, una magia o abilità potrebbe tentare di creare una pedina Ruolo che incanta un permanente che non può legalmente incantare (a causa di un'abilità come protezione dagli incantesimi). In questi casi, la pedina Ruolo non viene creata.
- Anti-malocchio e velo non impediranno a un Ruolo di essere assegnato a un permanente se l'abilità che crea quel Ruolo assegnato a quel permanente non lo bersaglia.

#### Trionfo dell'Orda

{2} {G} {G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere e infettare. *(Le creature con infettare infliggono danno alle creature sotto forma di segnalini -1/-1 e ai giocatori sotto forma di segnalini veleno.)*

- Una creatura con infettare che infligge danno non fa rimanere danno su una creatura o perdere punti vita a un giocatore. Invece, fa sì che vengano messi altrettanti segnalini -1/-1 su quella creatura o altrettanti segnalini veleno su quel giocatore. Il danno inflitto a un planeswalker fa comunque perdere altrettanti segnalini fedeltà a quel planeswalker.
- Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita. Questa è un'azione di stato.
- L'effetto di infettare si applica a qualsiasi danno, non solo al danno da combattimento.
- I segnalini -1/-1 rimangono sulla creatura a tempo indeterminato. Non vengono rimossi alla fine del turno.
- Il danno da una fonte con infettare è danno sotto tutti gli aspetti. Se la fonte con infettare ha anche legame vitale, il danno inflitto da quella fonte fa anche guadagnare altrettanti punti vita al suo controllore. Il danno da una fonte con infettare può essere prevenuto o deviato. Le abilità che si innescano quando viene inflitto danno si innescheranno se una fonte con infettare infligge danno, se appropriato.
- Se il danno da una fonte con infettare che verrebbe inflitto a un giocatore viene prevenuto, quel giocatore non ottiene segnalini veleno. Se il danno da una fonte con infettare che verrebbe inflitto a una creatura viene prevenuto, quella creatura non ottiene segnalini -1/-1.
- Molteplici istanze di infettare sono ridondanti.

#### Tutore Vampirico

{B}

Istantaneo

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, poi rimescola e metti quella carta in cima. Perdi 2 punti vita.

- Il "rimescola e metti quella carta in cima" è una singola azione. Se un effetto fa sì che la prima carta del grimorio sia a faccia in su, la seconda carta sotto non viene rivelata.

Velo dell'Estate

{G}

Istantaneo

Pesca una carta se un avversario ha lanciato una magia blu o nera in questo turno. Le magie che controlli non possono essere neutralizzate in questo turno. Tu e i permanenti che controlli avete anti-malocchio dal blu e dal nero fino alla fine del turno.

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

Venti d'Abbandono

{1}{W}

Stregoneria

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

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

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia con sovraccarico, quella magia avrà un singolo bersaglio. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
  - Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
  - 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 sovraccarico), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
  - Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico "senza pagare il suo costo di mana", non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.
-

### Volontà di Akroma

{3} {W}

Istantaneo

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Le creature che controlli hanno volare, cautela e doppio attacco fino alla fine del turno.
- Le creature che controlli hanno legame vitale, indistruttibile e protezione da tutti i colori fino alla fine del turno.

- Anche se la carta prende il nome da un personaggio specifico, per soddisfarne la condizione basterà controllare un comandante qualsiasi.
  - Non ci sono bonus extra se controlli più di un comandante.
  - Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
  - Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
  - Dopo che avrai scelto entrambi i modi per la magia, non importa se continui a controllare un comandante. Questo vale anche se per qualsiasi motivo non controlli più un comandante mentre termini di lanciare la magia.
- 

### Volontà di Jeska

{2} {R}

Stregoneria

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Aggiungi {R} per ogni carta nella mano di un avversario bersaglio.
- Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi giocarle in questo turno.

- Per determinare quanti {R} aggiungere, usa il numero di carte nella mano dell'avversario bersaglio mentre la Volontà di Jeska si risolve.
- Paghì tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso dell'ultimo modo della Volontà di Jeska. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Tutte le carte esiliate che non giochi rimarranno esiliate.
- Anche se la carta prende il nome da un personaggio specifico, per soddisfarne la condizione basterà controllare un comandante qualsiasi.
- Non ci sono bonus extra se controlli più di un comandante.
- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
- Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.

- Dopo che avrai scelto entrambi i modi per la magia, non importa se continui a controllare un comandante. Questo vale anche se per qualsiasi motivo non controlli più un comandante mentre termini di lanciare la magia.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI *I SEGRETI DI STRIXHAVEN*:

Adrix e Nev, Incantatori Gemelli

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

2/2

Egida {2}

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece ne vengono create il doppio.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà valido anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione di Adrix e Nev. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAppata e attaccante", anche le pedine addizionali saranno TAppate e attaccanti. Analogamente, se un effetto crea una pedina e mette dei segnalini su di essa (come una pedina Frattale), anche la pedina addizionale otterrà quei segnalini.

---

Archeomante

{2}{U}{U}

Creatura — Mago Umano

1/2

Quando questa creatura entra, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

- Se una magia istantaneo o stregoneria mette l'Archeomante sul campo di battaglia, la sua abilità può bersagliare quella carta nel tuo cimitero.

---

Arcimago Emerito

{2}{U}{U}

Creatura — Mago Umano

2/2

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, pesca una carta.

- Ogni abilità artemagica ha un effetto specifico, anche se la condizione di innesco è la stessa per tutte e cioè "ogniqualevolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria".
- Se un effetto crea una copia di una magia istantaneo o stregoneria, l'abilità artemagica si innescherà anche in questo caso.
- Se un effetto crea più copie di una magia istantaneo o stregoneria, le abilità artemagica si innescheranno una volta per ogni copia creata dall'effetto.
- Alcuni effetti ti richiedono di copiare una carta istantaneo o stregoneria in una zona diversa dalla pila. Queste copie non faranno innescare l'abilità artemagica. Tuttavia, molti effetti simili ti permettono anche di lanciare la copia, e il lancio della copia farà innescare le abilità artemagica.

