

Note di release di *Theros: Oltre la Morte*

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

Ultima modifica: 22 novembre 2019

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

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Theros: Oltre la Morte* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 24 gennaio 2020. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Gilde di Ravnica*, *Fedeltà di Ravnica*, *La Guerra della Scintilla*, *il Set Base 2020*, *Il Trono di Eldraine* e *Theros: Oltre la Morte*.

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

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

Nuova abilità definita da parola chiave: fuga

La storia di *Theros: Oltre la Morte* segue le vicende di Elspeth nel tentativo di fuggire dall'ineluttabilità dell'Ade... Tuttavia, la Planeswalker non sarà sola in questo viaggio. Inoltre, le carte con la nuova parola chiave fuga possono aiutarti a spezzare le catene della morte.

Destriero dell'Ade

{2} {B}

Creatura — Cavallo Incubo

3/3

Il Destriero dell'Ade non può bloccare.

Fuga—{4} {B}, Esilia altre tre carte dal tuo cimitero.

(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)

Il Destriero dell'Ade fugge con due segnalini +1/+1.

Le regole ufficiali per fuga sono le seguenti:

702.137. Fuga

702.137a Fuga rappresenta un'abilità statica che funziona mentre la carta con fuga è nel cimitero di un giocatore. “Fuga [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece di pagare il suo costo di mana”. Lanciare una magia usando la sua abilità fuga segue le regole per il pagamento di costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.137b Una magia o un permanente riesce a “fuggire” se quella magia o la magia che è diventata quel permanente mentre si risolveva sono state lanciate da un cimitero con un'abilità fuga.

702.137c Un'abilità che dice “[Questo permanente] fugge con...” significa “Se questo permanente è fuggito, entra nel campo di battaglia con...” Quell'abilità potrebbe avere un'abilità innescata collegata a essa che si innesca “Quando entra nel campo di battaglia in questo modo”. (Vedi regola 603.11.) Una simile abilità innescata si innesca quando quel permanente entra nel campo di battaglia dopo l'applicazione del suo effetto di sostituzione, anche se questo non ha sortito alcun effetto.

- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- 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 fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- Dopo che una magia fuggita si è risolta, ritorna nel cimitero del suo proprietario se non è una magia permanente. Se è una magia permanente, entra nel campo di battaglia e ritornerà nel cimitero del suo proprietario se morirà più avanti. Chissà, magari potrebbe fuggire di nuovo... Di questi tempi, non è facile trovare guardie affidabili per garantire la sicurezza dell'Ade.
- Se una carta ha più abilità che ti danno il permesso di lanciarla, ad esempio due abilità fuga o un'abilità fuga e un'abilità flashback, scegli quale applicare. Le altre non hanno effetto.
- Se lanci una magia con il suo permesso di fuga, non puoi scegliere di applicare altri costi alternativi né di lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se ha dei costi addizionali, devi pagarli.
- Se una carta con fuga viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con fuga, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

Elspeth avrà anche deciso di sfidare il pantheon di Theros, ma tu puoi dimostrare la tua devozione agli dei e raccoglierne i frutti. “Devozione” è un termine delle regole che prende in considerazione i simboli di mana colorato nei costi di mana dei permanenti che controlli per determinare l’entità dei loro effetti.

Trascinare nell’Ade

{2} {B} {B}

Istantaneo

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è pari alla tua devozione al nero. *(La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Distruggi una creatura bersaglio.

- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocoloro e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Se un’abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l’abilità si risolve. Il permanente con quell’abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- Se metti un’Aura sul permanente di un avversario, quell’Aura è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.

Ciclo di carte: gli dei di Theros

Il pantheon di Theros è onnipotente e la sola presenza delle sue divinità è in grado di cambiare le sorti di una partita. Tuttavia, se dimostri la giusta devozione, gli dei potrebbero avere un ruolo più attivo in battaglia al tuo fianco.

Eliod dalla Corona Solare

{2} {W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

5/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al bianco è inferiore a cinque, Eliod non è una creatura.

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su una creatura o un incantesimo bersaglio che controlli.

{1} {W}: Un’altra creatura bersaglio ha legame vitale fino alla fine del turno.

- L’abilità di modifica del tipo che rende un Dio una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente dalla tua devozione al suo colore. È sempre una magia creatura mentre è in pila.
- Mentre un Dio entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore determinerà se eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia vengono applicati a quel Dio.

Poiché gli effetti di sostituzione vengono considerati prima che il Dio si trovi sul campo di battaglia, i simboli di mana nel suo costo di mana non contribuiranno a determinare la devozione.

- Quando un Dio entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore (inclusi i simboli di mana nel costo di mana del Dio stesso) determinerà se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia.
- Se un Dio smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un incantesimo leggendario.
- Le abilità degli Dei funzionano fintanto che sono sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che siano creature o meno.
- Se un Dio sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura, verrà rimosso dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
- I segnalini che vengono messi su un Dio vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
- Se un effetto fa sì che un Dio perda tutte le abilità, la sua abilità che gli fa smettere di essere una creatura verrà comunque applicata, se rilevante.

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: costellazione

Il regno stellato di Nyx illumina dall'alto tutte le genti di Theros, con costellazioni che rappresentano gli dei del cielo. Costellazione è una parola per definire un'abilità che mette in evidenza le abilità che si innescano ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Unicorno Incantevole

{4} {W}

Creatura — Unicorno

4/4

Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Un'abilità costellazione si innesca ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo per qualsiasi ragione. Anche gli incantesimi con altri tipi di carta (come le creature incantesimo) fanno innescare le abilità costellazione.
- Una magia Aura che abbia un bersaglio illegale quando tenta di risolversi non si risolve e viene invece messa nel cimitero del suo proprietario. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi le abilità costellazione non si innescheranno.

Riproposizione di una meccanica: Saghe

Il piano di Theros è teatro di innumerevoli miti e leggende di coraggiosi eroi, mostri feroci e divinità imponenti. L'espansione *Theros: Oltre la Morte* presenta dieci di queste storie sotto forma di carte Saga. Potresti riconoscerne alcune da eventi precedenti nella storia di *Magic*.

Kiora Beffa la Dea del Mare

{5} {U} {U}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Crea una pedina creatura Kraken 8/8 blu con anti-malocchio.

II — TAPpa tutti i permanenti non terra controllati da un avversario bersaglio. Non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

III — Prendi il controllo di un permanente bersaglio controllato da un avversario. STAPpalo.

- Mentre una Saga entra nel campo di battaglia, il suo controllore mette un segnalino sapere su di essa. Mentre inizia la tua fase principale pre-combattimento (subito dopo la tua sottofase di acquisizione), metti un altro segnalino sapere su ogni Saga che controlli. L'azione di mettere un segnalino sapere su una Saga in entrambi questi modi non usa la pila.
- Ognuno dei simboli sul lato sinistro del riquadro di testo di una Saga rappresenta un'abilità capitolo. Un'abilità capitolo è un'abilità innescata che si innesca quando un segnalino sapere che viene messo sulla Saga fa sì che il numero di segnalini sapere su quella Saga diventi pari o superiore al numero dell'abilità capitolo. Le abilità capitolo vengono messe in pila e ad esse è possibile rispondere.
- Un'abilità capitolo non si innesca se un segnalino sapere viene messo su una Saga che aveva già un numero di segnalini sapere pari o superiore al numero di quel capitolo. Ad esempio, il terzo segnalino sapere messo su una Saga fa sì che si inneschi l'abilità capitolo III, ma le abilità I e II non si innescheranno di nuovo.
- Una volta che un'abilità capitolo si è innescata, l'abilità in pila non sarà influenzata se la Saga ottiene o perde segnalini oppure se lascia il campo di battaglia.
- Se più abilità capitolo si innescano nello stesso momento, il loro controllore le mette in pila in qualsiasi ordine. Se una di esse richiede bersagli, sceglierai quei bersagli mentre metti le abilità in pila, prima che queste si risolvano.
- La rimozione di segnalini sapere non causerà l'innescata di un'abilità capitolo precedente. Se vengono rimossi segnalini sapere da una Saga, le abilità capitolo corrispondenti si innescheranno di nuovo quando la Saga ottiene segnalini sapere.
- Quando il numero di segnalini sapere su una Saga è pari o superiore al numero maggiore tra le sue abilità capitolo, il controllore della Saga la sacrifica non appena la sua abilità capitolo ha lasciato la pila, probabilmente perché si è risolta o è stata neutralizzata. Questa azione di stato non usa la pila.

Tematica dell'espansione: lanciare magie durante il turno dell'avversario

Diverse carte nell'espansione *Theros: Oltre la Morte* ti incoraggiano a giocare d'astuzia e a lanciare magie durante il turno dell'avversario, ricompensandoti la prima volta che lo fai.

Truffatore dell'Arena

{3} {R}

Creatura — Sciamano Umano

3/3

Ogniquale volta lanci la tua prima magia durante il turno di ogni avversario, metti un segnalino +1/+1 sul

Truffatore dell'Arena.

- Un'abilità che si innesca quando lanci una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Questa abilità si innesca solo con la prima magia lanciata durante il turno di un avversario e non con la prima magia dopo che la carta è sul campo di battaglia. Se lanci una magia prima che si trovi sul campo di battaglia (incluso se lanci questa carta durante il turno di un avversario in qualche modo), l'abilità non si innescherà.
- Se hai più di un avversario, questa abilità può innescarsi una volta durante ognuno dei turni di quegli avversari.
- In una partita Two-Headed Giant, questa abilità si innesca non più di una volta durante il turno di ogni squadra avversaria.

Tematica dell'espansione: creature con eroismo

Elspeth non è l'unica eroina su Theros... tutt'altro! Alcune creature sono decisamente più eroiche di altre e forniscono un bonus all'attacco alle tue creature quando le bersagli.

Eroe del Branco
 {1}{W}
 Creatura — Soldato Felino
 2/2
 Ogniquale volta lanci una magia che bersaglia l'Eroe del Branco, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Un'abilità che si innesca quando lanci una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se lanci una magia che bersaglia questa creatura più di una volta, questa abilità si innesca solo una volta.
- Questa abilità non si innesca se copi una magia che la bersaglia o se i bersagli di una magia vengono cambiati per bersagliarla.
- Questo effetto influenza solo le creature che controlli quando l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+0.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Accolita dell'Afflizione
 {2}{B}{G}
 Creatura — Chierico Umano
 2/3
 Quando l'Accolita dell'Afflizione entra nel campo di battaglia, metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio, poi puoi riprendere in mano una carta permanente dal tuo cimitero.

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

- La carta che riprendi in mano con l'abilità dell'Accolita dell'Afflizione potrebbe essere una che hai appena messo nel tuo cimitero con la sua abilità. Questo perché l'abilità non bersaglia la carta che riprenderai in mano.

Addestramento di Setessa

{1} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando l'Addestramento di Setessa entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

La creatura incantata prende +1/+0 e ha travolgere.

- Se la creatura che l'Addestramento di Setessa sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Afemia, la Cacofonia

{1} {B}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Arpia

2/1

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, puoi esiliare una carta incantesimo dal tuo cimitero. Se lo fai, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

- Mentre si risolve l'abilità innescata di Afemia, non puoi esiliare più di una carta incantesimo per ottenere più di una pedina Zombie.
- Scegli se esiliare una carta incantesimo e quale mentre si risolve l'abilità innescata di Afemia. Se Afemia muore in risposta alla sua stessa abilità innescata, potrebbe essere la carta che decidi di esiliare.

Aggrapparsi alla Polvere

{B}

Istantaneo

Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se era una carta creatura, guadagni 3 punti vita. Altrimenti, pesca una carta.

Fuga—{3} {B}, Esilia altre cinque carte dal tuo cimitero.
(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)

- Se la carta bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Aggrapparsi alla Polvere tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non guadagnerai 3 punti vita, né pescherai una carta.
- Se la carta esiliata è una carta creatura che è anche un altro tipo di carta, ad esempio una creatura incantesimo, guadagni 3 punti vita. Non pescherai alcuna carta.
- Aggrapparsi alla Polvere può bersagliare una delle cinque carte che esilierai per pagarne il costo di fuga. In questo caso, la magia non si risolverà.

Aktos, Senza Cicatrici

{R} {R} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

6/1

Aktos, Senza Cicatrici attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Mentre Aktos entra nel campo di battaglia, scegli 2, 3 o 4 a caso.

Aktos ha protezione da ogni costo di mana convertito diverso dal numero scelto.

- Se Aktos non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAppato o è entrato sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Aktos ha protezione da ogni possibile costo di mana convertito diverso dal valore scelto, non solo protezione dalle due opzioni che non sono state scelte a caso.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia. Se una carta o un permanente in qualsiasi altra zona ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha lo stesso costo di mana convertito di quell'oggetto.
- Viene scelto un numero a caso per Aktos prima che entri nel campo di battaglia. In nessun momento i giocatori possono bersagliarlo prima che abbia ottenuto le abilità di protezione rilevanti.
- Se in qualche modo non è stata fatta una scelta per l'abilità di Aktos, la sua ultima abilità non gli fornisce alcuna protezione.

