

Note di release di *Theros*

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

Ultima modifica: 19 luglio 2013

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

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* contiene 249 carte (101 comuni, 60 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 20 terre base).

Eventi di Prerelease: 21-22 settembre 2013

Fine settimana di lancio: 27-29 settembre 2013

Game Day: 19-20 ottobre 2013

L'espansione *Theros* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 27 settembre 2013. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Ritorno a Ravnica*, *Irruzione*, *Labirinto del Drago*, *Magic 2014* e *Theros*.

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

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

Tematica: La magia degli dei

Tutte le espansioni di **Magic** includono potenti carte incantesimo; l'espansione *Theros* comprende molte Aure e altri incantesimi simili a quelli con cui siamo abituati a giocare. Tuttavia, *Theros* offre ai giocatori anche incantesimi di un tipo mai visto prima d'ora. Queste nuove carte uniscono il tipo di carta incantesimo ad altri tipi per rappresentare i modi in cui gli dei di *Theros* e le loro creazioni si manifestano nel mondo dei mortali.

Un trattamento grafico particolare delle carte mostra le stelle del cielo di Nyx, dimora del pantheon divino di *Theros*, che splendono nella metà superiore del bordo della carta. Questo elemento visivo del bordo rende più semplice per i giocatori riconoscere a colpo d'occhio quali tra le creature e gli artefatti sul campo di battaglia sono anche incantesimi.

Diamo un'occhiata a tre carte rappresentative prima di inoltrarci nel dettaglio delle sezioni seguenti di questo documento.

Eliod, Dio del Sole

{3}{W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

5/6

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al bianco è inferiore a cinque, Eliod non è una creatura. *(La tua devozione al bianco è la somma dei {W} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Le altre creature che controlli hanno cautela.

{2}{W}{W}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura incantesimo Chierico 2/1 bianca.

Eliod, Dio del Sole, fa parte di un ciclo di cinque carte creatura incantesimo leggendaria, una per ogni colore. Vedi: “Nuovo termine: Devozione” e “Ciclo: Dei” per maggiori informazioni.

Emissario di Eliod

{3}{W}

Creatura Incantesimo — Alce

3/3

Conferire {6}{W} *(Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)*

Ogniqualvolta l'Emissario di Eliod o la creatura incantata attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

La creatura incantata prende +3/+3.

L'Emissario di Eliod è una delle altre quindici creature incantesimo nell'espansione. Non tutte sono collegate ai cinque Dei, ma tutte hanno l'abilità conferire. Vedi: “Nuova parola chiave: Conferire” per maggiori informazioni.

Lancia di Eliod

{1}{W}{W}

Artefatto Incantesimo Leggendaria

Le creature che controlli prendono +1/+1.

{1}{W}{W}, {T}: Distruggi una creatura bersaglio che ti ha inflitto danno in questo turno.

La Lancia di Eliod fa parte di un ciclo di cinque carte artefatto incantesimo leggendaria, una per ogni colore, che possiedono un legame tematico con i cinque Dei.

* Un permanente che è sia un incantesimo sia un altro tipo di permanente può essere influenzato da magie o abilità che influenzano l'uno o l'altro tipo. Ad esempio, una magia che dice “Esilia un incantesimo bersaglio” può esiliare una creatura incantesimo o un artefatto incantesimo.

* Se una creatura incantesimo viene trasformata in una creatura (usando l'Opalescenza, ad esempio), la forza e la costituzione stampate su di essa vengono sostituite da quelle definite dall'effetto di animazione. Mantiene tutti i suoi eventuali supertipi e sottotipi, a meno che l'effetto di animazione non li sostituisca esplicitamente.

Nuova parola chiave: Conferire

Conferire è una nuova parola chiave che rappresenta l'abilità di alcune creature incantesimo, originarie del regno divino di Nyx, di infondere la propria essenza in altri esseri. Le creature con conferire possono essere lanciate come creature o come Aure che bersagliano una creatura.

Naiade dei Nembi

{2}{U}

Creatura Incantesimo — Ninfa

2/2

Conferire {4}{U} *(Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)*

Volare

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

Le regole ufficiali per conferire sono le seguenti:

702.102. Conferire

702.102a Conferire rappresenta due abilità statiche, una che funziona mentre la carta con conferire è in pila e l'altra che funziona sia mentre è in pila, sia mentre è sul campo di battaglia. "Conferire [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta pagando [costo] invece del suo costo di mana" e "Se scegli di pagare il costo di conferire di questa magia, diventa un incantesimo Aura e ha incanta creatura. Questi effetti durano finché non si verifica una delle seguenti situazioni: questa magia ha un bersaglio illegale quando si risolve e/o il permanente che questa magia è diventata diventa non assegnato." Il pagamento del costo di conferire di una carta segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2e–g.

702.102b Se il controllore di una magia decide di pagare il suo costo di conferire, quel giocatore sceglie un bersaglio legale per quella magia Aura secondo quanto stabilito dalla sua abilità incanta creatura e dalla regola 601.2c. Vedi anche la regola 303.4.

702.102c Il controllore di una magia non può scegliere di pagare il suo costo di conferire a meno che quel giocatore non possa scegliere un bersaglio legale per quella magia dopo che è diventata una magia Aura.