- L'abilità dell'Arcimago Emerito non si innesca quando l'abilità innescata ritardata creata da una magia con paradigma crea copie in esilio all'inizio di ogni tua prima fase principale, né si innesca quando crei una copia della magia preparabile di una creatura in esilio mentre quella creatura diventa preparata. Tuttavia, l'abilità dell'Arcimago Emerito si innescherà quando quelle copie vengono lanciate dall'esilio.

Aruspice Macabra

{2} {B}

Creatura — Mago Umano

3/2

Metamorfosi {B}

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, pesca una carta.

- Un'abilità metamorfosi ti consente di lanciare una carta a faccia in giù pagando {3}. Poi ti consente anche di girare a faccia in su il permanente che diventa in qualsiasi momento in cui hai la priorità pagando il suo costo di metamorfosi.
- La magia a faccia in giù non ha un costo di mana e ha un valore di mana pari a 0. Quando lanci una magia a faccia in giù, mettila in pila a faccia in giù, in modo che nessun altro giocatore sappia di quale carta si tratta, e paga {3} per lanciarla. Questo è un costo alternativo.
- La magia creatura è una magia creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. La creatura che ne deriva è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. Ognuna è incolore e ha un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano alla magia o alla creatura possono comunque fornirle caratteristiche che non ha o cambiare le caratteristiche che ha.
- Puoi guardare in qualsiasi momento una magia o un permanente a faccia in giù che controlli. Non puoi guardare le magie o i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti dica o non ti consenta di farlo.
- In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su la creatura che è a faccia in giù rivelando il suo costo di metamorfosi e pagando quel costo. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Solo un permanente a faccia in giù può essere girato a faccia in su in questo modo; non è possibile nel caso di una magia a faccia in giù.
- Se una creatura a faccia in giù perde le sue abilità, non può essere girata a faccia in su perché non avrà più un'abilità metamorfosi (o un costo di metamorfosi) quando è a faccia in su.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità "entra".
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati a meno che le nuove caratteristiche dell'oggetto non modifichino la legalità di quei bersagli o di Aure ed Equipaggiamenti assegnati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPPato o STAPPato.
- Se una magia a faccia in giù lascia la pila e viene messa in una qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia (ad esempio, se è stata neutralizzata), devi rivelarla. Analogamente, se un permanente a faccia in giù lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.

---

### Biblioteca di Leng

{1}

#### Artefatto

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.

Se un effetto ti fa scartare una carta, scartala, ma puoi metterla in cima al tuo grimorio invece che nel tuo cimitero.

- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Per esempio, se metti sul campo di battaglia la Parsimonia (un incantesimo che dice che il limite massimo di carte nella tua mano è due) e poi metti sul campo di battaglia la Biblioteca di Leng, non avrai un limite massimo di carte nella tua mano. Tuttavia, se quei permanenti sono entrati in ordine opposto, il limite massimo di carte nella tua mano sarà due.

---

### Biblioteca Silvestre

{1}{G}

#### Incantesimo

All'inizio della tua acquisizione, puoi pescare due carte addizionali. Se lo fai, scegli due carte nella tua mano pescate in questo turno. Per ognuna di quelle carte, paga 4 punti vita o metti la carta in cima al tuo grimorio.

- Esegui sempre la tua normale acquisizione prima di questa abilità. La normale acquisizione avviene prima che qualsiasi cosa possa essere messa in pila durante la sottofase di acquisizione di un giocatore.
  - Se controlli altre abilità innescate che ti permettono di pescare carte durante la tua sottofase di acquisizione, puoi scegliere di ordinare l'abilità della Biblioteca Silvestre prima o dopo quelle abilità. Le abilità innescate controllate da altri giocatori si risolveranno prima delle abilità innescate che controlli tu.
  - Qualsiasi carta pescata prima che l'abilità della Biblioteca Silvestre si sia risolta, incluso se ciò avviene nel tuo mantenimento o in risposta all'abilità innescata della Biblioteca Silvestre, può essere scelta per essere rimessa in cima al grimorio usando questo effetto. Il controllore della Biblioteca Silvestre è responsabile di mantenere queste carte distinguibili in mano, ad esempio tenendole separate dalle carte che hanno iniziato il turno in mano.
  - Se controlli più di una Biblioteca Silvestre, l'abilità innescata di ciascuna di esse si risolve in sequenza. Non pescherai tutte le carte contemporaneamente per poi rimetterle in cima contemporaneamente.
  - Puoi rimettere zero, una o due carte.
  - Se scegli di pescare due carte, poi sostituire una o più di quelle pescate con qualche altro effetto, il resto dell'abilità della Biblioteca Silvestre avviene comunque. Se hai pescato una sola carta in quel turno, devi scegliere quella carta e pagare 4 punti vita o metterla in cima al tuo grimorio. Se non hai pescato carte in quel turno, il resto dell'abilità non avrà effetto.
  - Non è possibile compiere azioni tra il momento in cui vengono pescate le carte e la scelta delle due carte. Non puoi lanciare le carte che hai pescato per evitare di avere due carte da scegliere.
-

Cody, Codice Parlante

{3}

Creatura Artefatto Leggendaria — Costrutto Libro

1/4

Non puoi lanciare magie permanente.

{4}, {T}: Aggiungi {W}{U}{B}{R}{G}. Quando lanci la tua prossima magia in questo turno, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta istantaneo o stregoneria con valore di mana inferiore.