Ali della Hybris

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha volare.

Sacrifica le Ali della Hybris: La creatura equipaggiata non può essere bloccata in questo turno. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

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

- Se le Ali della Hybris diventano assegnate a una creatura che non controlli, puoi attivare l'abilità per rendere quella creatura imbloccabile, ma non sarai in grado di sacrificarla all'inizio della prossima sottofase finale.
 - Se prendi il controllo di una creatura “fino alla fine del turno”, la controlli durante la tua sottofase finale. Se usi le Ali della Hybris per far volare questa creatura troppo vicino al sole, la sacrificherai.
-

Alirios, Estasiato

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Umano

2/3

Alirios, Estasiato entra nel campo di battaglia TAPpato.

Alirios non STAPpa durante il tuo STAP se controlli un Riflesso.

Quando Alirios entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Riflesso 3/2 blu.

- Magie e abilità possono STAPpare Alirios, anche se non STAPpa durante la tua sottofase di STAP.
- Quando non controlli più un Riflesso, Alirios non verrà STAPpato immediatamente. Verrà STAPpato durante la tua prossima sottofase di STAP.

Altare del Pantheon

{3}

Artefatto

La tua devozione a ogni colore e ogni combinazione di colori aumenta di uno.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Se controlli un Dio, un Semidio o un incantesimo leggendario, guadagni 1 punto vita.

- La tua devozione a due colori (ad esempio, al rosso e al verde) aumenta di uno, non di due o tre.
- Guadagni solo 1 punto vita, a prescindere da quanti Dei, Semidei e/o incantesimi leggendarie controlli oltre al primo.
- L'ultima abilità dell'Altare del Pantheon è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Aggiungerai mana alla tua riserva di mana e guadagnerai 1 punto vita immediatamente, se applicabile.

Anax, Temprato nella Forgia

{1} {R} {R}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio

*/3

La forza di Anax è pari alla tua devozione al rosso. *(La tua devozione al rosso è la somma dei {R} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Ogniquale volta Anax o un'altra creatura non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura Satiro 1/1 rossa con "Questa creatura non può bloccare". Se la forza della creatura era pari o superiore a 4, crea invece due di quelle pedine.

- L'abilità che definisce la forza di Anax funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Se Anax muore contemporaneamente a un'altra creatura non pedina che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse.
- Per determinare se crei due pedine, verifica la forza della creatura che è morta subito prima che morisse.

- Se crei una pedina che è una copia di Anax, la sua ultima abilità si innesca quando muore.

Antico Germoglio di Nyx
{4} {G} {G} {G}
Creatura Incantesimo — Elementale
5/5
Travolgere
Se TAPpi un permanente per attingere mana, produce
invece il triplo di quel mana.

- Stai “TAPpando un permanente per attingere mana” solo se stai attivando un’abilità attivata di quel permanente che include il simbolo {T} nel suo costo e produce mana come parte del suo effetto.
- Se un’abilità si innesca “ogniqualevolta TAPpi” qualcosa per attingere mana e produce mana, quell’abilità di mana innescata non sarà influenzata dall’Antico Germoglio di Nyx.
- L’Antico Germoglio di Nyx non produce alcun mana. Piuttosto, consente ai permanenti che TAPpi per attingere mana di produrne di più. Se l’abilità di mana di quel permanente pone restrizioni o condizioni sul mana che produce, queste si applicheranno a tutto il mana che produce in questo modo.
- Gli effetti di più carte Antico Germoglio di Nyx sono cumulativi. Ad esempio, se hai due carte Antico Germoglio di Nyx sul campo di battaglia, otterrai nove volte il tipo e l’ammontare di mana originali.

Apatia Terrificante
{2} {W}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata non può attaccare o bloccare.
{2} {W}: Esilia la creatura incantata.

- La creatura che viene esiliata è la creatura che l’Apatia Terrificante incanta mentre la sua ultima abilità si risolve.
- Se l’Apatia Terrificante lascia il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità è in pila, il permanente che viene esiliato è quello che l’Apatia Terrificante ha incantato prima di lasciare il campo di battaglia, anche se quel permanente non è più una creatura.

Apparizione dell’Ostruzione
{1} {W}
Creatura Incantesimo — Spirito
2/1
Attacco improvviso
Le abilità di fedeltà dei planeswalker controllati dai tuoi
avversari costano {1} in più per essere attivate.

- L’Apparizione dell’Ostruzione non sostituisce il costo di fedeltà per attivare un’abilità di fedeltà, né fa sì che costi più fedeltà per essere attivata. Aggiunge semplicemente una componente di mana al costo di attivazione dell’abilità.
- Le abilità di fedeltà costano solo {1} in più per essere attivate, a prescindere dall’ammontare di fedeltà necessario per attivarle.

Apparizione Odiosa

{B}

Creatura Incantesimo — Spirito

1/2

Legame vitale

Ogniquale volta una creatura incantata muore, pesca una carta per ogni Aura assegnata ad essa che controllavi.

- Se l'Apparizione Odiosa muore contemporaneamente a una o più creature incantate, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature. Questo include l'Apparizione Odiosa stessa se è incantata.
- Se un'Aura che controlli viene distrutta contemporaneamente alla creatura che incanta, l'abilità innescata dell'Apparizione Odiosa considera quell'Aura per determinare se si innesca e quante carte pescherai.

Aracnir della Tela di Catene

{G}

Creatura — Ragno

1/2

Raggiungere

Quando l'Aracnir della Tela di Catene entra nel campo di battaglia, infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio con volare controllata da un avversario.

Fuga—{3}{G}{G}, Esilia altre quattro carte dal tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)*

L'Aracnir della Tela di Catene fugge con tre segnalini +1/+1.

- Se l'Aracnir della Tela di Catene lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge.

Araldo della Tempesta

{2}{R}

Creatura — Sciamano Umano

3/2

Rapidità

Quando l'Araldo della Tempesta entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte Aura dal tuo cimitero assegnate a creature che controlli. Esilia quelle Aure all'inizio della tua prossima sottofase finale. Se quelle Aure stanno per lasciare il campo di battaglia, esiliale invece di metterle in qualsiasi altra zona.

- Lo stesso Araldo della Tempesta è tra le creature che possono essere incantate dalle Aure rimesse sul campo di battaglia.
- Se un'Aura non può essere assegnata a una creatura che controlli, non puoi rimetterla sul campo di battaglia.

- Solo le Aure rimesse sul campo di battaglia verranno esiliate all'inizio della tua prossima sottofase finale. Quelle che scegli di lasciare nel tuo cimitero, vi rimarranno.
- Se un effetto esilia un'Aura rimessa sul campo di battaglia in questo modo, è quell'effetto a esiliarla, non l'effetto dell'Araldo della Tempesta. Se quell'effetto rimette l'Aura sul campo di battaglia, questa non sarà più influenzata dall'effetto dell'Araldo della Tempesta.

Araldo di Nyx

{2} {G}

Creatura Incantesimo — Sciamano Centauro

2/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura incantata o una creatura incantesimo bersaglio che controlli prende +1/+1 e ha travolgere fino alla fine del turno.

- Dopo che l'abilità dell'Araldo di Nyx si è risolta, la creatura mantiene +1/+1 e travolgere anche se smette di essere incantata più avanti nel turno (o, in alcuni rari casi, se smette di essere un incantesimo).

Arasta della Ragnatela Infinita

{2} {G} {G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Ragno

3/5

Raggiungere

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Ragno 1/2 verde con raggiungere.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Arconte della Grazia Solare

{2} {W} {W}

Creatura — Arconte

3/4

Volare, legame vitale

Le creature Pegaso che controlli hanno legame vitale.

Costellazione — Ogniqualevolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Pegaso 2/2 bianca con volare.

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

Arconte delle Stelle Cadenti

{4} {W} {W}

Creatura — Arconte

4/4

Volare

Quando l'Arconte delle Stelle Cadenti muore, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell'avversario con anti-malocchio, 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.

Ascendere alla Gloria

{3} {W} {B}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi —

- Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.
- Rimetti sul campo di battaglia una carta Aura bersaglio dal tuo cimitero.

- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell'avversario con anti-malocchio, 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.
- Poiché i modi vengono eseguiti in sequenza, un'Aura rimessa sul campo di battaglia con Ascendere alla Gloria può incantare una creatura rimessa sul campo di battaglia con Ascendere alla Gloria.

Ascesa Furiosa

{2} {R}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta finché non esili un'altra carta con l'Ascesa Furiosa.

- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all'inizio della tua sottofase finale, l'abilità dell'Ascesa Furiosa non si innescherà. Se non ne controlli una mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non avrà alcun effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
- L'abilità dell'Ascesa Furiosa ti fa esiliare solo una carta, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli oltre la prima.
- L'effetto dell'Ascesa Furiosa non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

- Se l'Ascesa Furiosa lascia il campo di battaglia prima che lanci la carta esiliata più di recente, puoi lanciare quella carta fintanto che rimane esiliata.
-

Ashiok, Ispiratore di Incubi

{3} {U} {B}

Planeswalker Leggendaro — Ashiok

5

- +1: Crea una pedina creatura Incubo 2/3 blu e nera con “Ogniqualevolta questa creatura attacca o blocca, ogni avversario esilia le prime due carte del proprio grimorio”.
- 3: Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario, poi quel giocatore esilia una carta dalla sua mano.
- 7: Puoi lanciare dall'esilio fino a tre carte a faccia in su che possiedono i tuoi avversari senza pagare il loro costo di mana.

- Qualsiasi effetto che esilia una carta la esilia a faccia in su, a meno che quell'effetto non specifichi altrimenti.
 - La carta esiliata mentre si risolve la seconda abilità di Ashiok potrebbe essere quella ripresa in mano dal suo proprietario.
 - Se la seconda abilità di Ashiok fa tornare una pedina in mano al suo proprietario, quel giocatore non può esiliare quella pedina dalla sua mano. Deve esiliare una carta dalla propria mano, se possibile.
 - Puoi lanciare dall'esilio qualsiasi carta a faccia in su che possiedono i tuoi avversari mentre si risolve l'ultima abilità di Ashiok, non solo quelle esiliate dalla seconda abilità di Ashiok o dalle pedine Incubo di Ashiok.
 - Se desideri lanciare le carte esiliate, lo fai come parte della risoluzione dell'ultima abilità di Ashiok. Non puoi aspettare e lanciarle in un secondo momento. I vincoli temporali basati sul tipo di una carta vengono ignorati.
 - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Brivido della Possibilità, devi pagarli per lanciarla.
 - Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
 - In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, tutte le magie e/o tutti i permanenti che controlli grazie all'ultima abilità di Ashiok vengono esiliati.
-

Ashiok, Scultore di Paure (*carta inclusa in un mazzo*
Planeswalker)

{4} {U} {B}

Planeswalker Leggendaro — Ashiok

4

+2: Pesca una carta. Ogni giocatore mette nel proprio cimitero le prime due carte del proprio grimorio.

-5: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero.

-11: Prendi il controllo di tutte le creature controllate da un avversario bersaglio.

- L'effetto dell'ultima abilità di Ashiok dura a tempo indeterminato. Non termina quando finisce il turno o se Ashiok lascia il campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi permanente che controlli grazie alla seconda abilità di Ashiok viene esiliato e l'effetto di controllo dell'ultima abilità di Ashiok termina.

Aspirante Sanguinario

{1} {R}

Creatura — Berserker Satiro

1/1

Ogniquale volta sacrifichi un permanente, metti un segnalino +1/+1 sull'Aspirante Sanguinario.

{1} {R}, {T}, Sacrifica una creatura o un incantesimo:

L'Aspirante Sanguinario infligge 1 danno a una creatura bersaglio. Quella creatura non può bloccare in questo turno.

- La prima abilità dell'Aspirante Sanguinario è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti, come la sua seconda abilità.
 - Se sacrifichi un permanente per lanciare una magia o attivare un'abilità, la prima abilità dell'Aspirante Sanguinario si risolverà prima di quella magia o abilità.
 - Puoi sacrificare l'Aspirante Sanguinario per pagare il costo della sua stessa ultima abilità.
 - Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità dell'Aspirante Sanguinario tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. La creatura può bloccare come di consueto. Se il bersaglio è legale ma non gli viene inflitto danno, probabilmente per via di un effetto di prevenzione, non può bloccare in questo turno.
-

Atreo, Velato dal Sudario (*carta promo Acquista-un-box*)

{4} {W} {B}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

4/7

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al bianco e al nero è inferiore a sette, Atreo non è una creatura.

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino moneta su un'altra creatura bersaglio.