702.102d Quando una magia Aura con conferire comincia a risolversi, se il suo bersaglio è illegale, l'effetto che la rende una magia Aura termina. Continua a risolversi come una magia creatura e verrà messa sul campo di battaglia sotto il controllo del controllore della magia. Questa è un'eccezione alla regola 608.3a.

* Non scegli se la magia sarà una magia Aura o meno finché la magia non è già in pila. Le abilità che determinano quando puoi lanciare una magia, come lampo, si applicheranno alla carta creatura in qualsiasi zona dalla quale la stai lanciando. Ad esempio, un effetto che dice che puoi lanciare le magie creatura come se avessero lampo ti permetterà di lanciare una carta creatura con conferire come una magia Aura in qualsiasi momento in cui potresti lanciare un istantaneo.

* In pila, una magia con conferire è una magia creatura o una magia Aura. Non è mai entrambe.

* A differenza delle altre magie Aura, una magia Aura con conferire non viene neutralizzata se il suo bersaglio è illegale quando comincia a risolversi. Invece l'effetto che la rende una magia Aura termina, la magia perde incanta creatura, torna a essere una magia creatura incantesimo e si risolve entrando nel campo di battaglia come una creatura incantesimo.

* A differenza delle altre Aure, un'Aura con conferire non viene messa nel cimitero del suo proprietario quando diventa non assegnata. Invece l'effetto che la rende un'Aura termina e la magia perde incanta creatura, rimanendo sul campo di battaglia come una creatura incantesimo. Può attaccare (e le sue abilità {T}, se ne possiede, possono essere attivate) nel turno in cui diventa non assegnata se è stata ininterrottamente sotto il tuo controllo, anche come Aura, dall'inizio del tuo turno più recente.

* Se un permanente con conferire entra nel campo di battaglia in qualsiasi modo diverso dall'essere lanciato, sarà una creatura incantesimo. Non puoi scegliere di pagare il costo di conferire e farlo diventare un'Aura.

* Le Aure assegnate a una creatura non vengono TAPPate quando viene TAPPata la creatura. Tranne che in alcuni rari casi, un'Aura con conferire rimane STAPPata quando diventa non assegnata e diventa una creatura.

Nuova parola per definire un'abilità: Eroismo

Nell'epico mondo di Theros, talvolta sono necessari eccezionali atti di eroismo per sopravvivere. Eroismo è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo all'inizio di abilità che si innescano ogniquale volta lanci una magia che bersaglia la creatura con l'abilità eroismo. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Sacerdotessa Guerriera di Setessa

{1}{W}

Creatura — Chierico Umano

1/3

Eroismo — Ogniquale volta lanci una magia che bersaglia la Sacerdotessa Guerriera di Setessa, guadagni 2 punti vita.

* Le abilità eroismo si risolveranno prima della magia che le ha fatte innescare.

* Le abilità eroismo si innescheranno solo una volta per ogni magia, anche se quella magia bersaglia più di una volta la creatura con l'abilità eroismo.

* Le abilità eroismo non si innescheranno quando viene creata in pila una copia di una magia o quando i bersagli di una magia vengono cambiati per includere una creatura con un'abilità eroismo.

Nuova azione definita da parola chiave: Mostruosità

Mostri mitologici popolano i paesaggi di Theros, incutendo il terrore anche nei cuori più saldi. Mostruosità è una nuova azione definita da parola chiave che mette segnalini +1/+1 su una creatura e può far innescare altre abilità che concedono bonus ulteriori.

Gorgone dei Ricordi

{3}{B}{B}

Creatura — Gorgone

2/5

Tocco letale

{5}{B}{B}: Mostruosità 1. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti un segnalino +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando la Gorgone dei Ricordi diventa mostruosa, distruggi una creatura non Gorgone bersaglio controllata da un avversario.

Le regole ufficiali per mostruosità sono le seguenti:

701.28. Mostruosità

701.28a “Mostruosità N” significa “Se questo permanente non è mostruoso, metti N segnalini +1/+1 su di esso e diventa mostruoso.” Mostruoso è una condizione di quel permanente a cui possono fare riferimento altre abilità.

701.28b Se un'abilità di un permanente dice “mostruosità X”, altre abilità di quel permanente possono a loro volta riferirsi a X. Il valore di X in quelle abilità è pari al valore di X nel momento in cui il permanente è diventato mostruoso.

* Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostruosità si risolve, non succede niente.

* Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.

* Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa mostruosa non si innescherà se quella creatura non è sul campo di battaglia quando la sua abilità mostruosità si risolve.

Nuovo termine: Devozione

Il pantheon degli dei ricompensa la fede dei mortali con prodigi meravigliosi. Devozione è un nuovo termine delle regole che prende in considerazione i simboli di mana colorato per determinare l'entità degli effetti.

Discepolo di Nylea

{2}{G}{G}

Creatura — Arciere Centauro

3/3

Quando la Discepolo di Nylea entra nel campo di battaglia, guadagni punti vita pari alla tua devozione al verde. *(La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Le regole ufficiali per devozione sono le seguenti:

700.5. La *devozione al [colore]* di un giocatore è pari al numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti controllati da quel giocatore.

* I simboli numerici di mana ({0}, {1} 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 quando l'abilità si risolve. Il permanente con quell'abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.