Fino alla fine del turno, puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Metti ogni altra carta esiliata in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- “Libro” è un tipo di artefatto, non un tipo di creatura. Non ha un significato implicito ai fini delle regole.
  - Una magia permanente è una magia artefatto, battaglia, creatura, incantesimo o planeswalker. Puoi comunque giocare terre e lanciare magie istantaneo o stregoneria. Altri effetti possono comunque mettere permanenti sul campo di battaglia.
  - Mentre controlli Cody (per quanto si possa realmente “controllare” Cody), puoi lanciare qualsiasi lato di una carta bifronte modale che sia un lato istantaneo o stregoneria, anche se l’altro lato è un lato permanente.
  - L’abilità attivata di Cody è un’abilità di mana. Non è possibile neutralizzarla o rispondere ad essa e puoi attivarla mentre lanci una magia. Se lo fai, quella magia è “la prossima magia” che lanci in questo turno.
  - L’abilità innescata ritardata creata dalla seconda abilità di Cody si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Quell’abilità si risolverà anche se la magia viene neutralizzata o non si risolve.
  - Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
  - L’ultima carta esiliata non viene lanciata immediatamente. Puoi lanciarla fino alla fine del turno attuale. Se non la lanci, quella carta rimarrà in esilio.
  - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
  - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Il valore di mana della magia che ha fatto innescare l’abilità è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
  - I tipi e il valore di mana di una carta bifronte in esilio sono determinati dalle caratteristiche del suo lato frontale. Il valore di mana di una carta split è il valore di mana totale di entrambe le metà della carta split sommate.
  - Se esili il tuo intero grimorio senza esiliare una carta istantaneo o stregoneria con un valore di mana inferiore, metterai le carte esiliate in un ordine casuale e diventeranno di nuovo il tuo grimorio, ponendo fine all’effetto. Non continuerai a esiliare e rimescolare il tuo grimorio per sempre.
-

Maga Duplicatrice

{1}{R}{R}

Creatura — Mago Umano

2/2

Lampo

Quando questa creatura entra, copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'abilità innescata della Maga Duplicatrice può bersagliare (e copiare) qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli. Non ha importanza chi la controlla.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

---

Magus della Libreria

{G}{G}

Creatura — Mago Umano

1/1

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Pesca una carta. Attiva solo se hai esattamente sette carte in mano.

- Dopo che hai attivato l'ultima abilità del Magus della Libreria, non importa se il numero di carte che hai in mano cambia. L'abilità si risolverà comunque come di consueto.
-

Mistico Mormorante

{3}{U}

Creatura — Mago Umano

1/5

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Illusione Uccello 1/1 blu con volare.

- L'abilità innescata del Mistico Mormorante si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER DI *I SEGRETI DI STRIXHAVEN*:**

Algoritmo di Espansione

{X}{U}{U}

Stregoneria

Prolifera X volte. *(Per proliferare, scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Quando proliferi, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
  - Non sei obbligato a scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungerne. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
  - Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
  - I giocatori possono rispondere a una magia o a un'abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.
  - Mentre proliferi più volte, i giocatori non possono rispondere tra il momento in cui proliferi la prima volta e il momento in cui proliferi la seconda volta e così via.
  - Se proliferi più volte, non sei obbligato a scegliere lo stesso gruppo di giocatori e/o permanenti per ottenere pedine addizionali ogni volta.
-

Araldo della Concordia

{3}{W}

Creatura — Grifone

2/2

Volare

Quando questa creatura entra, esilia le prime otto carte del tuo grimorio. Puoi lanciare una magia Aura scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Ogniqualevolta questa creatura attacca, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Aure che controlli.

- Lanci la magia mentre la seconda abilità dell’Araldo della Concordia si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se l’Aura esiliata ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia.
- Il valore di X viene calcolato nel momento in cui si risolve l’ultima abilità dell’Araldo della Concordia.

---

Archeonarratore di Naktamun

{2}{R}

Creatura — Mago Sciacallo

3/3

All’inizio del tuo mantenimento, se un giocatore ha una o meno carte in mano, questa creatura diventa preparata.

*(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

//Prep//

Ruota della Fortuna

{2}{R}

Stregoneria

Ogni giocatore scarta la propria mano, poi pesca sette carte.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l’abilità dell’Archeonarratore di Naktamun verifica se ci sono giocatori con una o meno carte in mano. Se non ci sono, l’abilità non si innescherà. Se si innesca, l’abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono giocatori con una o meno carte in mano, l’abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
-

Archivista di Archeorocca

{1} {R} {W}

Creatura — Artefice Nano

3/2

Attacco improvviso

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono tre o più carte artefatto e/o creatura nel tuo cimitero, questa creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Restaurare la Reliquia

{2} {R} {W}

Stregoneria

Esilia una carta artefatto o creatura bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina che è una copia di quel permanente.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità dell'Archivista di Archeorocca verifica se ci sono tre o più carte artefatto e/o creatura nel tuo cimitero. Se non ci sono, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono tre o più carte artefatto e/o creatura nel tuo cimitero, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- La pedina creata da Restaurare la Reliquia copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel tuo cimitero.
- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se una carta copiata dalla pedina aveva abilità "quando [questo permanente] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" copiata dalla pedina.

---

Arrostitrice di Costolatrave

{4} {G}

Creatura — Druido Troll

3/3

Divorare 1 (*Mentre questa creatura entra, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa creatura entra con un numero di segnalini +1/+1 pari alle creature divorate.*)

All'inizio della tua sottofase finale, crea un numero di pedine creatura Peste 1/1 nere e verdi pari al numero di segnalini +1/+1 su questa creatura. Hanno "Quando questa pedina muore, guadagni 1 punto vita".

- L'Arrostitrice di Costolatrave non può divorare le creature che entrano nel suo stesso momento.
  - Se l'Arrostitrice di Costolatrave non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa il numero di segnalini +1/+1 che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante pedine creare.
-

Augusta, l'Ordine Ritornato  
{2}{W}  
Creatura Leggendaria — Consigliere Spirito  
1/3

Volare, cautela

Ogniqualevolta Augusta attacca, ogni giocatore esilia una carta dal proprio grimorio. Quando una o più carte non terra vengono esiliate in questo modo, metti altrettanti segnalini +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio.

- Mentre si risolve l'ultima abilità di Augusta, il giocatore di turno sceglie una carta da esiliare dal suo grimorio, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, poi tutte le carte scelte vengono esiliate nello stesso momento. Ogni giocatore conoscerà le decisioni dei giocatori che scelgono prima di lui.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Augusta quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca ogniqualvolta una o più carte non terra vengono esiliate in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

Avanguardia degli Irrequieti  
{2}{W}  
Creatura — Cavaliere Spirito  
2/2

Volare

Gli Spiriti che controlli prendono +1/+1 per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita.