Ogniqualvolta una creatura con un segnalino moneta muore o viene messa in esilio, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- La tua devozione al bianco e al nero è il numero totale di simboli di mana bianchi, neri o entrambi nel costo di mana dei permanenti che controlli. Se un effetto si riferisce alla tua devozione a due colori, un simbolo ibrido di entrambi quei colori viene considerato una sola volta.
 - Se una pedina con un segnalino moneta muore o viene esiliata, l'ultima abilità di Atreo si innesca, ma non rimetterà la pedina sul campo di battaglia.
 - La creatura ritorna sul campo di battaglia senza un segnalino moneta.
 - Se un effetto esilia una creatura con un segnalino moneta e la fa tornare immediatamente sul campo di battaglia, l'ultima abilità di Atreo si innesca, ma non avrà alcun effetto. Se un effetto esilia una creatura con un segnalino moneta per farla tornare sul campo di battaglia in un secondo momento, l'ultima abilità di Atreo farà tornare quella carta sul campo di battaglia e non verrà fatta tornare in seguito.
 - Se una creatura con un segnalino moneta viene messa in un cimitero o in esilio, ma lascia quella zona prima che l'ultima abilità di Atreo si risolva, quella carta rimane nella sua nuova zona, anche se quella zona è un cimitero o l'esilio. Non la rimetterai sul campo di battaglia.
 - Se Atreo e una creatura con un segnalino moneta vengono entrambi messi nei cimiteri e/o esiliati contemporaneamente, l'altra creatura ritornerà sul campo di battaglia.
 - Se Atreo in qualche modo ottiene un segnalino moneta, la sua ultima abilità lo farà ritornare sul campo di battaglia quando muore o viene esiliato.
 - Se Atreo lascia il campo di battaglia, le creature che hanno segnalini moneta li manterranno. I segnalini non avranno alcun significato o effetto, a meno che un altro Atreo non si trovi sul campo di battaglia più avanti.
 - Se una creatura con un segnalino moneta smette di essere una creatura, mantiene il suo segnalino moneta, ma l'ultima abilità di Atreo non si innescherà quando quel permanente muore o viene esiliato, a meno che non sia tornato a essere una creatura nel frattempo.
 - Se una creatura che non possiedi ha un segnalino moneta, quel permanente tornerà sul campo di battaglia sotto il tuo controllo quando muore o viene esiliato mentre controlli Atreo. In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi creatura che controlli grazie all'abilità di Atreo viene esiliata.
 - In una partita a due giocatori, se entrambi controllano un Atreo quando una creatura con un segnalino moneta muore, il giocatore non attivo (cioè quello di cui non è il turno) farà ritornare la creatura sotto il suo controllo. Se ciò accade in una partita multiplayer, il giocatore non attivo più vicino alla destra del giocatore di cui è il turno farà ritornare la creatura sotto il suo controllo.
-

Atris, Oracolo delle Mezze Verità

{2} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

3/2

Minacciare

Quando Atris, Oracolo delle Mezze Verità entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio guarda le prime tre carte del tuo grimorio e le separa in una pila a faccia in giù e una pila a faccia in su. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Scegli un solo avversario bersaglio che guarda le prime tre carte del tuo grimorio e le separa in pile. Gli altri giocatori non possono guardare, ma possono tentare di offrire consigli senza sapere di quali carte si tratta. Il giocatore che guarda può anche rivelare agli altri giocatori informazioni veritiere, mezze verità o assolute bugie su quelle carte.
- Non devi rivelare le carte nella pila a faccia in giù se è quella che aggiungi alla tua mano.
- L'avversario può separare le carte in una pila di tre e una pila di zero. La pila di tre carte potrebbe essere la pila a faccia in su o quella a faccia in giù. A volte gli avversari sembrano amichevoli, ma non dimenticare a quale Dio è fedele Atris.

Avvolgere di Fiamme

{3} {R}

Stregoneria

Scegli fino a tre creature bersaglio. Avvolgere di Fiamme infligge 1 danno a ognuna di esse. Quelle creature non possono bloccare in questo turno.

- L'effetto "non possono bloccare" si applica a ognuna delle creature bersagliate (e solo a quelle creature), anche se Avvolgere di Fiamme non infligge danno a una o più di esse (ad esempio, per un effetto di prevenzione) o se Avvolgere di Fiamme infligge danno a una creatura diversa (per un effetto di deviazione).
- Se una delle creature bersagliate diventa un bersaglio illegale prima che Avvolgere di Fiamme si sia risolto, non le verrà inflitto danno e sarà in grado di bloccare. Le altre creature bersagliate saranno comunque influenzate.

Benedizione del Guerraspino

{1} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando la Benedizione del Guerraspino entra nel campo di battaglia, la creatura incantata lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

La creatura incantata prende +0/+2.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità innescata della Benedizione del Guerraspino tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Se la creatura incantata non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

- Se la Benedizione del Guerraspino lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata entra-in-campo, sarà l'ultima creatura che ha incantato prima di lasciare il campo di battaglia a lottare.

Benedizione di Iroas

{3} {R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando la Benedizione di Iroas entra nel campo di battaglia, infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio controllati da un avversario.

La creatura incantata prende +1/+1.

- Se la creatura che la Benedizione di Iroas sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Benedizione di Karametra

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se è una creatura incantata o una creatura incantesimo, ha anche anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari. Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.)*

- Viene verificato se la creatura bersaglio è incantata o è un incantesimo solo mentre la Benedizione di Karametra si risolve. Se diventa incantata o smette di essere incantata più avanti (o, in alcuni rari casi, diventa o smette di essere un incantesimo più avanti), non avrà né perderà anti-malocchio e indistruttibile.

Benedizione Insidiosa

{2} {B}

Incantesimo

Quando la Benedizione Insidiosa entra nel campo di battaglia, pesca tre carte.

Ogniqualvolta lanci una magia, perdi 1 punto vita.

Quando la Benedizione Insidiosa diventa bersaglio di una magia o di un'abilità, sacrificala.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Se lanci una magia che bersaglia la Benedizione Insidiosa, scegli se perdere 1 punto vita prima o dopo che la sacrifichi. Perdi 1 punto vita anche se la sacrifichi prima.
-

Breccia dell'Ade

{1} {R}

Incantesimo

Ogni carta non terra nel tuo cimitero ha fuga. Il costo di fuga è pari al costo di mana della carta più “Esilia altre tre carte dal tuo cimitero”. *(Puoi lanciare carte dal tuo cimitero pagando il loro costo di fuga.)*

All'inizio della sottofase finale, sacrifica la Breccia dell'Ade.

- Se una carta non ha alcun costo di mana, il suo costo di fuga è impossibile da pagare, quindi non puoi lanciarla per quel costo.
 - Se stai lanciando una carta avventuriero o una carta split con fuga, scegli come desideri lanciarla, poi paghi il costo appropriato (la creatura per l'Avventura o la metà della carta split che hai scelto) ed esili tre carte.
-

Brivido della Possibilità

{1} {R}

Istantaneo

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

Pesca due carte.

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare il Brivido della Possibilità; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.
-

Bue di Agonas

{3} {R} {R}

Creatura — Bue

4/2

Quando il Bue di Agonas entra nel campo di battaglia, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

Fuga—{R} {R}, Esilia altre otto carte dal tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)*

Il Bue di Agonas fugge con un segnalino +1/+1.

- Peschi tre carte, anche se non ne scarti nessuna.
-

Calix, Mano del Destino
{2} {G} {W}
Planeswalker Leggendaro — Calix
4

+1: Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta incantesimo scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

-3: Esilia una creatura o un incantesimo bersaglio che non controlli finché un incantesimo bersaglio che controlli non lascia il campo di battaglia.

-7: Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte incantesimo dal tuo cimitero.

- Se l'incantesimo bersaglio che controlli lascia il campo di battaglia o diventa in altro modo un bersaglio illegale prima che la seconda abilità di Calix si risolva, il permanente bersaglio che non controlli non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell'avversario con anti-malocchio, 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.
- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia contemporaneamente a una creatura incantesimo, non può incantare quella creatura.

Callafe, Amata del Mare
{1} {U} {U}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio
*/3

La forza di Callafe è pari alla tua devozione al blu. (*La tua devozione al blu è la somma dei {U} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)

Le creature e gli incantesimi che controlli hanno “Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano questo permanente costano {1} in più per essere lanciate”.

- L'abilità che definisce la forza di Callafe funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- L'ultima abilità di Callafe si applica anche a Callafe stessa, oltre alle altre creature e agli incantesimi che controlli.
- L'ultima abilità di Callafe fornisce una sola istanza dell'abilità alle creature sotto il tuo controllo che sono anche incantesimi.

- La magia di un avversario che bersaglia più di una volta una singola creatura o incantesimo che controlli costa solo {1} in più per essere lanciata. La magia di un avversario che bersaglia più creature e/o incantesimi che controlli costa {1} in più per ognuno di essi.

Campionessa di Setessa

{2} {G}

Creatura — Guerriero Umano

1/3

Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sulla Campionessa di Setessa e pesca una carta.

- Se la Campionessa di Setessa lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata, peschi comunque una carta, anche se non metterai un segnalino +1/+1 sulla Campionessa di Setessa.

Cancellazione di Ashiok

{2} {U} {U}

Incantesimo

Lampo

Quando la Cancellazione di Ashiok entra nel campo di battaglia, esilia una magia bersaglio.

I tuoi avversari non possono lanciare magie con lo stesso nome della carta esiliata.

Quando la Cancellazione di Ashiok lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- La magia esiliata non è neutralizzata, ma non si risolverà. Questo effetto funziona anche su magie che non possono essere neutralizzate.
- Se la Cancellazione di Ashiok lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si sia risolta, la sua ultima abilità si innesca e si risolve senza alcun effetto; poi, la sua abilità entra-in-campo esilia la magia bersaglio per il resto della partita.
- Se non ci sono carte esiliate (ad esempio, perché la magia esiliata era una copia di una magia o una magia comandante che si è spostata nella zona di comando nella variante Commander) o se la carta esiliata lascia l'esilio in qualche modo, la Cancellazione di Ashiok non impedirà ai giocatori di lanciare magie.

Cantastorie della Banda Lagonna

{3} {W}

Creatura — Consigliere Centauro

3/4

Quando il Cantastorie della Banda Lagonna entra nel campo di battaglia, puoi mettere una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio. Se lo fai, guadagni punti vita pari al suo costo di mana convertito.

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

Cantatrice di Trenodie

{1} {U}

Creatura — Sirena

1/3

Lampo

Volare

Quando la Cantatrice di Trenodie entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-0 fino alla fine del turno, dove X è pari alla tua devozione al blu. *(La tua devozione al blu è la somma dei {U} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neppure se cambia la tua devozione al blu.

Capocaccia di Nylea

{3} {G}

Creatura — Sciamano Centauro

4/3

Quando il Capocaccia di Nylea entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è pari alla tua devozione al verde. *(La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neppure se cambia la tua devozione al verde.

Cariatide di Ilysia

{1} {G}

Creatura — Pianta

1/1

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, aggiungi invece due mana di un qualsiasi colore.

- L'abilità attivata della Cariatide di Ilysia è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
-

Castigo di Eliod

{1} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Il Castigo di Eliod entra nel campo di battaglia con quattro segnalini incarico.

La creatura incantata non può attaccare o bloccare. Perde tutte le abilità e ha “{T}: Rimuovi un segnalino incarico dal Castigo di Eliod. Poi, se non ha segnalini incarico, distruggi il Castigo di Eliod”.

- Se la creatura influenzata guadagna un’abilità dopo che le è stato assegnato il Castigo di Eliod, manterrà quell’abilità.
- Se la creatura incantata ha un’abilità che definisce un * nella sua forza o costituzione, quel * è 0.
- Se una creatura viene incantata da due o più Castighi di Eliod, avrà solo l’abilità attivata di quello che le è stato assegnato più di recente. Attivare quell’abilità rimuove un segnalino incarico solo da quel Castigo di Eliod.

Catoblepa dal Soffio Avvizzente

{4} {B} {B}

Creatura — Bestia

3/2

Quando il Catoblepa dal Soffio Avvizzente entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è pari alla tua devozione al nero. *(La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neppure se cambia la tua devozione al nero.

Cavalcante della Carica

{2} {R}

Creatura — Satiro

2/3

Travolgere

All’inizio di ogni combattimento, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, la Cavalcante della Carica prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- L’abilità della Cavalcante della Carica le fornisce un solo segnalino +1/+1, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli oltre la prima.
- Dopo che la Cavalcante della Carica ha ricevuto +1/+1 dalla sua abilità, non perderà quel bonus se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4 più avanti nel turno.
- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all’inizio della tua fase di combattimento, l’abilità della Cavalcante della Carica non si innescherà. Se non ne controlli una mentre l’abilità si risolve, quest’ultima non avrà alcun effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.

Chimera dell'Aurora

{3} {W} {W}

Creatura — Chimera

3/3

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è pari alla tua devozione al bianco. *(La tua devozione al bianco è la somma dei {W} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Volare

- 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 Chimera dell'Aurora). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo della Chimera dell'Aurora. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l'ammontare di cui viene ridotto il costo della Chimera dell'Aurora.

Chimera Dispettosa

{U} {R}

Creatura Incantesimo — Chimera

2/2

Volare

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia durante il turno di ogni avversario, la Chimera Dispettosa infligge 1 danno a ogni avversario. Profetizza 1.