Riproposizione di azione definita da parola chiave: Profetizzare

Profetizzare è un'azione definita da parola chiave riproposta che ti permette di sbirciare il tuo futuro e ti dà la possibilità di cambiarlo. L'ultima volta era presente nel Set Base *Magic 2011*.

Scossa di Scintille

{R}

Istantaneo

La Scossa di Scintille infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

Le regole ufficiali per profetizzare sono le seguenti:

701.18. Profetizzare

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

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

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

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

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

Ciclo: Dei

Gli dei di Theros sono esseri eterei che dimorano tra le stelle. Se la fede dei mortali in loro è abbastanza salda, possono manifestarsi e scendere in guerra al loro fianco.

Nylea, Dea della Caccia

{3}{G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/6

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al verde è inferiore a cinque, Nylea non è una creatura. *(La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Le altre creature che controlli hanno travolgere.

{3}{G}: Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* L'abilità di modifica del tipo che rende il 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.

* Se 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 qualsiasi sottotipo di creatura. 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.

* Se a un Dio viene inflitto danno, poi smette di essere una creatura e poi ridiventa una creatura più avanti nello stesso turno, il danno resterà su di esso. Questo vale anche per qualsiasi effetto che influenzava il Dio quando era precedentemente una creatura. (Ricorda che nella maggior parte dei casi il danno sul Dio è irrilevante perché ha indistruttibile.)

Ciclo: Ordalie degli Dei

L'espansione *Theros* include un'Aura di ogni colore che rappresenta una prova da consacrare a uno degli dei.

Ordalia di Erebos

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa. Poi, se ha tre o più segnalini +1/+1, sacrifica l'Ordalia di Erebos.

Quando sacrifichi l'Ordalia di Erebos, un giocatore bersaglio scarta due carte.

* Il segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura prima che le creature bloccanti vengano dichiarate e prima che il danno da combattimento venga inflitto.

* La verifica della presenza o meno di tre o più segnalini +1/+1 sulla creatura incantata avviene come parte della risoluzione dell'abilità innescata dall'attacco. Se il terzo segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura incantata in qualsiasi altro modo, non sacrificherai l'Ordalia fino alla prossima volta in cui la creatura attacca.

* Se sacrifichi l'Ordalia in qualsiasi altro modo, la sua ultima abilità si innescherà.

Ciclo: Aure con abilità entra-in-campo

Marchio del Flagello

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Marchio del Flagello entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

La creatura incantata prende +1/+0.

* Cinque Aure nell'espansione *Theros* hanno l'abilità "Quando [quest'Aura] entra nel campo di battaglia, pesca una carta". Se il bersaglio di una di queste magie Aura è illegale quando cerca di risolversi, l'Aura sarà neutralizzata, non entrerà nel campo di battaglia e tu non pescherai una carta.

Cambiamento delle regole: La "Regola dell'unicità dei Planeswalker" e la "Regola delle Leggende"

Due cambiamenti delle regole introdotti con il Set Base *Magic 2014* influenzano il funzionamento delle carte dell'espansione *Theros*.

Secondo le regole precedenti, se sul campo di battaglia si trovavano due o più permanenti leggendarie con lo stesso nome oppure due o più planeswalker che condividono uno stesso sottotipo (come "Jace"), venivano tutti messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari come azione di stato. Queste regole sono cambiate. Le nuove regole sono le seguenti:

704.5j Se un giocatore controlla due o più planeswalker che condividono un tipo di planeswalker, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta "regola dell'unicità dei planeswalker".

704.5k Se un giocatore controlla due o più permanenti leggendarie con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta "regola delle leggende".

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Accolita di Karametra

{3}{G}

Creatura — Druido Umano

1/4

{T}: Aggiungi alla tua riserva di mana un ammontare di {G} pari alla tua devozione al verde. *(La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

* L'abilità attivata è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Aedo degli Eroi

{1}{G}{W}

Creatura — Mago Centauro

3/3

Quando l'Aedo degli Eroi entra nel campo di battaglia, pesca una carta se controlli una creatura con un segnalino +1/+1.

* Si verifica se controlli o meno una creatura con un segnalino +1/+1 unicamente quando l'abilità si risolve. In particolare, se l'ingresso dell'Aedo degli Eroi nel campo di battaglia fa innescare un'abilità evoluzione, puoi far prima risolvere quell'abilità e poi pescare una carta.

Agente degli Orizzonti

{2}{G}

Creatura — Farabutto Umano

3/2

{2}{U}: L'Agente degli Orizzonti non può essere bloccato in questo turno.

* Attivare l'abilità dell'Agente degli Orizzonti dopo che è stato bloccato non modificherà né annullerà il blocco.

Anax e Cimedede

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/2

Attacco improvviso, cautela

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia Anax e Cimedede, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Solo le creature che controlli quando l'abilità eroismo si risolve otterranno il bonus. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più tardi durante il turno non lo otterranno.

Anthousa, Eroina di Setessa

{3}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

4/5

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia Anthousa, Eroina di Setessa, fino a tre terre bersaglio che controlli diventano creature Guerriero 2/2 fino alla fine del turno. Sono ancora terre.

* Se una terra che non è stata ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo turno diventa una creatura, non può attaccare e le sue abilità attivate che includono {T} non possono essere attivate. In particolare, non può essere TAPPata per attingere mana in quel turno.