Ogniqualvolta uno Spirito che controlli entra, puoi pagare {2}{W}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero.

- La seconda abilità dell'Avanguardia degli Irrequieti considera ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando, anche le volte in cui è stato neutralizzato o quando la tua magia comandante è ancora in pila.
- Se hai più di un comandante (probabilmente grazie a un'abilità partner), la seconda abilità dell'Avanguardia degli Irrequieti conta il numero totale di volte in cui hai lanciato ognuno dei tuoi comandanti dalla zona di comando.

---

Biblioteca del Reticolo  
{X}{G}{G}  
Incantesimo

Questo incantesimo entra con X segnalini studio.

Quando questo incantesimo entra e ogniqualvolta lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana in ogni turno, crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu.

Metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di segnalini studio su questo incantesimo.

- Se lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana durante un turno prima che la Biblioteca del Reticolo sia sul campo di battaglia (inclusa la Biblioteca del Reticolo stessa), lanciare un'altra magia con {X} nel costo di mana più tardi nel turno non farà innescare la sua ultima abilità.

- L'ultima abilità della Biblioteca del Reticolo si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- 

#### Brughiera Turbolenta

Terra — Pianura Palude

(*{T}*: *Aggiungi {W} o {B}*.)

Questa terra entra TAPpata a meno che i tuoi avversari non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, la Brughiera Turbolenta ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Ombraluce (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).
  - Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.
- 

#### Calligrafia Intermedia

{1} {B}

Incantesimo — Classe

(*Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.*)

Quando questa Classe entra, crea una pedina creatura

Scarabocchio 2/1 bianca e nera con volare.

{1} {B}: Livello 2

//Level\_2//

Ogniquale volta perdi punti vita per la prima volta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{2} {B}: Livello 3

//Level\_3//

All'inizio di ogni sottofase finale, se una creatura modificata è morta sotto il tuo controllo in questo turno, crea una pedina creatura Scarabocchio 2/1 bianca e nera con volare. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

- L'abilità di livello 2 della Calligrafia Intermedia si innesca solo una volta per il tuo primo evento di perdita di punti vita in ogni turno, indipendentemente da quanti punti vita perdi.
- Se perdi punti vita durante un turno prima che la Calligrafia Intermedia abbia la sua abilità di livello 2, quell'abilità non si innescherà in quel turno, anche se perdi altri punti vita più tardi nello stesso turno.
- L'abilità di livello 3 della Calligrafia Intermedia verifica se sono morte creature modificate sotto il tuo controllo in questo turno, mentre inizia ogni sottofase finale. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non è possibile far morire delle creature durante ogni sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.
- Un'Aura controllata da un altro giocatore non fa diventare modificata una creatura che controlli.
- Una creatura con un segnalino viene considerata modificata, indipendentemente dal tipo di segnalino o dal giocatore che l'ha messo su quella creatura.

- Una creatura equipaggiata viene considerata modificata, indipendentemente da chi controlla l'Equipaggiamento ad essa assegnato.
- 

Cambio di Lealtà

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Lampo

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

Incanta creatura

Quando la creatura incantata muore, rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- Mentre l'abilità innescata replicare si risolve, copierai il Cambio di Lealtà per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica, anche se la magia originale non è più in pila in quel momento (magari perché è stata neutralizzata).
  - L'abilità innescata replicare che crea le copie può essere neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se l'abilità viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
  - Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con replicare non influenza le copie.
  - Le copie create da replicare vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- 

Compositore di Ritornelli

{2}{U}

Creatura — Bardo Umano

2/2

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o superiore a 5, crea una pedina che è una copia di questa creatura.

{2}{U}: Le creature chiamate Compositore di Ritornelli non possono essere bloccate in questo turno.

- La seconda abilità del Compositore di Ritornelli si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo.
- Per le magie in pila con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
- La pedina che è una copia avrà l'abilità del Compositore di Ritornelli e potrà creare copie di se stessa.

- La pedina non copia se il Compositore di Ritornelli è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Nell'insolito caso in cui il Compositore di Ritornelli diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua abilità innescata è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa il Compositore di Ritornelli stia copiando.

Concentramaga di Dirgur

{2}{U}

Creatura — Monaco Genio

1/4

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

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o superiore a 5 dalla tua mano, questa creatura diventa preparata.

//Prep//

Geysir Mentale

{X}{U}{U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio pesca X carte.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità della Concentramaga di Dirgur). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo.
- L'ultima abilità della Concentramaga di Dirgur si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Daemogoth Dissacrante

{3}{B}{B}

Creatura — Demone

5/4

Minacciare

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, guadagni 1 punto vita.

All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario perde X punti vita, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Il valore di X viene calcolato nel momento in cui si risolve l'ultima abilità del Daemogoth Dissacrante.

Dina, Fermentatrice di Essenza  
{1} {B} {G}  
Creatura Legendaria — Druido Driade  
2/3

Ogniquale volta sacrifici una creatura, pesca una carta.  
Questa abilità si innesca solo una volta per turno.  
{2}, {T}, Sacrifica un'altra creatura: Guadagni X punti  
vita e metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio  
che controlli, dove X è la forza della creatura sacrificata.

- Per determinare il valore di X, usa la forza della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

---

Dinastorica di Eiganjo  
{2} {W}  
Creatura — Consigliere Volpe  
2/3

Cautela  
Ogniquale volta attacchi con due o più creature, questa  
creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi  
lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più  
preparata.*)

//Prep//

Riempire

{3} {W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte incantesimo  
dal tuo cimitero.

- Dopo che l'ultima abilità della Dinastorica di Eiganjo si è innescata, è irrilevante cosa accada alle creature attaccanti in risposta.
- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con anti-malocchio di un avversario, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nella sua zona attuale.
- Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non può incantare un incantesimo che viene messo sul campo di battaglia contemporaneamente a Riempire.