- Profetizzi 1 solo una volta, indipendentemente dal numero di avversari a cui vengono inflitti danni.
- In una partita Two-Headed Giant, ogni squadra avversaria perde 2 punti vita e tu profetizzi 1.

Chimera Scuotitronchi *(carta inclusa in una Theme Booster)*

{5} {G} {G}

Creatura — Chimera

8/5

Tutte le creature in grado di bloccare la Chimera Scuotitronchi lo fanno.

Quando la Chimera Scuotitronchi muore, pesca tre carte.

- Se una creatura non può bloccare la Chimera Scuotitronchi per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non la blocca. Se è necessario pagare un costo per farle bloccare la Chimera Scuotitronchi, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve bloccare per forza neanche in questo caso. Quella creatura è libera di bloccare un'altra creatura o di non bloccare affatto.
- Se una creatura deve necessariamente bloccare due o più creature diverse, il suo controllore sceglie quale blocca.

Ciclope Confuso

{3} {R}

Creatura — Ciclope

4/4

Raggiungere

Ogniqualevolta due o più creature controllate dai tuoi avversari attaccano, il Ciclope Confuso non può bloccare in questo combattimento.

- Dopo che due o più creature controllate dai tuoi avversari hanno attaccato, il Ciclope Confuso non sarà in grado di bloccare, neppure se tutte quelle creature attaccanti tranne una lasciano il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva.
- In una partita che usa l'opzione di turni di squadra condivisi (una partita Two-Headed Giant, ad esempio), l'abilità del Ciclope Confuso si innesca se due o più giocatori attaccano ognuno con una sola creatura.

Cinghiale Nessian

{3} {G} {G}

Creatura — Cinghiale

10/6

Tutte le creature in grado di bloccare il Cinghiale

Nessian lo fanno.

Ogniqualevolta il Cinghiale Nessian viene bloccato da una creatura, il controllore di quella creatura pesca una carta.

- Se una creatura non può bloccare il Cinghiale Nessian per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non lo blocca. Se è necessario pagare un costo per farle bloccare il Cinghiale Nessian, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve bloccare per forza neanche in questo caso. Quella creatura è libera di bloccare un'altra creatura o di non bloccare affatto.
- Se una creatura deve necessariamente bloccare due o più creature diverse, il suo controllore sceglie quale blocca quella creatura.
- La seconda abilità del Cinghiale Nessian si innesca per ogni creatura che lo blocca.
- La seconda abilità del Cinghiale Nessian si risolve prima che il danno da combattimento venga inflitto e i giocatori hanno la priorità per lanciare magie (come le carte che il giocatore in difesa ha appena pescato) dopo che l'abilità si è risolta ma prima che il danno da combattimento venga inflitto.

Comunione con le Stelle

{3} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o incantesimo

Il permanente incantato è un incantesimo e perde tutti gli altri tipi di carta. *(Ha ancora le sue abilità, ma non è più una creatura.)*

- Se la Comunione con le Stelle incanta un incantesimo che non ha altri tipi di carta, il permanente incantato non sarà influenzato.

- Il permanente incantato mantiene le sue abilità, ma non ha forza o costituzione. Se una delle sue abilità si riferisce a esse, usa 0.
- Il permanente incantato perde ogni sottotipo associato ai tipi di carta che ha perso. Mantiene i suoi eventuali supertipi, come leggendario.
- La Comunione con le Stelle può incantare un permanente che è solo temporaneamente una creatura, ad esempio un Veicolo. Se questo accade, l'effetto della Comunione con le Stelle fa sì che il permanente incantato resti un incantesimo anche dopo che l'effetto temporaneo è terminato.

Condottiero di Skofos

{4} {R}

Creatura — Guerriero Minotauro

4/5

{R}, Sacrifica un'altra creatura o un incantesimo: Il Condottiero di Skofos prende +1/+0 e ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccato tranne che da due o più creature.)*

- Più istanze di minacciare sulla stessa creatura sono ridondanti.

Cornoleottero Nessian

{1} {G}

Creatura — Insetto

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli un'altra creatura con forza pari o superiore a 4, metti un segnalino +1/+1 sul Cornoleottero Nessian.

- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all'inizio della tua fase di combattimento, l'abilità del Cornoleottero Nessian non si innescherà. Se non ne controlli una mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non avrà alcun effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
- L'abilità del Cornoleottero Nessian gli fornisce un solo segnalino +1/+1, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli oltre la prima.

Crescita dell'Idra

{2} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Crescita dell'Idra entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura incantata.

All'inizio del tuo mantenimento, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 sulla creatura incantata.

- Se la Crescita dell'Idra lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata entra-in-campo, l'ultima creatura che ha incantato prima di lasciare il campo di battaglia ottiene quel segnalino +1/+1.

- 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. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

Dalakos, Creatore di Meraviglie

{1} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Artefice Tritone

2/4

{T}: Aggiungi {C} {C}. Spendi questo mana solo per lanciare magie artefatto o attivare abilità di artefatti.

Le creature equipaggiate che controlli hanno volare e rapidità.

- Non puoi spendere il mana generato dalla prima abilità di Dalakos per attivare abilità di carte artefatto che non sono sul campo di battaglia o per pagare i costi di abilità innescate di artefatti.
- Una creatura equipaggiata è una creatura con uno o più Equipaggiamenti assegnati. Una creatura che è anche un Equipaggiamento non è una creatura equipaggiata.

Danzatrice del Boschetto di Skola

{1} {G}

Creatura Incantesimo — Druido Satiro

2/2

Ogniquale volta una carta terra viene messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona, guadagni 1 punto vita.

{2} {G}: Metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.

- Poiché l'abilità della Danzatrice del Boschetto di Skola si innesca quando le carte terra vengono messe nel tuo cimitero "da qualsiasi zona", la Danzatrice del Boschetto di Skola deve trovarsi sul campo di battaglia subito dopo che una carta terra viene messa nel cimitero per innescarsi. Questo significa che, se la Danzatrice del Boschetto di Skola muore nello stesso momento di una terra che controlli, la sua abilità non si innescherà.

Daxos, Benedetto dal Sole

{W} {W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio

2/*

La costituzione di Daxos è pari alla tua devozione al bianco. *(La tua devozione al bianco è la somma dei {W} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia o muore, guadagni 1 punto vita.

- L'abilità che definisce la costituzione di Daxos funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a Daxos può diventare letale se la tua devozione al bianco diminuisce durante quel turno.
- Se un'altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia contemporaneamente a Daxos, guadagni 1 punto vita per quella creatura. Analogamente, se un'altra creatura che controlli muore contemporaneamente

a Daxos, guadagni 1 punto vita per quella creatura. Tuttavia, nell'insolito caso in cui Daxos muoia nello stesso momento in cui un'altra creatura entra nel campo di battaglia o viceversa, non guadagnerai 1 punto vita per quella creatura.

Dedalo di Skofos

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{4}, {T}: Rimuovi dal combattimento una creatura attaccante o bloccante bersaglio.

- Una creatura rimossa dal combattimento con il Dedalo di Skofos rimane TAPPata se era TAPPata.
 - Se una creatura bloccante viene rimossa dal combattimento, la creatura che stava bloccando rimane bloccata. A meno che quella creatura non abbia travolgere, non infliggerà danno da combattimento.
 - Una volta che le creature attaccano o bloccano, restano creature attaccanti o bloccanti fino alla sottofase di fine combattimento, a meno che non vengano rimosse dal combattimento (dal Dedalo di Skofos o da un effetto simile).
-

Demone dell'Avversione (*carta inclusa in una Theme Booster*)

{5} {B} {B}

Creatura — Demone

7/7

Volare, travolgere

Ogniqualvolta il Demone dell'Avversione infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore sacrifica una creatura.

- Se a una creatura viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui il Demone dell'Avversione infligge danno da combattimento al suo controllore, quel giocatore non può sacrificare quella creatura.
-

Devastare il Cielo

{2} {W} {W}

Stregoneria

Ogni giocatore che controlla una creatura con forza pari o superiore a 4 pesca una carta. Poi distruggi tutte le creature.

- Devastare il Cielo distrugge tutte le creature, anche se nessun giocatore pesca una carta.
 - Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui ogni giocatore idoneo pesca una carta e il momento in cui tutte le creature vengono distrutte.
-

Disegno di Klotys

{5} {G}

Stregoneria

Le creature che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è pari alla tua devozione al verde. *(La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- Il valore di X viene determinato solo mentre il Disegno di Klotys si risolve. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neppure se cambia la tua devozione al verde.
 - Il Disegno di Klotys influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +X/+X.
-

Divorare fino all'Estinzione

{3} {B}

Istantaneo

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio. Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.

- Se la creatura o il planeswalker bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Divorare fino all'Estinzione tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non guarderai né sposterai la prima carta del tuo grimorio.
 - Se non metti la prima carta del tuo grimorio nel tuo cimitero, rimarrà in cima al tuo grimorio.
-

Divoratore di Ricordi

{U} {B}

Creatura — Incubo

2/1

Ogniqualvolta una o più carte vengono messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio, il Divoratore di Ricordi prende +1/+1 fino alla fine del turno e non può essere bloccato in questo turno.

{1} {U} {B}: Metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.

- L'abilità innescata del Divoratore di Ricordi gli fornisce solo +1/+1 ogni volta che una carta viene messa nel tuo cimitero dal tuo grimorio, a prescindere da quante carte vi vengono messe contemporaneamente.
 - Dopo che il Divoratore di Ricordi è stato bloccato, risolvere la sua abilità innescata, magari attivando la sua abilità attivata, non modificherà né annullerà il blocco.
-

Driade del Boschetto di Ilysia
{2} {G}
Creatura Incantesimo — Ninfa
2/4
Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi
turni.
Le terre che controlli hanno tutti i tipi di terra base in
aggiunta ai loro altri tipi.

- La prima abilità della Driade del Boschetto di Ilysia è cumulativa se ne controlli più di una. È anche cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello della Fuga nelle Terre Selvagge.
- Ogni terra che controlli avrà i tipi di terra Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Avrà inoltre l'abilità di mana di ciascun tipo di terra base (ad esempio, le Foreste hanno "{T}: Aggiungi {G}"). Manterrà inoltre i suoi altri sottotipi e abilità.
- Aggiungere un tipo di terra base a una terra non cambia il suo nome o il fatto che sia una terra base o leggendaria.

Eliod dalla Corona Solare
{2} {W}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio
5/5
Indistruttibile
Fintanto che la tua devozione al bianco è inferiore a
cinque, Eliod non è una creatura.
Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino
+1/+1 su una creatura o un incantesimo bersaglio che
controlli.
{1} {W}: Un'altra creatura bersaglio ha legame vitale
fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata di Eliod si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con Daxos, Benedetto dal Sole, sia che si tratti di 3 punti vita con Aggrapparsi alla Polvere. Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità di Eliod si innesca solo una volta.
- Se a una creatura viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non può ricevere un segnalino dall'abilità di Eliod in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità di Eliod si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Eliod può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata.
- Un incantesimo non creatura con un segnalino +1/+1 non sarà influenzato da quel segnalino finché non diventa una creatura; a quel punto, prenderà +1/+1 per quel segnalino.
- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Elspeth, Eroina Intrepida (*carta inclusa in un mazzo Planeswalker*)

{2} {W} {W} {W}

Planeswalker Leggendaro — Elspeth

5

+2: Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

-2: Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Oplita Illuminato dal Sole e mettila sul campo di battaglia. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

-8: Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno volare e prendono +X/+X, dove X è la tua devozione al bianco.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'ultima abilità di Elspeth. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neppure se cambia la tua devozione al bianco.
- L'ultima abilità di Elspeth influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +X/+X e non avranno volare.

Elspeth, Nemese del Sole

{2} {W} {W}

Planeswalker Leggendaro — Elspeth

5

-1: Fino a due creature bersaglio che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

-2: Crea due pedine creatura Soldato Umano 1/1 bianche.

-3: Guadagni 5 punti vita.

Fuga—{4} {W} {W}, Esilia altre quattro carte dal tuo cimitero. (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.*)

- Se nello stesso turno attivi un'abilità di fedeltà di Elspeth ed Elspeth viene messa nel tuo cimitero e fugge, sarà un nuovo permanente. Puoi attivare una delle sue abilità di fedeltà anche se è rappresentata dalla stessa carta.

Elspeth Vince la Morte

{3} {W} {W}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Esilia un permanente bersaglio controllato da un avversario con costo di mana convertito pari o superiore a 3.

II — Le magie non creatura che lanciano i tuoi avversari costano {2} in più per essere lanciate fino al tuo prossimo turno.

III — Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura o planeswalker bersaglio dal tuo cimitero. Metti un segnalino +1/+1 o un segnalino fedeltà su di essa.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio quello del secondo capitolo di questa Saga) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'effetto del secondo capitolo dura fino al tuo prossimo turno anche se questa Saga lascia il campo di battaglia prima di quel momento.
- Scegli quale tipo di segnalino assegnare al permanente rimesso sul campo di battaglia dopo che è entrato in campo. Puoi mettere un segnalino +1/+1 su un planeswalker o un segnalino fedeltà su una creatura, ma queste azioni di solito non hanno alcun effetto.
- In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che la seconda abilità capitolo di questa Saga si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.