Anziano della Banda Lagonna

{2}{W}

Creatura — Consigliere Centauro

3/2

Quando l'Anziano della Banda Lagonna entra nel campo di battaglia, se controlli un incantesimo, guadagni 3 punti vita.

* Se non controlli un incantesimo quando l'Anziano della Banda Lagonna entra nel campo di battaglia, la sua abilità non si innescherà. Se si innesca ma non controlli un incantesimo nel momento in cui l'abilità cerca di risolversi, non guadagnerai punti vita.

Arco di Nylea

{1}{G}{G}

Artefatto Incantesimo Leggendaria

Le creature attaccanti che controlli hanno tocco letale.

{1}{G}, {T}: Scegli uno — Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio; oppure l'Arco di Nylea infligge 2 danni a una creatura bersaglio con volare; oppure guadagni 3 punti vita; oppure metti fino a quattro carte bersaglio dal tuo cimitero in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

* Scegli quale modo usare quando attivi l'abilità.

Artigiana delle Sembianze

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

1/1

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia l'Artigiana delle Sembianze, puoi far diventare l'Artigiana delle Sembianze la copia di una creatura bersaglio e farle guadagnare questa abilità.

* Scegli il bersaglio per l'abilità innescata quando l'abilità viene messa in pila. Scegli se l'Artigiana delle Sembianze diventa o no una copia di quella creatura quando si risolve l'abilità.

* L'Artigiana delle Sembianze copia i valori stampati della creatura bersaglio, più ogni effetto di copia che è stato applicato ad essa. Non copierà altri effetti che hanno cambiato la forza di quella creatura, la sua costituzione, il suo colore e così via. L'Artigiana delle Sembianze non copierà eventuali segnalini sulla creatura, ma manterrà quelli che aveva già su di sé.

* Se l'Artigiana delle Sembianze diventa la copia di una pedina creatura, copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. Non diventerà una pedina creatura.

* L'effetto di copia dura a tempo indeterminato. Spesso durerà finché non viene sostituito da un altro effetto di copia (ad esempio se copia un'altra creatura in un turno futuro).

* Se la creatura è un bersaglio illegale quando l'abilità tenta di risolversi, questa sarà neutralizzata. L'Artigiana delle Sembianze non diventerà una copia di quella creatura. Rimane una copia di ciò che stava già copiando.

* Quando l'Artigiana delle Sembianze diventa una copia di una creatura, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.

* Se un'altra creatura diventa una copia dell'Artigiana delle Sembianze, diventerà una copia di qualunque cosa l'Artigiana delle Sembianze stia attualmente copiando (se lo sta facendo) e avrà in più la sua abilità innescata.

Ashiok, Tessitore di Incubi

{1}{U}{B}

Planeswalker — Ashiok

3

+2: Esilia le prime tre carte del grimorio di un avversario bersaglio.

-X: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura con costo di mana convertito pari a X esiliata con Ashiok, Tessitore di Incubi. Quella creatura è un Incubo in aggiunta ai suoi altri tipi.

-10: Esilia tutte le carte dalle mani e dai cimiteri di tutti gli avversari.

* La seconda abilità di Ashiok si riferisce a qualsiasi carta creatura esiliata a causa della prima o della terza abilità di Ashiok.

* La seconda abilità di Ashiok non bersaglia alcuna carta creatura. Scegli tu quale carta creatura far ritornare sul campo di battaglia quando quell'abilità si risolve, ma devi sceglierne una con un costo di mana convertito pari al valore scelto per X quando hai attivato l'abilità.

* Se Ashiok lascia il campo di battaglia e successivamente un altro Ashiok entra nel campo di battaglia, si tratta di un nuovo oggetto (anche se i due sono rappresentati dalla stessa carta). Le carte creatura esiliate dall'Ashiok precedente non possono essere messe sul campo di battaglia dalla seconda abilità del nuovo Ashiok.

* Se metti sul campo di battaglia una carta creatura con conferire, sarà una creatura sul campo di battaglia, non un'Aura.

* Se metti sul campo di battaglia una carta creatura con {X} nel suo costo di mana, il valore di X è 0.

Atleta dell'Arena

{1}{R}

Creatura — Umano

2/1

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia l'Atleta dell'Arena, una creatura bersaglio controllata da un avversario non può bloccare in questo turno.

* L'abilità eroismo non farà sì che una creatura che sta già bloccando smetta di bloccare o sia rimossa dal combattimento.

Baccanale Distruttivo

{R}{G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Il Baccanale Distruttivo infligge 2 danni al controllore di quel permanente.

* Devi bersagliare un artefatto o un incantesimo per lanciare il Baccanale Distruttivo. Se quell'artefatto o incantesimo è un bersaglio illegale quando il Baccanale Distruttivo tenta di risolversi, verrà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non viene inflitto alcun danno. Tuttavia, se il Baccanale Distruttivo si risolve e l'artefatto o l'incantesimo non vengono distrutti (ad esempio perché hanno indistruttibile), il danno sarà inflitto.

Beneficio di Erebos

{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno. Rigenerala. Perdi 2 punti vita.

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

Bidente di Thassa

{2}{U}{U}

Artefatto Incantesimo Leggendaro

Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta.