---

Distesa Ombrosa  
Terra — Pianura Palude  
{T}: *Aggiungi {W} o {B}.*  
Questa terra entra TAPPata.  
Ciclo {2} {2}, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*

- A differenza di altre terre doppie, la Distesa Ombrosa ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Ombraluce (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).
-

### Esibizione Astratta

{5} {U}

#### Stregoneria

Esilia le prime quattro carte del tuo grimorio in una pila a faccia in giù, poi esilia le prime quattro carte del tuo grimorio in una pila a faccia in su. Un avversario sceglie una pila. Metti quella pila nel tuo cimitero. Guarda le carte nell'altra pila. Puoi lanciare una magia scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Aggiungi le altre alla tua mano.

- Puoi guardare le carte nella pila a faccia in giù solo quando ti viene detto di farlo o quando vengono spostate nel cimitero (a quel punto saranno a faccia in su).
- Scegli quale avversario sceglie la pila mentre risolvi l'Esibizione Astratta.
- Lanci la magia mentre l'Esibizione Astratta si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui suoi tipi vengono ignorate.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se ci sono meno di otto carte nel tuo grimorio, la seconda pila sarà più piccola della prima. Se hai meno di cinque carte nel tuo grimorio, solo la pila a faccia in giù conterrà carte e la seconda pila sarà vuota. In quel caso, il tuo avversario probabilmente sceglierà di mettere la pila con le carte nel tuo cimitero.

---

### Excava, il Passato Riemerso

{2} {R} {W}

#### Creatura Legendaria — Cavallo Spirito

3/3

Volare, rapidità

Ogniqualevolta Excava attacca, rimetti sul campo di battaglia con un segnalino finale fino a una carta artefatto, creatura o incantesimo non Aura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. È una creatura Spirito 1/1 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Una carta creatura artefatto o una carta creatura incantesimo che è stata rimessa sul campo di battaglia in questo modo avrà forza e costituzione base 1/1.
- Un Equipaggiamento che è anche una creatura non può essere assegnato a nulla. Puoi attivare la sua abilità equipaggiare, ma non diventerà assegnato.
- Se un altro effetto fa diventare uno dei permanenti rimessi sul campo di battaglia una creatura e ne stabilisce la forza e la costituzione base mentre lo fa, quella creatura avrà quella forza e quella costituzione; non sarà 1/1. Però, un Veicolo rimesso sul campo di battaglia in questo modo rimarrà 1/1 se lo manovri, e

un'Astronave rimessa sul campo di battaglia in questo modo rimarrà 1/1 anche se vi sono messi sopra abbastanza segnalini carica perché diventi una creatura.

---

Geysir Ustionante

Terra — Isola Montagna

(*{T}*: *Aggiungi {U} o {R}.*)

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli due o più terre base.

- A differenza di altre terre doppie, il Geysir Ustionante ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarlo, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Glaciardente (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).
  - Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.
- 

Gorma, il Ventre

{1} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Rana Peste

1/1

Legame vitale

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 su Gorma.

Le creature non pedina che controlli entrano con un segnalino +1/+1 addizionale per ogni creatura che è morta sotto il tuo controllo in questo turno.

- Nel caso in cui Gorma e una o più altre creature entrano nello stesso momento, quelle creature non entreranno con segnalini +1/+1 addizionali, anche se una o più creature sono morte sotto il tuo controllo in questo turno.
- 

Illustracielì Ispirato

{U} {R}

Creatura — Mago Lucertola

2/2

Volare

Quando questa creatura entra e ogniqualevolta una o più pedine creatura che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, questa creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Dono Virtuoso

{3} {U} {R}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli. Quella pedina ha rapidità fino alla fine del turno.

- La pedina creata dal Dono Virtuoso copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Se è un Veicolo, non viene manovrato.
- 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, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiata.

#### Impeto Coercitivo

{2} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 ed è spronata.

*(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*

Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

### Infinitoscopio di Ottone

{4}

Artefatto

{T}: Aggiungi {C} {C}. Quando lanci la tua prossima magia con {X} nel costo di mana in questo turno, peschi una carta e guadagni la metà di X punti vita, arrotondati per difetto.

- Il valore di X nell'abilità innescata ritardata creata dall'abilità dell'Infinitoscopio di Ottone è pari al valore di X della magia che lanci, nel momento in cui lascia la pila quando quell'abilità si risolve. (Di solito sarà lo stesso valore scelto per X quando la magia è stata lanciata.)
- L'abilità innescata ritardata creata dall'abilità dell'Infinitoscopio di Ottone si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi. In quel caso, usa il valore di X che quella magia aveva nel momento in cui ha lasciato la pila per determinare il valore di X per l'abilità innescata ritardata.
- Guadagnerai solo la metà di X punti vita, indipendentemente da quante volte {X} appare nel costo di mana della magia che lanci.

---

### Killian, Mentore Decisivo

{1}{W}{B}

Creatura Legendaria — Warlock Umano

2/3

Ogniqualevolta un incantesimo che controlli entra, TAPpa fino a una creatura bersaglio e spronala. (*Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.*)

Ogniqualevolta una o più creature che sono incantate da un'Aura che controlli attaccano, pesca una carta.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

---

Magoscuro Deturpante

{W}{B}

Creatura — Warlock Canide

2/2

Tocco letale

Ogniqualevolta un avversario pesca la sua seconda carta in ogni turno, questa creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Correzione del Vandalò

{1}{W}{B}

Istantaneo

Pesca due carte. Ogni giocatore perde 2 punti vita.

- Il Magoscuro Deturpante non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando un avversario pesca la sua seconda carta in un turno, quell'abilità si innescherà.

---

Melma Cinetica

{X}{G}

Creatura — Melma

0/0

Questa creatura entra con X segnalini +1/+1.