Erebos dal Cuore Tetro

{3} {B}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

5/6

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al nero è inferiore a cinque, Erebos non è una creatura.

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, pesca una carta.

{1} {B}, Sacrifica un'altra creatura: Una creatura bersaglio prende -2/-1 fino alla fine del turno.

- Mentre si risolve l'abilità innescata di Erebos, non puoi pagare più di 2 punti vita per pescare più di una carta.
- Se una o più creature che controlli muoiono contemporaneamente a Erebos, la sua abilità innescata si innesca per ognuna di quelle creature.
- L'ultima abilità di Erebos può bersagliare la creatura che sacrificherai per pagarne il costo. In questo caso, l'abilità non si risolverà, ma l'abilità innescata di Erebos si innescherà.

Esploratrice della Torre di Hyrax

{2} {G}

Creatura — Esploratore Umano

3/3

Quando l'Esploratrice della Torre di Hyrax entra nel campo di battaglia, STAPpa una creatura bersaglio.

- L'abilità dell'Esploratrice della Torre di Hyrax può bersagliare una creatura STAPpata, inclusa l'Esploratrice della Torre di Hyrax stessa, se non vuoi STAPpare alcuna creatura TAPpata.

Eutropy, Favorita Due Volte

{1} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Quella creatura ha volare fino alla fine del turno.

- L'abilità di Eutropy può bersagliare una creatura che ha già volare. Otterrà comunque un segnalino +1/+1. Più istanze di volare sulla stessa creatura sono ridondanti.
- Se una creatura incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'abilità di Eutropy può bersagliare quella creatura.
- Eutropy può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata.

Evangelista dell'Alba

{2} {W}

Creatura Incantesimo — Chierico Umano

2/3

Ogniqualvolta una creatura muore, se era assegnata ad essa un'Aura che controllavi, riprendi in mano una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- L'abilità dell'Evangelista dell'Alba può bersagliare la carta che ha causato con la sua morte l'innescò dell'abilità stessa se il costo di mana convertito di quella carta è pari o inferiore a 2.
 - L'abilità dell'Evangelista dell'Alba si innesca quando muore una creatura di qualsiasi giocatore, purché quella creatura avesse un'Aura assegnata che controllavi tu.
 - Se l'Evangelista dell'Alba muore mentre è incantato da un'Aura che controlli, la sua abilità si innesca.
 - Se l'Evangelista dell'Alba muore contemporaneamente a un'altra creatura incantata da un'Aura che controlli, la sua abilità si innesca.
 - Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
-

Fascino dell'Ignoto

{3} {B} {R}

Stregoneria

Rivela le prime sei carte del tuo grimorio. Un avversario esilia una carta non terra scelta tra esse, poi aggiungi le altre alla tua mano. Quell'avversario può lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- Se tutte e sei le carte rivelate sono carte terra, il tuo avversario non esilia niente. Aggiungi tutte e sei le carte alla tua mano.
- Se il tuo avversario desidera lanciare la carta, lo fa come parte della risoluzione del Fascino dell'Ignoto. Non può aspettare e lanciarla in un secondo momento. I vincoli temporali basati sul tipo di una carta vengono ignorati.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Brivido della Possibilità, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Fato Incombente

{2} {R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +3/+3 e attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Quando la creatura incantata muore, il Fato Incombente infligge 3 danni al controllore di quella creatura.

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

Favorita di Iroas

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la Favorita di Iroas ha doppio attacco fino alla fine del turno.

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

Fiammata Finale

{2} {R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura o un incantesimo.

La Fiammata Finale infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura o un incantesimo per lanciare la Fiammata Finale; non puoi lanciarla senza sacrificare un permanente e non puoi sacrificare permanenti addizionali.
- La Fiammata Finale non ha effetti aggiuntivi se sacrifichi una creatura incantesimo.

Filatrice del Destino

{1} {G}

Creatura Incantesimo — Umano

2/3

Le magie creatura e incantesimo che controlli non possono essere neutralizzate.

{3} {G}: Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale X/X con travolgere e rapidità fino alla fine del turno, dove X è il numero di incantesimi che controlli. È ancora una terra.

- La prima abilità della Filatrice del Destino si applica solo mentre è sul campo di battaglia. Mentre è una magia, può essere neutralizzata.
- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare le magie che non possono essere neutralizzate. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia che non può essere neutralizzata non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità attivata della Filatrice del Destino. Dopo che ciò è avvenuto, la forza e la costituzione base della creatura non cambieranno più avanti nel turno, neppure se cambia il numero di incantesimi che controlli.
- Se attivi l'abilità della Filatrice del Destino più di una volta in un turno, il valore di X può essere diverso ogni volta. Se scegli la stessa terra come bersaglio più di una volta, si applicano l'effetto e il valore di X più recenti.
- L'abilità attivata della Filatrice del Destino non STAPpa la terra che diventa una creatura.
- Se non controlli alcun incantesimo quando l'abilità attivata della Filatrice del Destino si risolve, la terra diventa una creatura 0/0 e viene messa nel cimitero del suo proprietario a meno che un altro effetto non ne aumenti la costituzione.

Fine Fatidica

{2} {R}

Istantaneo

La Fine Fatidica infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

Profetizza 1.

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui la Fine Fatidica tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1.

Fine Inevitabile

{2} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “All’inizio del tuo mantenimento, sacrifica una creatura”.

- Poiché la Fine Inevitabile fornisce l’abilità alla creatura incantata, l’abilità innescata si innesca all’inizio del mantenimento del controllore della creatura incantata e quel giocatore sceglie una creatura da sacrificare. Può non sacrificare subito la creatura incantata, ma è certo che dovrà farlo prima o poi.
- I giocatori possono compiere azioni prima che l’abilità innescata fornita dalla Fine Inevitabile si risolva, ma non possono compiere alcuna azione durante un turno, prima che il mantenimento di quel turno abbia inizio, per tentare di impedire all’abilità di innescarsi.

Fremito del Fato

{1} {W}

Istantaneo

Esilia una creatura o un incantesimo bersaglio, poi rimetti quel permanente sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l’oggetto che era in precedenza. 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.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell’avversario con anti-malocchio, 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.

Fuochi dell’Ade

{1} {R}

Stregoneria

I Fuochi dell’Ade infliggono 1 danno a ogni creatura e a ogni planeswalker. Se un permanente a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliarlo.

- Non è necessario che i Fuochi dell’Ade infliggano danno letale a creature e planeswalker perché questi ultimi vengano esiliati. Dopo che è stato inflitto loro danno, se stanno per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece vengono esiliati.
-

Galya della Danza Interminabile

{R} {G}

Creatura Leggendaria — Satiro

2/2

Rapidità

Gli altri Satiri che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità.

Ogniqualevolta attacchi con tre o più creature, puoi scartare una carta a caso. Se lo fai, pesca due carte.

- Se Galya lascia il campo di battaglia, i Satiri che controlli perdono rapidità. Se non sono sotto il tuo controllo dall'inizio del turno e non hanno rapidità in altro modo, non potranno attaccare in questo turno. Se hanno già attaccato, rimarranno creature attaccanti.
- Dopo che tre o più creature che controlli hanno attaccato, avrai la possibilità di scartare una carta a caso, anche se alcune o tutte quelle creature attaccanti lasciano il campo di battaglia prima che l'abilità innescata di Galya si risolva.
- Mentre si risolve l'ultima abilità di Galya, non puoi scartare più carte per pescare più di due carte.
- Non puoi scegliere di scartare una carta a caso se non hai carte in mano. Se hai una carta in mano, puoi scartarla a caso, anche se non è una scelta particolarmente casuale.

Gigante Avvinghiante (*carta inclusa in una Theme Booster*)

{5} {W}

Creatura — Gigante

5/7

Cautela

Ogniqualevolta il Gigante Avvinghiante viene bloccato da una creatura, esilia quella creatura finché il Gigante Avvinghiante non lascia il campo di battaglia.

- Se più di una creatura blocca il Gigante Avvinghiante, la sua abilità si innesca una volta per ognuna di quelle creature.
 - Il Gigante Avvinghiante non diventa non bloccato quando le creature che lo bloccano vengono esiliate. Almeno che non abbia travolgere, non infliggerà danno da combattimento.
 - Se il Gigante Avvinghiante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bloccante non verrà esiliata.
 - Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
-

Gigante del Mare

{6} {U}

Creatura — Gigante

5/6

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni incantesimo 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 (come quella del Gigante del Mare). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo del Gigante del Mare. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l'ammontare di cui viene ridotto il costo del Gigante del Mare.

Gigante Tettonico

{2} {R} {R}

Creatura — Gigante Elementale

3/4

Ogniqualevolta il Gigante Tettonico attacca o diventa bersaglio di una magia controllata da un avversario, scegli uno —

- Il Gigante Tettonico infligge 3 danni a ogni avversario.
 - Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
- Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa il bersaglio di una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l'abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l'ha fatta innescare faccia altrettanto.
 - Se una magia bersaglia il Gigante Tettonico più di una volta, la sua abilità si innesca solo una volta.
 - Scegli quale delle carte esiliate potrai lanciare mentre l'abilità si risolve. Non puoi aspettare e sceglierla in un secondo momento. L'altra carta rimarrà in esilio.
 - Il Gigante Tettonico non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
 - Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi giocarla più volte.
 - Se non giochi la carta esiliata che hai scelto, rimarrà in esilio insieme alla carta che non hai scelto.
-

Guardiana dell'Incatenato

{1} {R} {G}

Creatura — Guerriero Minotauro

4/4

Travolgere

La Guardiana dell'Incatenato non può attaccare a meno che tu non controlli un'altra creatura con forza pari o superiore a 4.

- Una volta che la Guardiana dell'Incatenato sta attaccando, resterà attaccante anche se smetti di controllare un'altra creatura con forza pari o superiore a 4.
- Se controlli due Guardiane dell'Incatenato, ognuna soddisferà la condizione dell'altra ed entrambe saranno in grado di attaccare.

Guardiano del Dedalo di Skofos

{3} {R}

Creatura — Guerriero Minotauro

3/4

{1}: Il Guardiano del Dedalo di Skofos prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Ogniquale volta un'altra creatura diventa bersaglio di un'abilità di una terra che controlli chiamata Dedalo di Skofos, puoi far lottare il Guardiano del Dedalo di Skofos con quella creatura. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

- Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa il bersaglio di un'abilità si risolverà prima dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quell'abilità viene neutralizzata o se la creatura non è più un bersaglio legale.
- Se una creatura tra il Guardiano del Dedalo di Skofos e la creatura bersagliata dal Dedalo di Skofos ha lasciato il campo di battaglia, l'altra non infligge né subisce danno.

Guardiano dell'Ade (*carta inclusa in una Theme Booster*)

{3} {B} {B}

Creatura — Soldato Scheletro

4/5

Ogniquale volta il Guardiano dell'Ade attacca, esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

Quando il Guardiano dell'Ade muore, metti sul campo di battaglia tutte le carte esiliate con esso.

- Il Guardiano dell'Ade può attaccare anche se nel tuo cimitero non ci sono carte creatura da esiliare.
- Se prendi il controllo del Guardiano dell'Ade di un altro giocatore e poi esso muore, metterai le carte esiliate sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- Se il Guardiano dell'Ade lascia il campo di battaglia senza morire, le carte creatura esiliate sono esiliate per il resto della partita. Se il Guardiano dell'Ade torna sul campo di battaglia più avanti, sarà un nuovo oggetto che non ha ricordi delle creature che ha esiliato in precedenza.

- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi permanente che controlli grazie al Guardiano dell'Ade ma che non possiedi viene esiliato.

Idra dalle Scaglie di Ferro (*carta inclusa in una Theme Booster*)

{3} {G} {G}

Creatura — Idra

5/5

Se una creatura sta per infliggere danno da combattimento all'Idra dalle Scaglie di Ferro, preveni quel danno e metti un segnalino +1/+1 sull'Idra dalle Scaglie di Ferro.

- Metti un solo segnalino +1/+1 sull'Idra dalle Scaglie di Ferro per ogni creatura il cui danno da combattimento viene prevenuto, a prescindere da quanti danni stavano per essere inflitti.
- Se all'Idra dalle Scaglie di Ferro viene inflitto danno che non può essere prevenuto, il danno viene inflitto e metterai contemporaneamente un segnalino +1/+1 sull'Idra, prima che la partita verifichi i danni letali.

Il Trionfo di Anax

{2} {R}

Incantesimo — Saga

(*Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.*)

I, II, III — Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha travolgere e prende +X/+0, dove X è il numero di segnalini sapere su Il Trionfo di Anax.

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

- Il valore di X per i primi tre capitoli viene determinato solo mentre ogni abilità capitolo si risolve. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neppure se cambia il numero di segnalini sapere su Il Trionfo di Anax.
- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità capitolo si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Impeto Trionfante

{3} {W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 4. Guadagni 3 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Impeto Trionfante tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non guadagnerai 3 punti vita.