{1}{U}, {T}: Le creature controllate dai tuoi avversari attaccano in questo turno, se possono farlo.

* Il controllore di ogni creatura attaccante sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato da quella creatura.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura è TAPpata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Cacciare il Cacciatore

{G}

Stregoneria

Una creatura verde bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno. Lotta con una creatura verde bersaglio controllata da un avversario.

* Devi bersagliare sia una creatura verde che controlli sia una creatura verde controllata da un avversario per lanciare Cacciare il Cacciatore.

* Se la creatura verde controllata da un avversario è un bersaglio illegale quando Cacciare il Cacciatore cerca di risolversi, ma la creatura verde che controlli è ancora un bersaglio legale, la creatura che controlli prende +2/+2 ma le creature non lottano. Nessuna delle due creature infligge o subisce danno.

Caduta di Macigni

{6} {R} {R}

Istantaneo

La Caduta di Macigni infligge 5 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o giocatori bersaglio.

* Il numero di bersagli scelti per la Caduta di Macigni deve essere almeno uno e al massimo cinque. Suddividi il danno mentre metti l'abilità in pila, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno.

* Se alcuni bersagli della Caduta di Macigni, ma non tutti, diventano illegali, non puoi modificare la suddivisione del danno. Il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.

* Non puoi infliggere danno sia a un giocatore che a un planeswalker controllato da quel giocatore con la Caduta di Macigni. Non puoi neanche infliggere danno a più di un planeswalker controllato dallo stesso giocatore. Se decidi di deviare il danno inflitto a un giocatore su un planeswalker, devi deviare tutto il danno su un singolo planeswalker.

* Se un effetto crea una copia della Caduta di Macigni, la suddivisione del danno e il numero di bersagli non possono essere modificati. Tuttavia, l'effetto che crea la copia potrebbe permetterti di cambiare bersagli.

Canto del Cigno

{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia incantesimo, istantaneo o stregoneria bersaglio. Il suo controllore mette sul campo di battaglia una pedina creatura Uccello 2/2 blu con volare.

* Il Canto del Cigno può bersagliare una magia che non può essere neutralizzata. Quella magia non sarà neutralizzata quando il Canto del Cigno si risolve, ma il suo controllore otterrà una pedina Uccello.

Catoblepa Nauseante

{5} {B}

Creatura — Bestia

3/3

{2} {G}: Il Catoblepa Nauseante deve essere bloccato in questo turno, se possibile.

Quando il Catoblepa Nauseante muore, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -3/-3 fino alla fine del turno.

* Se il Catoblepa Nauseante sta attaccando e la sua abilità attivata si è risolta, il giocatore in difesa deve assegnargli almeno una creatura bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti se quel giocatore controlla almeno una creatura che potrebbe bloccarlo.

* L'abilità attivata non bersaglia alcuna creatura né fa sì che alcuna creatura specifica debba bloccare. Attivarla più di una volta durante lo stesso turno non fornisce alcun beneficio aggiuntivo.

Cavallo di Akros

{4}

Creatura Artefatto — Cavallo

0/4

Difensore

Quando il Cavallo di Akros entra nel campo di battaglia, un avversario ne prende il controllo.

All'inizio del tuo mantenimento, ogni avversario mette sul campo di battaglia una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

* L'abilità entra-in-campo del Cavallo di Akros non bersaglia alcun avversario. In una partita multiplayer, scegli l'avversario quando l'abilità si risolve.

* Nell'ultima abilità, "ogni avversario" si riferisce agli avversari del controllore del Cavallo di Akros. Nella maggior parte delle situazioni in partite a due giocatori, il tuo avversario controllerà il Cavallo di Akros e tu metterai le pedine Soldato sul campo di battaglia.

Cerbero dell'Ade

{3}{B}{R}

Creatura — Segugio

6/6

Il Cerbero dell'Ade non può essere bloccato tranne che da tre o più creature.

Le carte nei cimiteri non possono essere bersaglio di magie o abilità.

Quando il Cerbero dell'Ade muore, esilialo e ogni giocatore riprende in mano tutte le carte creatura dal proprio cimitero.

* Se non puoi esiliare il Cerbero dell'Ade quando la sua ultima abilità si risolve, ad esempio perché è stato esiliato da un'altra magia o abilità, ogni giocatore riprenderà comunque in mano tutte le carte creatura dal proprio cimitero.

* Se due creature con il nome Cerbero dell'Ade muoiono contemporaneamente, si innescherà l'ultima abilità di entrambe. Se ogni giocatore ne controllava una, si risolverà per prima l'abilità del giocatore non attivo. Il Cerbero dell'Ade controllato da quel giocatore verrà esiliato e tutte le altre carte creatura nei cimiteri (incluso il Cerbero dell'Ade controllato dal giocatore attivo) ritorneranno in mano ai rispettivi proprietari. Poi si risolverà l'abilità del giocatore attivo. Il suo Cerbero dell'Ade non sarà esiliato, ma tutte le carte creatura che si trovano nei cimiteri in quel momento, ad esempio perché sono morte in risposta a questa abilità, torneranno in mano ai rispettivi proprietari.

Chimera dell'Orizzonte

{2}{G}{U}

Creatura — Chimera

3/2

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

Volare, travolgere

Ogniqualevolta peschi una carta, guadagni 1 punto vita.