Quando questa creatura entra, distruggi fino a un artefatto o incantesimo bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X. Se X è pari o superiore a 5, peschi una carta. Se X è pari o superiore a 10, raddoppi il numero di segnalini +1/+1 su un qualsiasi numero di altre creature bersaglio.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Mentalità del Nexus

{3}{U}

Istantaneo

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Sposta tutti i segnalini da un permanente non terra bersaglio che controlli a un altro permanente non terra bersaglio che controlli.
- Rimuovi tutti i segnalini da un permanente non terra bersaglio che controlli. Pesca una carta per ogni segnalino rimosso in questo modo.

- Non ci sono bonus extra se controlli più di un comandante.
- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.

- Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
- Dopo che avrai scelto entrambi i modi per la magia, non importa se continui a controllare un comandante. Questo vale anche se per qualsiasi motivo non controlli più un comandante mentre termini di lanciare la magia.
- Per spostare un segnalino da un permanente all'altro, il segnalino viene rimosso dal primo permanente e messo sul secondo. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su un permanente.

Mercante di Veleno

{3} {B}

Creatura — Warlock Felino

1/1

Minacciare

Quando questa creatura entra, ogni giocatore sacrifica una creatura a propria scelta.

Ogniqualevolta un giocatore sacrifica un permanente, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Quando la seconda abilità del Mercante di Veleno si risolve, prima il giocatore di turno sceglie quale creatura sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente dai loro controllori.

Nev, il Decano Pratico

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

2/2

Le creature con segnalini che controlli hanno travolgere.

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana in ogni turno, metti X segnalini +1/+1 su Nev.

- Se lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana durante un turno prima che Nev sia sul campo di battaglia, lanciare un'altra magia con {X} nel costo di mana più tardi nel turno non farà innescare la sua ultima abilità.

Ostruzionismo del Foro

{3} {W} {W}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina creatura Scarabocchio 2/1 bianca e nera con volare.

Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia fino a una carta Aura o Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero assegnata a quella pedina.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità dell'Ostruzionismo del Foro quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca ogniqualvolta crei la pedina specificata in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a quell'abilità innescata come di consueto.

Palude Turbolenta

Terra — Palude Foresta

(*{T}*: *Aggiungi {B} o {G}.*)

Questa terra entra TAPpata a meno che i tuoi avversari non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, la Palude Turbolenta ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Necrogermoglio (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).
- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

Pasticcio, in Continuo Mutamento

{2} {U} {R}

Creatura Legendaria — Polimorfo Lontra Elementale

3/3

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, Pasticcio diventa una copia di fino a una creatura non legendaria bersaglio che controlli fino alla fine del turno, tranne che ha miriade. (*Ogniqualvolta attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una sua copia TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.*)

- L'abilità di Pasticcio si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- Mentre Pasticcio è una copia di qualcos'altro, non avrà la sua stessa abilità innescata. Tuttavia, se Pasticcio ha ancora delle abilità in pila in attesa di risolversi, si risolveranno. (In questo modo non avrà molteplici istanze di miriade.)
- A parte l'eccezione indicata, Pasticcio copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura bersaglio e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o 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 eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata è una pedina, Pasticcio copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora Pasticcio diventa una copia di ciò che quella creatura ha copiato, con l'eccezione indicata.

- Quando Pasticcio diventa una copia della creatura bersaglio, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità “entra” o “lascia il campo” non si innescheranno.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l’abilità di Pasticcio tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Pasticcio non avrà miriade.
- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui l’abilità si è risolta. Se quella creatura non sta più attaccando, si riferisce al giocatore appropriato in base a chi o cosa la creatura ha attaccato l’ultima volta.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina. Se sta attaccando un planeswalker, scegli tu quale. Nessuna delle pedine può attaccare una battaglia.
- Nonostante le pedine entrino come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Le pedine create da una singola istanza di miriade entrano tutte contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando le pedine entrano. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.
- Se una istanza di miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi scegliere separatamente per ogni pedina se attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.

#### Pianista di Prismari

{1}{R}{R}

Creatura — Bardo Genio

2/1

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Elementale 1/1 blu e rossa. Se il valore di mana di quella magia è pari o superiore a 5, crea invece tre di quelle pedine.

- L’abilità del Pianista di Prismari si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo.
- Per le magie in pila con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.

Picco Costiero  
Terra — Isola Montagna  
(*T*): *Aggiungi {U} o {R}.*)  
Questa terra entra TAPPata.  
Ciclo {2} (*2*), *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

- A differenza di altre terre doppie, il Picco Costiero ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Glaciardente.

---

Primo, l'Ilimitato  
{X}{G}{G}{U}  
Creatura Legendaria — Lupo Frattale  
0/0  
Travolgere  
Primo entra con un numero di segnalini +1/+1 pari al doppio di X.  
Ogniqualevolta una o più creature che controlli con forza base 0 infliggono danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari al danno inflitto.

- Di norma, la forza e la costituzione base di una creatura sono la forza e la costituzione stampate sulla carta o, per una pedina, la forza e la costituzione stabilite dall'effetto che l'ha creata. Se un altro effetto imposta la forza e la costituzione di una creatura a numeri o valori specifici, questi diventano la sua forza e la sua costituzione base. Se un effetto modifica la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza e la costituzione, indicate con un \*/\* o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell'abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Alcune creature hanno forza e costituzione base 0/0 e un'abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell'abilità non modifica la sua forza e la sua costituzione base.

---

Quintorius, Inseguitore della Storia  
{2}{R}{W}  
Planeswalker Legendario — Quintorius  
5  
Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Spirito 3/2 rossa e bianca.  
+1: Puoi scartare una carta. Se lo fai, peschi due carte, poi macini una carta.  
-4: Gli Spiriti che controlli hanno doppio attacco e cautela fino alla fine del turno.  
Quintorius, Inseguitore della Storia può essere il tuo comandante.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, la prima abilità di Quintorius si innescherà una sola volta.

---

Raccolto Infausto

{2} {B}

Stregoneria

Tempesta sepolcrale (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni permanente messo in un cimitero dal campo di battaglia in questo turno.*)

Un giocatore bersaglio pesca una carta e perde 1 punto vita.