Incarnazione Enigmatica

{2} {G} {U}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare un altro incantesimo. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari a 1 più il costo di mana convertito dell'incantesimo sacrificato, metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

- Mentre si risolve l'abilità dell'Incarnazione Enigmatica, non puoi sacrificare più incantesimi per ottenere più creature.
 - Se un incantesimo sul campo di battaglia o una carta creatura in un grimorio hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
-

Incatenare alla Memoria

{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -4/-0 fino alla fine del turno. Profetizza 2.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Incatenare alla Memoria tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non profetizzerai 2.
-

Incutere Soggezione

{3} {G}

Istantaneo

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno tranne il danno da combattimento che verrebbe inflitto da creature incantate e creature incantesimo. Profetizza 2.

- Profetizzi 2 mentre Incutere Soggezione si risolve, non dopo che il danno è stato prevenuto.
 - Incutere Soggezione non modifica le caratteristiche delle creature, perciò verifica subito prima che il danno venga inflitto se una creatura è incantata o è anche un incantesimo per determinare se il danno da combattimento deve essere prevenuto.
-

Inseguimento Inesorabile

{2} {G}

Stregoneria

Rivela le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi aggiungere alla tua mano una carta creatura e/o una carta terra scelte tra esse. Metti le altre nel tuo cimitero.

- Mentre l'Inseguimento Inesorabile si risolve, puoi non aggiungere alcuna carta alla tua mano oppure aggiungere una carta creatura, una carta terra o una carta creatura e una carta terra.
-

Intervento di Eliod

{X} {W} {W}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi X artefatti e/o incantesimi bersaglio.
- Un giocatore bersaglio guadagna punti vita pari al doppio di X.

- Il secondo modo dell'Intervento di Eliod fa guadagnare al giocatore un ammontare di punti vita pari al doppio di X; non gli fa guadagnare X punti vita e poi altri X punti vita.
-

Intervento di Erebos

{X} {B}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno. Guadagni X punti vita.
- Esilia fino al doppio di X carte bersaglio dai cimiteri.

- Se scegli il primo modo e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Intervento di Erebos tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non guadagnerai X punti vita.
-

Intervento di Nylea

{X} {G} {G}

Stregoneria

Scegli uno —

- Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte terra, rivelale e aggiungile alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.
- L'Intervento di Nylea infligge danni pari al doppio di X a ogni creatura con volare.

- Il secondo modo dell'Intervento di Nylea gli fa infliggere danni pari al doppio di X a ogni creatura con volare. Non gli fa infliggere X danni e poi altri X danni.
-

Intervento di Purforos

{X} {R}

Stregoneria

Scegli uno —

- Crea una pedina creatura Elementale X/1 rossa con travolgere e rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.
- L'Intervento di Purforos infligge danni pari al doppio di X a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

- Il secondo modo dell'Intervento di Purforos gli fa infliggere danni pari al doppio di X al bersaglio. Non gli fa infliggere X danni e poi altri X danni.
-

Intuizione Sconcertante

{W}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha legame vitale e

“Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta”.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti. D'altra parte, più istanze dell'abilità innescata si innescano separatamente se una creatura è incantata da più di una Intuizione Sconcertante.

I Primi Giochi di Iroas

{2}{G}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)

I — Crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

II — Metti tre segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

III — Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, pesca due carte.

IV — Crea una pedina Oro.

- Una pedina Oro è una pedina artefatto Oro incolore con “Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

Ittiomorfosi

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è un Pesce blu con forza e costituzione base 0/1.

- Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che le è stata assegnata l'Ittiomorfosi, manterrà quell'abilità.
- L'Ittiomorfosi sostituisce tutti i colori e i tipi di creatura che ha la creatura incantata. Sarà solo un Pesce blu. La creatura mantiene i suoi eventuali supertipi (come leggendario), nonché qualsiasi altro tipo di carta che ha (come incantesimo).
- L'Ittiomorfosi sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e iniziano ad applicarsi dopo che l'Ittiomorfosi viene assegnata a una creatura sostituiranno questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione.
- L'Ittiomorfosi può incantare un permanente che è solo temporaneamente una creatura, ad esempio un Veicolo. Se questo accade, l'Ittiomorfosi verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato dopo che la creatura avrà smesso di essere una creatura.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se l'Ittiomorfosi viene assegnata ad essa durante quel turno.

Kiora Beffa la Dea del Mare

{5} {U} {U}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Crea una pedina creatura Kraken 8/8 blu con anti-malocchio.

II — TAPpa tutti i permanenti non terra controllati da un avversario bersaglio. Non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

III — Prendi il controllo di un permanente bersaglio controllato da un avversario. STAPpalo.

- I permanenti non terra controllati da un avversario bersaglio che sono già TAPpati quando la seconda abilità capitolo si risolve non verranno TAPpati di nuovo, ma non STAPperanno durante la prossima sottofase di STAP del loro controllore.
- La seconda abilità capitolo mantiene i permanenti TAPpati anche se Kiora Beffa la Dea del Mare lascia il campo di battaglia prima della prossima sottofase di STAP di quel giocatore.
- Tutti i permanenti non terra che entrano sotto il controllo del giocatore bersaglio dopo che la seconda abilità capitolo si è risolta STAPperanno come di consueto.
- La seconda abilità capitolo bersaglia il giocatore, ma non i suoi permanenti. I permanenti con anti-malocchio possono essere TAPpati in questo modo.
- L'effetto di cambio di controllo della terza abilità capitolo dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione. In una partita multiplayer, si esaurisce se lasci la partita.

Klotys, Dea del Destino

{1} {R} {G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

4/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al rosso e al verde è inferiore a sette, Klotys non è una creatura.

All'inizio della tua fase principale pre-combattimento, esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se era una carta terra, aggiungi {R} o {G}. Altrimenti, guadagni 2 punti vita e Klotys infligge 2 danni a ogni avversario.

- La tua devozione al rosso e al verde è il numero totale di simboli di mana rossi, verdi o entrambi nel costo di mana dei permanenti che controlli. Se un effetto si riferisce alla tua devozione a due colori, un simbolo ibrido di entrambi quei colori viene considerato una sola volta.
- Se la carta bersaglio in un cimitero è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità di Klotys tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Non aggiungerai mana, non guadagnerai punti vita e non infliggerai danni.

- Se esili una carta terra che ha un altro tipo di carta (come una terra artefatto), aggiungi un mana, ma non guadagnerai punti vita né infliggerai danni.
- Se esili una carta non terra, guadagni solo 2 punti vita, indipendentemente dal numero di avversari a cui vengono inflitti danni.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità di Klotys fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Kraken del Nadir

{1} {U} {U}

Creatura — Kraken

2/3

Ogniqualevolta peschi una carta, puoi pagare {1}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 sul Kraken del Nadir e crea una pedina creatura Tentacolo 1/1 blu.

- Mentre si risolve l'abilità del Kraken del Nadir, non puoi pagare {1} più volte per creare più Tentacoli o per mettere più segnalini +1/+1 su di esso.
- Scegli se pagare {1} dopo aver pescato la carta e aver visto di quale si tratta. Se peschi più carte, le vedi tutte prima di decidere per quanti inneschi risultanti vuoi pagare {1}.
- Se il Kraken del Nadir lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata, puoi comunque pagare {1} e creare un Tentacolo, anche se non metterai un segnalino +1/+1 sul Kraken del Nadir.

Kroxa, Titano della Fame Mortale

{B} {R}

Creatura Leggendaria — Gigante Antico

6/6

Quando Kroxa entra nel campo di battaglia, sacrificalo a meno che non sia fuggito.

Ogniqualevolta Kroxa entra nel campo di battaglia o attacca, ogni avversario scarta una carta, poi ogni avversario che non ha scartato una carta non terra in questo modo perde 3 punti vita.

Fuga—{B} {B} {R} {R}, Esilia altre cinque carte dal tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)*

- La prima abilità di Kroxa ti obbliga a sacrificarlo se non lo hai lanciato o se è stato lanciato con un permesso diverso da un'abilità fuga.
- La seconda abilità di Kroxa si innesca quando entra nel campo di battaglia, anche se non è fuggito.
- Mentre la seconda abilità si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente, poi i giocatori rilevanti perdono 3 punti vita ciascuno.
- Un avversario perde 3 punti vita se scarta una carta terra o se non può scartare alcuna carta.

Kunoros, Segugio di Atreo
{1} {W} {B}
Creatura Leggendaria — Segugio
3/3
Cautela, minacciare, legame vitale
Le carte creatura nei cimiteri non possono entrare nel campo di battaglia.
I giocatori non possono lanciare magie dai cimiteri.

- I giocatori possono comunque giocare terre dai cimiteri se un effetto consente loro di farlo.
- Se un effetto esilia una carta da un cimitero e consente a un giocatore di lanciarla, quel giocatore può farlo. La magia viene lanciata dall'esilio, non da un cimitero.
- Considera la carta mentre esiste nel tuo cimitero per determinare se può entrare nel campo di battaglia. Ad esempio, l'Acciaio da Scolpire (una carta non creatura nel cimitero) può essere messo sul campo di battaglia come copia di una creatura, ma la Metamorfosi Phyrexian (una carta creatura nel cimitero) non può essere messa sul campo di battaglia, anche se sta per copiare un artefatto non creatura. Una carta creatura Dio di *Theros: Oltre la Morte* non può essere messa sul campo di battaglia indipendentemente dalla tua devozione ai suoi colori.

Ladro del Tempio
{1} {B}
Creatura — Farabutto Umano
2/2
Il Ladro del Tempio non può essere bloccato da creature incantate o da creature incantesimo.

- Una volta che una creatura ha bloccato il Ladro del Tempio, far sì che quella creatura diventi incantata (o, in alcuni rari casi, che diventi una creatura incantesimo) non farà diventare il Ladro del Tempio non bloccato.

La Guerra di Akros
{3} {R}
Incantesimo — Saga
(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)
I — Prendi il controllo di una creatura bersaglio fintanto che La Guerra di Akros rimane sul campo di battaglia.
II — Fino al tuo prossimo turno, le creature controllate dai tuoi avversari attaccano in ogni combattimento, se possono farlo.
III — Ogni creatura TAPpata infligge a se stessa danno pari alla propria forza.

- Se La Guerra di Akros lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si sia risolta, non prenderai il controllo di alcuna creatura.
- Se una creatura non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

- Poiché una Saga viene sacrificata quando si risolve la sua ultima abilità, hai ancora il controllo della creatura che hai scelto con la prima abilità di La Guerra di Akros mentre l'ultima abilità si risolve.
- Se la creatura che hai scelto con la prima abilità di La Guerra di Akros ha un'abilità che si innesca quando sacrifichi La Guerra di Akros, sei tu a controllare l'abilità innescata che ne deriva. Se ha un'abilità che si innesca quando La Guerra di Akros viene messa in un cimitero "da qualsiasi zona", verifica se quell'abilità si innesca solo dopo che il precedente controllore della creatura ne ha ripreso il controllo.

Lamia Profanasepolcri

{4} {B}

Creatura Incantesimo — Lamia Serpente

4/4

Legame vitale

Quando la Lamia Profanasepolcri entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, mettila nel tuo cimitero, poi rimescola il tuo grimorio.

Le magie che lanci dal tuo cimitero costano {1} in meno per essere lanciate.

- L'ultima abilità della Lamia Profanasepolcri non ti permette di lanciare carte dal tuo cimitero. Per poterlo fare, ti servirà qualcos'altro, ad esempio l'abilità definita da parola chiave fuga.

Lampiade della Veglia Funebre

{1} {B}

Creatura Incantesimo — Ninfa

1/3

{1}, Sacrifica una creatura: Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Puoi sacrificare la Lampiade della Veglia Funebre per pagare il costo della sua stessa abilità.
- Guadagni solo 1 punto vita, indipendentemente da quanti avversari perdono punti vita.
- In una partita Two-Headed Giant, ogni squadra avversaria perde 2 punti vita e tu guadagni 1 punto vita.

Lancia delle Tenebre

{1}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha travolgere e legame vitale.

{1}: I permanenti controllati dai tuoi avversari perdono anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

Equipaggiare {2}

- Puoi attivare la seconda abilità della Lancia delle Tenebre indipendentemente dal fatto che essa sia equipaggiata o meno a una creatura.
- Se un permanente entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario con anti-malocchio o indistruttibile dopo che la seconda abilità della Lancia delle Tenebre si è risolta, non perderà quell'abilità a meno che non attivi di nuovo la seconda abilità della Lancia delle Tenebre. Lo stesso vale se il permanente

di un avversario guadagna indistruttibile o anti-malocchio dopo che la seconda abilità della Lancia delle Tenebre si è risolta.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto in precedenza a una creatura con indistruttibile potrebbe distruggerla se la seconda abilità della Lancia delle Tenebre si risolve durante quel turno.

Leone dal Manto di Bronzo

{G}{W}

Creatura — Felino

3/3

{G}{W}: Il Leone dal Manto di Bronzo ha indistruttibile fino alla fine del turno.