* Se peschi più di una carta, l'abilità della Chimera dell'Orizzonte si innesca altrettante volte. Ognuna di queste abilità causerà un effetto di guadagno di punti vita separato.

Chimera delle Coste

{3}{U}

Creatura — Chimera

1/5

Volare

{1}{W}: La Chimera delle Coste può bloccare una creatura addizionale in questo turno.

* L'abilità attivata della Chimera delle Coste è cumulativa. Attivarla una seconda volta le permette di bloccare tre creature e così via.

Chimera Infusa di Magia

{1}{U}{R}

Creatura — Chimera

*3

Volare, travolgere

La forza della Chimera Infusa di Magia è pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

* L'abilità che definisce la forza della Chimera Infusa di Magia funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Chimera Preveggenete

{3}{U}{U}

Creatura — Chimera

3/4

Volare

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

* L'abilità innescata si risolverà e tu profetizzerai prima che la magia istantaneo o stregoneria si sia risolta.

Ciarlatano di Meletis

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

2/3

{2}{U}, {T}: Il controllore di una magia istantaneo o stregoneria bersaglio la copia. Quel giocatore può scegliere nuovi bersagli per la copia.

* L'abilità del Ciarlatano di Meletis può bersagliare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non solo quelle con bersagli né solo quelle controllate da te.

* Quando l'abilità si risolve, crea una copia della magia. Il controllore della magia originale controlla la copia. Quella copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

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

* Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Il suo controllore non può scegliere un altro modo.

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato quando è stata lanciata (come nel caso della Maledizione dei Maiali), la copia ha lo stesso valore di X.

Collera degli Dei

{1} {R} {R}

Stregoneria

La Collera degli Dei infligge 3 danni a ogni creatura. Se una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliata.

* Alle creature non deve essere necessariamente inflitto danno letale dalla Collera degli Dei per essere esiliate. Dopo che è stato inflitto loro danno, se stanno per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece vengono esiliate.

Colosso di Akros

{8}

Creatura Artefatto — Golem

10/10

Difensore, indistruttibile

{10}: Mostruosità 10. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti dieci segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Fintanto che il Colosso di Akros è mostruoso, ha travolgere e può attaccare come se non avesse difensore.

* Il Colosso di Akros non perde difensore quando è mostruoso. Diventa semplicemente in grado di attaccare.

Cura di Farika

{B} {B}

Istantaneo

La Cura di Farika infligge 2 danni a una creatura bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.

* Se la creatura è un bersaglio illegale quando la Cura di Farika tenta di risolversi, questa sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita. Se invece la Cura di Farika si risolve ma il danno viene prevenuto, guadagnerai comunque punti vita.

Daxos di Meletis

{1} {W} {U}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Daxos di Meletis non può essere bloccato da creature con forza pari o superiore a 3.

Ogniquale volta Daxos di Meletis infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore. Guadagni punti vita pari al costo di mana convertito di quella carta. Fino alla fine del turno, puoi lanciare quella carta e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.

* Se Daxos viene bloccato da una creatura, far aumentare la forza di quella creatura a 3 o più non modificherà né annullerà il blocco.

* Se la carta esiliata è una carta terra, non guadagnerai punti vita e non potrai giocare la terra.

* Devi pagare tutti i costi per lanciare la carta esiliata. Puoi pagare i costi alternativi o addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

* Daxos non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.

Discepolo di Fenax

{2}{B}{B}

Creatura — Chierico Umano

1/3

Quando la Discepolo di Fenax entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio rivela dalla sua mano un numero di carte pari alla tua devozione al nero. Scegli una di quelle carte. Quel giocatore scarta quella carta. *(La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

* Per determinare quante carte saranno rivelate considera la tua devozione al nero quando l'abilità innescata si risolve. Se la Discepolo di Fenax è ancora sul campo di battaglia in quel momento, il suo costo di mana contribuirà alla tua devozione al nero.

Disperazione dell'Artigiano

{3}{G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Profetizza 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

* L'artefatto o incantesimo non sarà sul campo di battaglia quando profetizzi, a meno che non sia stato rigenerato o abbia indistruttibile.

Distruttore di Polis

{2}{R}{G}

Creatura — Ciclope

4/4

Travolgere, protezione dagli incantesimi

{4}{R}{G}: Mostruosità 3. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Ogniqualvolta il Distruttore di Polis infligge danno da combattimento a un giocatore, se il Distruttore di Polis è mostruoso, distruggi un incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore.

* “Protezione dagli incantesimi” significa che il Distruttore di Polis non può essere incantato e non può essere il bersaglio di magie Aura o delle abilità di incantesimi; tutto il danno che gli verrebbe inflitto dagli incantesimi viene prevenuto e non può essere bloccato dalle creature incantesimo. In particolare, non ha protezione dalle creature incantate (a meno che quelle creature non siano anch'esse incantesimi).

* Il Distruttore di Polis deve essere mostruoso quando infligge danno da combattimento a un giocatore perché la sua ultima abilità si inneschi. Quando l'abilità si innesca, si risolve anche se il Distruttore di Polis non è più sul campo di battaglia in quel momento.