- Tempesta sepolcrale conta tutti i permanenti messi nei cimiteri dal campo di battaglia in questo turno. Non importa chi controllasse questi permanenti, chi fosse il proprietario o se erano pedine o meno.
- Le copie del Raccolto Infausto create dalla sua abilità tempesta sepolcrale vengono create in pila, quindi non sono lanciate e le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta sepolcrale non influenza le copie.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- Puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie. Puoi effettuare scelte diverse per ogni copia.

---

Recuperatore di Reliquie

{1} {R}

Creatura — Scimmia Spirito

2/1

Attacco improvviso

All'inizio di ogni sottofase finale, se una carta ha lasciato il tuo cimitero in questo turno, crea una pedina Tesoro.

*(È un artefatto con "{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- L'ultima abilità del Recuperatore di Reliquie verifica se qualche carta ha lasciato il tuo cimitero in questo turno, mentre inizia ogni sottofase finale. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà. Non è possibile rimuovere carte dal tuo cimitero durante una sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.
-

Ricostruzione Avanzata

{3} {R}

Incantesimo — Classe

*(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)*

All'inizio della tua prima fase principale, macina una carta, poi esilia una carta a caso dal tuo cimitero. Puoi giocare la carta esiliata in questo turno.

{1} {R}: Livello 2

//Level\_2//

Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, questa Classe infligge 2 danni a ogni avversario.

{1} {R}: Livello 3

//Level\_3//

Le magie che lanci da una zona diversa dalla tua mano costano {2} in meno per essere lanciate.

- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità di livello 2 della Ricostruzione Avanzata si innescherà una sola volta.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità di livello 3 della Ricostruzione Avanzata). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Rootha, Padrona della Situazione

{2} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Stregone Orco

3/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia istantaneo o stregoneria in questo turno, crea una pedina creatura Elementale X/X blu e rossa con volare e rapidità, dove X è il valore di mana maggiore tra le magie istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno.

- L'abilità di Rootha verificherà se hai lanciato una magia istantaneo o stregoneria in questo turno, mentre inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non è possibile lanciare una magia istantaneo o stregoneria durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.
  - Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo.
  - Per le magie che lanci con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
-

Saggia della Fioritura di Yavimaya

{2}{G}

Creatura — Druido Driade

2/2

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi, se quella creatura ha forza pari o superiore a 7, questa creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Incanalare Energia

{G}{G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, in qualsiasi momento in cui potresti attivare un'abilità di mana, puoi pagare 1 punto vita. Se lo fai, aggiungi {C}.

- Dopo che i tuoi punti vita sono ridotti a 0, non puoi pagare altri punti vita, neppure se in qualche modo non hai ancora perso la partita.

---

Salvatrice di Pesti

{2}{G}

Creatura — Druido Driade

2/2

All'inizio di ogni mantenimento, se non controlli una pedina creatura Peste, crea una pedina creatura Peste 1/1 nera e verde con "Quando questa pedina muore, guadagni 1 punto vita".

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece altrettanti più 1.

- Nel momento in cui sta per innescarsi, la prima abilità della Salvatrice di Pesti verifica se controlli delle pedine creatura Peste. Se ne controlli almeno una, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se controlli delle pedine creatura Peste in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
  - Se controlli due Salvatrici di Pesti e stai per guadagnare punti vita, ne guadagni altrettanti più 2. Una terza Salvatrice di Pesti ti fa guadagnare altrettanti punti vita più 3 e così via.
  - Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'ultima abilità della Salvatrice di Pesti si applica solo una volta.
  - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità della Salvatrice di Pesti si applicherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie nello stesso momento (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si applicherà una sola volta.
-

Sanguinista di Stensia

{1}{B}

Creatura — Chierico Vampiro

2/2

Ogniqualevolta attacchi, una creatura bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno. Ogniqualevolta quella creatura infligge danno da combattimento a un giocatore in questo combattimento, questa creatura diventa preparata. (*Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.*)

//Prep//

Dissanguare

{X}{B}{B}

Stregoneria

Ogni avversario perde X punti vita. Guadagni punti vita pari ai punti vita persi in questo modo.

- I giocatori possono perdere più punti vita di quanti non ne abbiano. Per esempio, diciamo che stai giocando una partita multiplayer in cui uno dei tuoi avversari ha 3 punti vita e l'altro tuo avversario ha 10 punti vita. Se lanci Dissanguare con X pari a 4, i tuoi avversari finiranno con l'averne, rispettivamente, -1 punto vita e 6 punti vita. Guadagnerai 8 punti vita.

---

Scriv, l'Obbligatore

{2}{W}{B}

Creatura Legendaria — Uccello Scarabocchio

2/3

Volare, tocco letale

Ogniqualevolta Scriv entra o attacca, crea una pedina incantesimo Aura bianca chiamata Contratto assegnata a una creatura bersaglio controllata da un avversario. La pedina ha incanta creatura e "Ogniqualevolta la creatura incantata attacca, prende +2/+0 fino alla fine del turno se sta attaccando uno dei tuoi avversari. Altrimenti, il suo controllore perde 2 punti vita".

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Scriv tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. La pedina Contratto non verrà creata.
- Nel raro caso in cui la creatura bersaglio sia un bersaglio legale mentre la prima abilità di Scriv tenta di risolversi, ma la creatura bersaglio non possa essere legalmente incantata dalla pedina Contratto, la pedina non verrà creata.

---

Sorgenti Turbolente

Terra — Isola Montagna

({T}: *Aggiungi {U} o {R}.*)

Questa terra entra TAPPata a meno che i tuoi avversari non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, le Sorgenti Turbolente hanno due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Glaciardente (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).

- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.
- 

Spiralomante Gufide

{3}{U}

Creatura — Mago Uccello

3/4

Volare, cautela

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana in ogni turno, puoi copiarla. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- Se lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana durante un turno prima che la Spiralomante Gufide sia sul campo di battaglia, lanciare un'altra magia con {X} nel costo di mana più tardi nel turno non farà innescare la sua ultima abilità.
  - La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
  - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
  - Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
  - Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
  - Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
  - Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.
  - Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
  - La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
  - Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.
-

Spirito della Resilienza

{2} {R}

Creatura — Guerriero Spirito

2/2

Ogniquale volta una o più carte lasciano il tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi puoi far diventare questa creatura una copia di una carta artefatto o creatura scelta tra quelle carte fino alla fine del turno.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità dello Spirito della Resilienza si innescherà una sola volta.
  - Lo Spirito della Resilienza copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel tuo cimitero.
  - Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
  - Quando lo Spirito della Resilienza diventa una copia della carta scelta, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità "entra" o "lascia il campo" non si innescheranno.
- 

Steppa Eclissata

Terra — Pianura Palude

({T}: Aggiungi {W} o {B}.)

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli due o più terre base.

- A differenza di altre terre doppie, la Steppa Eclissata ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Ombraluce (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).
  - Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPPata o STAPPata.
- 

Steppa Turbolenta

Terra — Montagna Pianura

({T}: Aggiungi {R} o {W}.)

Questa terra entra TAPPata a meno che i tuoi avversari non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, la Steppa Turbolenta ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Furiacalma (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).
  - Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPPata o STAPPata.
-

### Stormo di Furiaburrasca

{8} {R} {R}

Stregoneria

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Per ogni avversario, crea due pedine creatura Elementale 3/3 blu e rosse con volare che attaccano quell'avversario in questo turno, se possono farlo. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità dello Stormo di Furiaburrasca). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se una delle pedine Elementale è TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora non attacca.
- Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo, non un planeswalker che quel giocatore controlla o una battaglia che protegge.
- Se una delle pedine non può attaccare il giocatore appropriato, il suo controllore può farle attaccare un altro giocatore, planeswalker o battaglia, oppure può decidere di non attaccare affatto con essa. Se è necessario pagare un costo per attaccare il giocatore appropriato, il suo controllore può farle attaccare un altro giocatore, planeswalker o battaglia, oppure può decidere di non attaccare affatto con essa. Tuttavia, se è necessario pagare un costo per attaccare con quella pedina, quella pedina deve attaccare il giocatore appropriato oppure non attaccare.

---

### Tempesta Fatidica

{2} {R}

Stregoneria

*Dilemma del consiglio* — A partire da te, ogni giocatore vota per passato o presente. Macina una carta per ogni voto per il passato, poi la Tempesta Fatidica infligge a ogni avversario danno pari al valore di mana totale delle carte macinate in questo modo. Esilia la prima carta del tuo grimoire per ogni voto per il presente. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare le carte esiliate.

- Le abilità che si innescano “ogniqualevolta i giocatori terminano di votare” si innescano dopo che tutti i giocatori hanno votato o dopo che tutti i voti segreti sono stati rivelati, ma andranno in pila solo dopo che la magia o abilità attuale ha finito di risolversi.
- I voti vengono espressi in ordine di turno, e ogni giocatore conoscerà i voti dei giocatori che hanno votato in precedenza.
- Ogni giocatore deve votare per una delle opzioni disponibili. Non è possibile astenersi.
- I giocatori votano dopo che si è risolta la magia o abilità. Qualsiasi risposta a quella magia o abilità viene fatta senza che si conosca l'esito della votazione.
- Se una carta macinata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

---

Terre Selvagge Turbolente

Terra — Foresta Isola

(*{T}*: *Aggiungi {G} o {U}*.)

Questa terra entra TAPpata a meno che i tuoi avversari non controllino otto o più terre.

- A differenza di altre terre doppie, le Terre Selvagge Turbolente hanno due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi gli effetti che cercano le terre base non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello dell'Intreccio Splendarboreo (incluso nei mazzi Commander di *I Segreti di Strixhaven*).
- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre controllate dai tuoi avversari, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPpata o STAPpata.

---

Toro Rinnegato

{4} {R}

Creatura — Bue

0/5

Travolgere

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, questa creatura prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana di quella magia.

Ogniqualevolta questa creatura attacca, esilia fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero e copia quella magia. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- La seconda abilità del Toro Rinnegato si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
  - Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo.
  - Per le magie in pila con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
  - Lanci la copia mentre l'ultima abilità del Toro Rinnegato si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno.
  - Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
  - Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
-

Trovapesti Eccentrico

{2} {B} {G}

Creatura — Druido Troll

5/5

Travolgere

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, questa creatura diventa preparata. *(Mentre è preparata, puoi lanciare una copia della sua magia. Se lo fai, non è più preparata.)*

//Prep//

Rivoltare le Pietre

{B} {G}

Stregoneria

Per ogni avversario, crei una pedina creatura Peste 1/1 nera e verde con “Quando questa pedina muore, guadagni 1 punto vita”.

- L'ultima abilità del Trovapesti Eccentrico verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno, mentre inizia ogni sottofase finale. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Non è possibile guadagnare punti vita durante la tua sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

Zimone, Analista dell'Infinito

{1} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

0/4

La prima magia con {X} nel costo di mana che lanci in ogni turno costa {1} in meno per essere lanciata per ogni segnalino +1/+1 su Zimone.

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana in ogni turno, metti due segnalini +1/+1 su Zimone.

- Se lanci la tua prima magia con {X} nel costo di mana durante un turno prima che Zimone sia sul campo di battaglia, lanciare un'altra magia con {X} nel costo di mana più tardi nel turno non farà innescare la sua ultima abilità. Quella magia non avrà neanche la riduzione di costo della prima abilità di Zimone.
- L'ultima abilità di Zimone si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- Poiché l'ultima abilità di Zimone si innescherà solo quando avrai finito di lanciare la tua prima magia con {X} nel costo di mana in ogni turno, i segnalini di quell'abilità non verranno messi su Zimone finché non verrà determinato il costo di quella magia. I segnalini messi su Zimone perché hai lanciato la tua prima magia con {X} nel costo di mana non riducono il costo di quella stessa magia.