Quando il Leone dal Manto di Bronzo muore, rimettilo sul campo di battaglia. È un incantesimo Aura con incanta creatura che controlli e “{G}{W}: La creatura incantata ha indistruttibile fino alla fine del turno” e perde tutte le altre abilità.

- Se controlli ma non possiedi il Leone dal Manto di Bronzo, sei tu che lo rimetterai sul campo di battaglia quando muore, non il suo proprietario. Incanterà una creatura che controlli tu.
- Scegli una creatura sotto il tuo controllo che il Leone dal Manto di Bronzo incanta mentre ritorna sul campo di battaglia. Se non c'è nulla che possa incantare legalmente, rimane nel cimitero del suo proprietario.
- Se una pedina è una copia del Leone dal Manto di Bronzo, non ritornerà dal cimitero del suo proprietario.
- Se un permanente non pedina è una copia del Leone dal Manto di Bronzo, ritorna dal cimitero del suo proprietario come un'Aura con le due abilità fornite dal Leone dal Manto di Bronzo e nessuna delle sue normali abilità. Se ha eventuali effetti di sostituzione entra-in-campo, questi non si applicheranno. L'Aura manterrà il suo nome, i colori e qualsiasi supertipo che possa avere.

Lira Ammaliante

{3}

Artefatto

Puoi scegliere di non STAppare la Lira Ammaliante durante il tuo STAP.

{X}, {T}: TAPpa una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a X. Non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che la Lira Ammaliante rimane TAPPata.

- L'abilità attivata della Lira Ammaliante può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà fintanto che la Lira Ammaliante rimane TAPPata.
- Se la Lira Ammaliante lascia il campo di battaglia, non è più TAPPata, perciò la creatura è libera di STAppare come di consueto.
- Se la Lira Ammaliante diventa STAPPata prima che la sua abilità attivata si sia risolta, la creatura bersaglio viene TAPPata, ma può STAppare come di consueto. Questo vale anche se la Lira Ammaliante diventa di nuovo TAPPata prima che l'abilità attivata si risolva.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità della Lira Ammaliante tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. La creatura non viene TAPPata e può STAPPare come di consueto.
- Se la forza della creatura bersaglio viene aumentata dopo che l'abilità della Lira Ammaliante si è risolta, la creatura bersaglio rimarrà influenzata e non STAPperà come di consueto.
- Una volta che la Lira Ammaliante non è più TAPPata, la creatura non verrà immediatamente STAPPata.

Loto di Nyx

{4}

Artefatto Leggendario

Il Loto di Nyx entra nel campo di battaglia TAPPato.

{T}: Scegli un colore. Aggiungi un ammontare di mana di quel colore pari alla tua devozione a quel colore. *(La tua devozione a un colore è il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- La seconda abilità del Loto di Nyx è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Lottatrice della Banda Feres

{4} {G} {G}

Creatura — Guerriero Centauro

4/4

Quando la Lottatrice della Banda Feres entra nel campo di battaglia, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità della Lottatrice della Banda Feres tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Se la Lottatrice della Banda Feres non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

Luce Esiliatrice

{2} {W}

Incantesimo

Quando la Luce Esiliatrice entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché la Luce Esiliatrice non lascia il campo di battaglia.

- Se la Luce Esiliatrice lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Mantello del Lupo

{3} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +4/+4.

Quando il Mantello del Lupo viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea due pedine creatura Lupo 2/2 verdi.

- Se la creatura che il Mantello del Lupo sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolverà. Il Mantello del Lupo viene messo nel tuo cimitero dalla pila, non dal campo di battaglia, perciò la sua abilità non si innescherà.

Manto Illuminato di Stelle

{1} {U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura che controlli

Quando il Manto Illuminato di Stelle entra nel campo di battaglia, la creatura incantata ha anti-malocchio fino alla fine del turno. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

La creatura incantata prende +1/+1.

- Se il Manto Illuminato di Stelle lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata entra-in-campo, l'ultima creatura che ha incantato prima di lasciare il campo di battaglia ha anti-malocchio fino alla fine del turno.

Marinide Solcaflutti

{3} {U}

Creatura — Mago Tritone

3/3

Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Marinide Solcaflutti ha volare fino alla fine del turno.

- Più istanze di volare sulla stessa creatura sono ridondanti.
-

Mastino Furioso dell'Ade

{1} {R}

Creatura — Segugio Elementale

3/1

Il Mastino Furioso dell'Ade attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Fuga—{3} {R}, Esilia altre tre carte dal tuo cimitero.
(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)

Il Mastino Furioso dell'Ade fugge con un segnalino
+1/+1.

- Se il Mastino Furioso dell'Ade non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAppato o è entrato sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Mercante Grigio di Asfodelo

{3} {B} {B}

Creatura — Zombie

2/4

Quando il Mercante Grigio di Asfodelo entra nel campo di battaglia, ogni avversario perde X punti vita, dove X è pari alla tua devozione al nero. Guadagni tanti punti vita quanti sono i punti vita persi in questo modo. *(La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- L'ammontare di punti vita che guadagni è il totale dei punti vita persi, non semplicemente il valore di X.
- In una partita Two-Headed Giant, ogni squadra avversaria perde punti vita pari al doppio di X.

Mietitore d'Anime di Mogis

{2} {B}

Creatura Incantesimo — Sciamano Minotauro

2/3

{2} {B}, Sacrifica una creatura: Pesca una carta.

- Puoi sacrificare il Mietitore d'Anime di Mogis per pagare il costo della sua stessa abilità.

Nemico dell'Illuminazione

{5} {B}

Creatura Incantesimo — Demone

5/5

Volare

Il Nemico dell'Illuminazione prende -1/-1 per ogni carta nelle mani dei tuoi avversari.

All'inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore scarta una carta.

- L'abilità che modifica la forza e la costituzione del Nemico dell'Illuminazione si applica solo mentre è sul campo di battaglia.
- Se una magia o un'abilità fa sì che un avversario peschi una o più carte, attendi finché quella magia o abilità non abbia finito di risolversi per determinare se il Nemico dell'Illuminazione muore perché ha costituzione pari a 0. Inoltre, se quella magia o abilità fa sì che delle carte lascino la mano di quel giocatore, il Nemico dell'Illuminazione potrebbe brevemente diventare una creatura 0/0 senza morire.
- Mentre si risolve l'ultima abilità, prima tu scegli una carta che hai in mano senza rivelarla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.
- Se un giocatore non può scartare una carta, salta quel giocatore e ogni altro giocatore scarta una carta.

Nuotatore negli Incubi (*carta inclusa in un mazzo*
Planeswalker)

{2} {U}

Creatura — Tritone Incubo

1/4

Il Nuotatore negli Incubi prende +3/+0 fintanto che ci sono dieci o più carte in un singolo cimitero.

Il Nuotatore negli Incubi non può essere bloccato fintanto che controlli un planeswalker Ashiok.

- L'abilità che modifica la forza del Nuotatore negli Incubi si applica solo mentre è sul campo di battaglia.
- La prima abilità del Nuotatore negli Incubi gli fornisce solo +3/+0, indipendentemente da quanti cimiteri oltre al primo hanno dieci carte.

Nylea dagli Occhi Acuti

{3} {G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

5/6

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al verde è inferiore a cinque, Nylea non è una creatura.

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

{2} {G}: Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, puoi metterla nel tuo cimitero.

- Se non metti la carta non creatura rivelata nel tuo cimitero, rimarrà in cima al tuo grimorio.

Oracolo di Thassa

{U} {U}

Creatura — Mago Tritone

1/3

Quando l'Oracolo di Thassa entra nel campo di battaglia, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è pari alla tua devozione al blu. Mettine fino a una in cima al tuo grimorio e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Se X è pari o superiore al numero di carte nel tuo grimorio, vinci la partita. *(La tua devozione al blu è la somma dei {U} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- Se la tua devozione al blu è pari a zero nel momento in cui l'abilità innescata dell'Oracolo di Thassa si risolve, non guardi né sposti alcuna carta nel tuo grimorio. Se non ci sono carte nel tuo grimorio, vinci la partita.

Oracolo Incendiario

{1} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

{1} {R}: L'Oracolo Incendiario prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Se una creatura a cui l'Oracolo Incendiario ha inflitto danno in questo turno sta per morire, invece esiliata.

- Se una creatura a cui è stato inflitto danno dall'Oracolo Incendiario sta per morire contemporaneamente all'Oracolo Incendiario, quella creatura viene invece esiliata.
- Se una creatura a cui è stato inflitto danno dall'Oracolo Incendiario sta per morire dopo che l'Oracolo Incendiario ha lasciato il campo di battaglia, quella creatura invece muore e non viene esiliata.

Pastore degli Incubi

{2} {B} {B}

Creatura Incantesimo — Demone

4/4

Volare

Ogniquale volta un'altra creatura non pedina che controlli muore, puoi esiliarla. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è 1/1 ed è un Incubo in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La pedina copia la creatura quando ha lasciato il campo di battaglia prima di morire, non quando ha lasciato il cimitero prima di essere esiliata.
- La pedina copia esattamente ciò che era stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura era TAPpata o STAPpata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che avessero modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

- Se la creatura copiata aveva {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche qualsiasi abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura.
- Se la pedina è una copia di una creatura le cui forza e costituzione sono definite da un’abilità (in genere stampate come */* o simili), la pedina non copia l’abilità che definisce la sua forza e costituzione. Rimane una creatura 1/1.
- Se qualcosa diventa una copia della pedina, anche quella copia sarà 1/1 e un Incubo.

Pegaso dalla Criniera Solare

{3}{W}

Creatura — Pegaso

2/3

Volare

{1}{W}: Il Pegaso dalla Criniera Solare ha cautela e legame vitale fino alla fine del turno.

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

Pescatrice di Sogni

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

Creatura — Sfinge

3/5

Volare, legame vitale

Ogniqualevolta peschi una carta, la Pescatrice di Sogni prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta la Pescatrice di Sogni attacca, pesca una carta.

Scarta una carta: La Pescatrice di Sogni ha anti-malocchio fino alla fine del turno. TAPpala.

- La seconda abilità innescata della Pescatrice di Sogni si risolve prima che vengano dichiarate le creature bloccanti. Di solito, questo fa innescare la sua prima abilità innescata, che a sua volta si risolve prima che vengano dichiarate le creature bloccanti.
- Puoi attivare l’ultima abilità della Pescatrice di Sogni anche se è già TAPpata. Ha comunque anti-malocchio fino alla fine del turno.

Polikranos, Senza Vincoli

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Idra Zombie

0/0

Polikranos entra nel campo di battaglia con sei segnalini

+1/+1. Fugge invece con dodici segnalini +1/+1.

Se sta per essere inflitto danno a Polikranos mentre ha un segnalino +1/+1, previeni quel danno e rimuovi altrettanti segnalini +1/+1 da esso.

{1} {B} {G}: Polikranos lotta con un'altra creatura bersaglio.

Fuga—{4} {B} {G}, Esilia altre sei carte dal tuo cimitero.

- Se un ammontare di danno che sta per essere inflitto a Polikranos è maggiore del numero dei suoi segnalini +1/+1, tutto quel danno viene prevenuto e tutti quei segnalini vengono rimossi. Nella maggior parte dei casi, la costituzione di Polikranos viene ridotta a 0, quindi verrà messo nel cimitero del suo proprietario.
- Se a Polikranos viene inflitto danno che non può essere prevenuto, il danno viene inflitto e rimuoverai contemporaneamente altrettanti segnalini +1/+1 da esso, prima che la partita verifichi i danni letali.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità attivata di Polikranos tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Se Polikranos non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

Presagio di Tradimento

{3} {R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Profetizza 1.

- Il Presagio di Tradimento può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Presagio di Tradimento tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non profetizzerai 1.

Profezia di Medomai

{1} {U}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)

I — Profetizza 2.

II — Scegli il nome di una carta.

III — Quando lanci una magia con il nome scelto per la prima volta in questo turno, pesca due carte.

IV — Guarda la prima carta del grimorio di ogni giocatore.

- Se la terza abilità capitolo in qualche modo si risolve senza che sia stato scelto alcun nome per la seconda abilità capitolo, crea un'abilità innescata ritardata che non può innescarsi, neppure se lanci una magia senza nome.

Progenie di Farika

{3} {B}

Creatura — Gorgone

3/4

Fuga—{5} {B}, Esilia altre tre carte dal tuo cimitero.

(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)

La Progenie di Farika fugge con due segnalini +1/+1.

Quando entra nel campo di battaglia in questo modo, ogni avversario sacrifica una creatura non Gorgone.

- Mentre l'abilità innescata si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Renata, Chiamata alla Caccia

{2} {G} {G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio

*/3

La forza di Renata è pari alla tua devozione al verde. *(La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Ogni altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

- L'abilità che definisce la forza di Renata funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia senza alcun segnalino +1/+1, la seconda abilità di Renata la farà entrare nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
- Una creatura che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a Renata non otterrà un segnalino +1/+1 addizionale.

Rimorso Straziante

{1} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano o una carta dal suo cimitero. Esilia quella carta. Perdi 1 punto vita.