Divinazione dal Vapore

{2}{U}{R}

Istantaneo

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

* La Divinazione dal Vapore non bersaglia alcun avversario. In una partita multiplayer, scegli l'avversario quando la magia si risolve.

* Se una delle pile è vuota, il tuo avversario sceglierà se mettere le carte dell'altra pila nella tua mano o nel tuo cimitero.

Divoratore di Braci

{2}{R}{R}

Creatura — Elementale

4/5

{5}{R}{R}: Mostruosità 3. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando il Divoratore di Braci diventa mostruoso, ogni giocatore sacrifica tre terre.

* Quando l'ultima abilità si risolve, il giocatore attivo sceglierà tre terre che controlla, quindi ogni altro giocatore farà altrettanto secondo l'ordine del turno. Poi tutte quelle terre vengono sacrificate contemporaneamente.

Dono dell'Immortalità

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la creatura incantata muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Rimetti sul campo di battaglia il Dono dell'Immortalità assegnato a quella creatura all'inizio della prossima sottofase finale.

* Se la creatura non è più sul campo di battaglia all'inizio della sottofase finale successiva al suo ritorno sul campo di battaglia, il Dono dell'Immortalità rimarrà nel cimitero del suo proprietario.

* Se la creatura incantata è una pedina, né la creatura né il Dono dell'Immortalità saranno rimessi sul campo di battaglia.

Dono di Thassa

{5}{U}

Stregoneria

Pesca tre carte. Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio.

* Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale quando il Dono di Thassa tenta di risolversi, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai tre carte.

* Segui le istruzioni nell'ordine indicato sulla carta: se bersagli te stesso, pescherai tre carte e poi metterai le prime tre carte del tuo grimorio nel tuo cimitero.

Drago Soffio di Tempesta

{3}{R}{R}

Creatura — Drago

4/4

Volare, rapidità, protezione dal bianco

{5}{R}{R}: Mostruosità 3. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando il Drago Soffio di Tempesta diventa mostruoso, infligge danno a ogni avversario pari al numero di carte in mano a quel giocatore.

* Per ogni avversario, conta il numero di carte nella mano di quel giocatore quando l'ultima abilità si risolve per determinare quanti danni gli infligge il Drago Soffio di Tempesta.

Eruzione del Picco

{2}{R}

Stregoneria

Distruggi una Montagna bersaglio. L'Eruzione del Picco infligge 3 danni al controllore di quella terra.

* L'Eruzione del Picco può bersagliare qualsiasi terra con il sottotipo Montagna, non solo quelle con il nome Montagna. Non può bersagliare una terra che non ha quel sottotipo, anche se la terra può essere TAPpata per attingere {R}.

* Se la Montagna bersaglio è un bersaglio illegale quando l'Eruzione del Picco tenta di risolversi, questa sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non viene inflitto alcun danno. Tuttavia, se l'Eruzione del Picco si risolve e la Montagna non viene distrutta (ad esempio perché ha indistruttibile), il danno sarà inflitto.

Esperta Oratrice delle Fiamme

{2} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/3

Ogniqualevolta profetizzi, l'Esperta Oratrice delle Fiamme prende +2/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

* L'abilità dell'Esperta Oratrice delle Fiamme si innesca una volta per ogni istanza di profetizzare, indipendentemente dal numero di carte che profetizzi.

Frusta di Erebos

{2} {B} {B}

Artefatto Incantesimo Leggendaro

Le creature che controlli hanno legame vitale.

{2} {B} {B}, {T}: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale. Se sta per lasciare il campo di battaglia, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* All'inizio della prossima sottofase finale, la creatura rimessa sul campo di battaglia grazie alla Frusta di Erebos viene esiliata. Questa è un'abilità innescata ritardata. Se l'abilità viene neutralizzata, la creatura rimarrà sul campo di battaglia e l'abilità innescata ritardata non si innescherà nuovamente. Tuttavia, l'effetto di sostituzione esilierà comunque la creatura quando sta per lasciare il campo di battaglia.

* La Frusta di Erebos fornisce rapidità alla creatura rimessa sul campo di battaglia. Tuttavia, non le viene fornita nessuna delle abilità "di esilio". Se quella creatura perde tutte le sue abilità, sarà comunque esiliata all'inizio della sottofase finale e se sta per lasciare il campo di battaglia sarà comunque esiliata.

* Se una creatura rimessa sul campo di battaglia grazie alla Frusta di Erebos sta per lasciare il campo di battaglia per qualsiasi motivo, viene invece esiliata. Tuttavia, se quella creatura sta già per essere esiliata, l'effetto di sostituzione non si applicherà. Se successivamente la magia o abilità che la esilia rimette sul campo di battaglia la carta creatura (come fa ad esempio l'Incatenato alle Rocce), la carta creatura tornerà sul campo di battaglia come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. Gli effetti della Frusta di Erebos non saranno più applicati ad essa.

* La creatura esiliata non viene mai messa nel cimitero. Eventuali abilità della creatura che si innescano quando muore non si innescheranno.

Furia di Purforos

{4} {R}

Stregoneria

La Furia di Purforos infligge 4 danni a una creatura bersaglio. Non può essere rigenerata in questo turno. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* Se la Furia di Purforos si risolve ma il danno viene deviato su una creatura diversa o su un giocatore, la creatura bersaglio non potrà comunque essere rigenerata in quel turno. Questo vale anche se il danno viene prevenuto.