- Se scegli una carta dal suo cimitero, potrebbe essere una carta terra.
- Devi scegliere una carta da esiliare, se possibile. Se non ci sono carte non terra nella mano dell'avversario, dovrai esiliare una carta dal suo cimitero, e viceversa.

- Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli una carta e quello in cui viene esiliata.
- Se non c'è alcuna carta non terra nella mano né alcuna carta nel cimitero dell'avversario, allora perderai semplicemente 1 punto vita.

Ritorno del Servitore

{2} {B}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

Quando la creatura incantata muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- Se il Ritorno del Servitore incanta una pedina creatura, quella creatura non ritornerà sul campo di battaglia quando muore. Scegli i tuoi servitori con attenzione.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, la creatura che controlli grazie al Ritorno del Servitore viene esiliata.

Sacerdote del Massacro di Mogis

{B} {R}

Creatura — Sciamano Minotauro

2/2

Ogniqualvolta sacrifichi un permanente, il Sacerdote del Massacro di Mogis prende +2/+0 fino alla fine del turno.

{2}, Sacrifica un'altra creatura o un incantesimo: Il Sacerdote del Massacro di Mogis ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

- La prima abilità del Sacerdote del Massacro di Mogis è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti, come la sua seconda abilità.
- Più istanze di attacco improvviso sulla stessa creatura sono ridondanti.

Sciamana Plasmasogni

{5} {R}

Creatura Incantesimo — Sciamano Minotauro

5/4

All'inizio della tua sottofase finale, puoi pagare {2} {R} e sacrificare un permanente non terra. Se lo fai, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta permanente non terra. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Puoi sacrificare la Sciamana Plasmasogni per pagare il costo della sua stessa abilità innescata.

- Mentre si risolve l'abilità della Sciamana Plasmasogni, non puoi pagare {2} {R} più di una volta o sacrificare più permanenti.
- Non puoi pagare {2} {R} e non sacrificare un permanente non terra, o viceversa. Il costo deve essere pagato per intero o non pagato affatto.
- Se non ci sono più carte non terra nel tuo grimorio, rimetti il tuo grimorio in un ordine casuale e continua a giocare.

Scudo Speculare

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+2 e ha anti-malocchio e “Ogniqualvolta una creatura con tocco letale blocca o viene bloccata da questa creatura, distruggi quella creatura”.

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

- L'abilità fornita dallo Scudo Speculare si innesca e si risolve prima che il danno da combattimento venga inflitto. Quella creatura non infliggerà danno da combattimento alla creatura equipaggiata, né le verrà inflitto danno da essa.
- Se una creatura con tocco letale blocca la creatura equipaggiata e poi viene distrutta, la creatura equipaggiata rimane bloccata. A meno che la creatura equipaggiata non abbia travolgere, non infliggerà danno da combattimento al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.
- Dopo che una creatura senza tocco letale ha bloccato la creatura equipaggiata o è stata bloccata da essa, far sì che abbia tocco letale non farà innescare l'abilità fornita dallo Scudo Speculare.

Sembianze della Lampreda

{3} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando le Sembianze della Lampreda entrano nel campo di battaglia, un avversario bersaglio scarta due carte.

La creatura incantata ha legame vitale.

- Se la creatura che le Sembianze della Lampreda stanno per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.
- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

Sembianze della Manticora

{2} {R}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

Quando le Sembianze della Manticora entrano nel campo di battaglia, la creatura incantata ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

La creatura incantata prende +2/+0.

- Se le Sembianze della Manticora lasciano il campo di battaglia prima che si risolva la loro abilità innescata entra-in-campo, l'ultima creatura che hanno incantato prima di lasciare il campo di battaglia ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

Sete di Significato

{2} {U}

Istantaneo

Pesca tre carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta incantesimo.

- Puoi scartare una carta incantesimo o due carte che possono essere o meno incantesimi. Se davvero vuoi farlo, puoi scartare due carte incantesimo.

Siona, Capitana della Pyleas

{1} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Quando Siona, Capitana della Pyleas entra nel campo di battaglia, guarda le prime sette carte del tuo grimorio.

Puoi rivelare una carta Aura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Ogniquale volta un'Aura che controlli viene assegnata a una creatura che controlli, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

- L'ultima abilità di Siona si innesca sia ogniquale volta un'Aura entra nel campo di battaglia assegnata a una creatura che controlli, sia ogniquale volta un'Aura sul campo di battaglia assegnata a un altro oggetto viene assegnata a una creatura che controlli. Non si innesca se un effetto tenta di assegnare un'Aura alla creatura che sta già incantando.
- Se un'Aura che fa prendere il controllo di Siona a un altro giocatore viene assegnata ad essa, tale giocatore controllerà l'abilità innescata che crea un Soldato.
- Se un'Aura che fa perdere a Siona tutte le sue abilità viene assegnata ad essa, l'ultima abilità di Siona non si innescherà.
- Se un'Aura che fa diventare creatura un permanente non creatura che controlli viene assegnata ad esso, l'ultima abilità di Siona si innescherà. Se un'Aura che ti fa prendere il controllo di una creatura che non controlli viene assegnata ad essa, l'ultima abilità di Siona si innescherà. Se un'Aura che fa sì che una creatura che controlli non sia più una creatura o non sia più sotto il tuo controllo viene assegnata ad essa, l'ultima abilità di Siona non si innescherà.

Sogni del Mondo Sotterraneo

{B} {B} {B}

Incantesimo

Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, i Sogni del Mondo Sotterraneo infliggono 1 danno a quel giocatore.

- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Sonno dei Morti

{U}

Stregoneria

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

Fuga—{2} {U}, Esilia altre tre carte dal tuo cimitero.

(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)

- Il Sonno dei Morti può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Taranika, Veterana di Akros

{1} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

Cautela

Ogniqualvolta Taranika, Veterana di Akros attacca, STAPpa un'altra creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, quella creatura ha forza e costituzione base 4/4 e indistruttibile.

- L'abilità innescata di Taranika può bersagliare una creatura già STAPPata. Diventerà comunque 4/4 e avrà indistruttibile.
 - STAPPare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
 - Eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura bersaglio senza impostarle a un numero o a un valore specifico si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, a prescindere dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano forza e costituzione.
 - L'abilità innescata di Taranika non è opzionale. Se le tue uniche altre creature sono più grandi di 4/4, dovrai rimpicciolirne una per il turno.
-

Tattiche della Falange

{1} {W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+1 fino alla fine del turno. Ogni altra creatura che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Tattiche della Falange tentano di risolversi, la magia non si risolverà. Nessuna creatura prenderà +1/+1.

Taumaturgo Proteiforme

{1} {U}

Creatura — Mago Umano

1/1

Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far diventare il Taumaturgo Proteiforme una copia di un'altra creatura bersaglio, tranne che ha questa abilità.

- Se una creatura incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'abilità del Taumaturgo Proteiforme può bersagliarla.
- Il Taumaturgo Proteiforme copia i valori stampati della creatura bersaglio, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad essa. Non copia i segnalini su quella creatura, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia eventuali effetti che hanno fatto diventare la creatura bersaglio una creatura.
- Se il Taumaturgo Proteiforme copia una creatura che sta copiando qualcos'altro, diventerà ciò che il bersaglio sta copiando.
- Se qualcosa diventa una copia del Taumaturgo Proteiforme, avrà anche l'abilità costellazione.
- L'abilità del Taumaturgo Proteiforme lo fa diventare una copia a tempo indeterminato. Non si esaurisce durante la sottofase di cancellazione o se la creatura bersaglio lascia il campo di battaglia dopo che l'abilità si è risolta.
- Se un effetto inizia ad applicarsi al Taumaturgo Proteiforme prima che esso diventi una copia di un'altra creatura, quell'effetto continuerà ad applicarsi.

Terrore del Monte Velus (*carta inclusa in una Theme Booster*)

{5} {R} {R}

Creatura — Drago

5/5

Volare, doppio attacco

Quando il Terrore del Monte Velus entra nel campo di battaglia, le creature che controlli hanno doppio attacco fino alla fine del turno.

- Più istanze di doppio attacco sulla stessa creatura sono ridondanti.
- L'abilità innescata influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno doppio attacco.

Thassa, Abitante degli Abissi

{3} {U}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al blu è inferiore a cinque,

Thassa non è una creatura.

All'inizio della tua sottofase finale, esilia fino a un'altra

creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta

sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

{3} {U}: TAPpa un'altra creatura bersaglio.

- Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se prendi il controllo di una creatura “fino alla fine del turno”, la controllerai durante la tua sottofase finale.
- Dopo che un effetto ha rimesso la carta esiliata “sotto il tuo controllo”, la controlli a tempo indeterminato. In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi creatura che controlli grazie all'effetto di Thassa ma che non possiedi viene esiliata.

Trascinare nell'Ade

{2} {B} {B}

Istantaneo

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata,

dove X è pari alla tua devozione al nero. *(La tua
devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana
dei permanenti che controlli.)*

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 di Trascinare nell'Ade). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
 - L'abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo di Trascinare nell'Ade. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
 - Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l'ammontare di cui viene ridotto il costo di Trascinare nell'Ade.
-

Tryx, la Tempesta Improvvisa
{3} {U} {U}
Creatura Leggendaria — Gigante Elementale
4/5
Lampo
Volare

Le magie che lanci con costo di mana convertito pari o superiore a 5 costano {1} in meno per essere lanciate e non possono essere neutralizzate.

- 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 Tryx). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
- L'ultima abilità di Tryx non si applica allo stesso Tryx mentre è una magia.
- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare magie che controlli con un costo di mana convertito pari o superiore a 5. Quando quella magia o abilità si risolve, la tua magia non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Se Tryx entra nel campo di battaglia mentre una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 5 che hai lanciato è in pila, quella magia non può essere neutralizzata, anche se non ottieni lo sconto di {1}.
- I giocatori non possono tentare di rimuovere Tryx per aumentare il costo di una magia che vuoi lanciare, ma possono rimuoverlo per permettere alle loro magie e abilità di neutralizzare le tue magie.

Tymaret Evoca i Morti
{2} {B}
Incantesimo — Saga
(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)
I, II — Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio. Poi puoi esiliare una carta creatura o incantesimo dal tuo cimitero. Se lo fai, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.
III — Guadagni X punti vita e profetizzi X, dove X è il numero di Zombie che controlli.

- La carta che esili per le prime due abilità capitolo potrebbe essere una delle carte che hai appena messo nel tuo cimitero.
 - Mentre si risolvono le prime due abilità capitolo, non puoi esiliare più carte per creare più Zombie.
 - Se X è superiore al numero di carte nel tuo grimorio mentre si risolve la terza abilità capitolo, guardi il tuo intero grimorio e lo rimetti al suo posto in qualsiasi ordine. Guadagni comunque punti vita pari al valore totale di X.
-

Tymaret, Prescelto dalla Morte
{B} {B}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio
2/*

La costituzione di Tymaret è pari alla tua devozione al nero. (*La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)
{1} {B}: Esilia fino a due carte bersaglio dai cimiteri.
Guadagni 1 punto vita per ogni carta creatura esiliata in questo modo.

- L'abilità che definisce la costituzione di Tymaret funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a Tymaret può diventare letale se la tua devozione al nero diminuisce durante quel turno.

Uyro, Titano dell'Ira della Natura
{1} {G} {U}
Creatura Leggendaria — Gigante Antico
6/6
Quando Uyro entra nel campo di battaglia, sacrificalo a meno che non sia fuggito.
Ogniqualvolta Uyro entra nel campo di battaglia o attacca, guadagni 3 punti vita e peschi una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.
Fuga—{G} {G} {U} {U}, Esilia altre cinque carte dal tuo cimitero. (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.*)

- La prima abilità di Uyro ti obbliga a sacrificarlo se non lo hai lanciato o se è stato lanciato con un permesso diverso da un'abilità fuga.
- La seconda abilità di Uyro si innesca quando entra nel campo di battaglia, anche se non è fuggito.
- L'effetto di Uyro non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se non è il tuo turno o se hai già giocato una terra nel turno.

Viandante Devoto
{W}
Creatura — Esploratore Umano
1/2
Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se una creatura incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'abilità del Viandante Devoto può bersagliarla.
-

Vortice di Negazione

{2} {U}

Istantaneo

Per ogni magia e abilità controllata dai tuoi avversari,
neutralizzala a meno che il suo controllore non paghi
{4}.

- Tra le abilità, solo le abilità attivate e innescate usano la pila. Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo, ma alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Mentre il Vortice di Negazione si risolve, prima l’avversario di turno (oppure, se è il tuo turno, il prossimo avversario in ordine di turno) sceglie per quali magie e/o abilità pagare, poi paga quell’ammontare. Poi ogni altro avversario in ordine di turno farà lo stesso. Poi tutte le magie e abilità per cui non è stato pagato nulla vengono neutralizzate contemporaneamente.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Gilde di Ravnica, Fedeltà di Ravnica, La Guerra della Scintilla, Il Trono di Eldraine e mazzo Planeswalker sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2020 Wizards.