Gigante Scuotipietre

{3}{R}{R}

Creatura — Gigante

5/4

{6}{R}{R}: Mostruosità 3. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando il Gigante Scuotipietre diventa mostruoso, le creature senza volare controllate dai tuoi avversari non possono bloccare in questo turno.

* Se le creature bloccanti sono già state dichiarate quando si risolve l'ultima abilità del Gigante Scuotipietre, quei blocchi non saranno modificati né annullati.

* I tuoi avversari non possono assegnare alcuna creatura senza volare come bloccante in quel turno, anche se la creatura aveva volare o non era sul campo di battaglia sotto il controllo di uno dei tuoi avversari quando l'abilità del Gigante Scuotipietre si è risolta.

Grifone di Setessa

{4}{W}

Creatura — Grifone

3/2

Volare

{2}{G}{G}: Il Grifone di Setessa prende +2/+2 fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

* Se l'abilità del Grifone di Setessa viene attivata da un giocatore e successivamente un altro giocatore ne prende il controllo durante lo stesso turno, il secondo giocatore non può attivare la sua abilità in quel turno.

Idra Solcanebbia

{X}{G}

Creatura — Idra

0/0

L'Idra Solcanebbia non può essere neutralizzata.

Rapidità, protezione dal blu

L'Idra Solcanebbia entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

* Le magie che non possono essere neutralizzate possono comunque essere scelte come bersaglio di magie o abilità che cercano di neutralizzarle. Anche se la magia non sarà neutralizzata, la magia o abilità che cerca di neutralizzarla si risolverà e avverrà qualsiasi altro effetto di quella magia o abilità.

Incatenato alle Rocce

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta Montagna che controlli

Quando l'Incatenato alle Rocce entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché l'Incatenato alle Rocce non lascia il campo di battaglia. *(Quella creatura torna sotto il controllo del suo proprietario.)*

* Se la terra incantata dall'Incatenato alle Rocce smette di essere una Montagna o un altro giocatore ne prende il controllo, l'Incatenato alle Rocce sarà messo nel cimitero del suo proprietario quando vengono verificate le azioni di stato.

* L'abilità dell'Incatenato alle Rocce provoca un cambio di zona dalla durata limitata, uno stile di abilità introdotto con *Magic2014* che ricorda in qualche modo alcune carte meno recenti, come l'Anello dell'Oblio. Tuttavia, a differenza dell'Anello dell'Oblio, le carte come l'Incatenato alle Rocce hanno un'unica abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia la creatura quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che l'Incatenato alle Rocce l'ha lasciato.

* Se l'Incatenato alle Rocce lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari (a meno che non abbiano conferire). L'Equipaggiamento assegnato alla creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.

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

* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che l'Incatenato alle Rocce l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario dell'Incatenato alle Rocce lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Kraken Affondatore

{4}{U}{U}

Creatura — Kraken

6/6

{6}{U}{U}: Mostruosità 4. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti quattro segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando il Kraken Affondatore diventa mostruoso, TAPpa fino a quattro creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante lo STAP dei rispettivi controllori fintanto che controlli il Kraken Affondatore.

* Se perdi il controllo del Kraken Affondatore tra il momento in cui si innesca la sua ultima abilità e il momento in cui quell'abilità si risolve, le creature bersaglio verranno TAPpate. Tuttavia, non saranno influenzate dall'altro effetto e STAPperanno come di consueto durante le sottofasi di STAP dei rispettivi controllori.

* Se un altro giocatore prende il controllo del Kraken Affondatore, le creature non saranno più influenzate dall'effetto che impedisce loro di STAPpare, anche se più avanti riprendi il controllo del Kraken Affondatore.

* Se prendi il controllo di una creatura alla quale è stato impedito di STAPpare, quella creatura non STAPperà durante la tua sottofase di STAP fintanto che controlli il Kraken Affondatore.

* L'abilità può bersagliare una creatura TAPpata. Se una delle creature bersaglio è già TAPpata quando si risolve, quella creatura rimane TAPpata e non STAPperà durante la sottofase di STAP del suo controllore.

Leggere le Ossa

{2}{B}

Stregoneria

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

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

Maledizione dei Maiali

{X}{U}{U}

Stregoneria

Esilia X creature bersaglio. Per ogni creatura esiliata in questo modo, il suo controllore mette sul campo di battaglia una pedina creatura Cinghiale 2/2 verde.

* In una partita Commander, se un comandante viene messo nella zona di comando invece di essere esiliato dalla Maledizione dei Maiali, il suo controllore ottiene comunque una pedina Cinghiale.

Marinide Dominatore di Flutti

{2}{U}

Creatura — Mago Tritone

1/4

Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia il Marinide Dominatore di Flutti, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità del Marinide Dominatore di Flutti può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità del Marinide Dominatore di Flutti considera la creatura, ma non il suo controllore. Se la creatura cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo primo controllore, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

Medomai l'Eterno

{4}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Sfinge

4/4

Volare

Ogniqualvolta Medomai l'Eterno infligge danno da combattimento a un giocatore, gioca un turno extra dopo questo. Medomai l'Eterno non può attaccare durante turni extra.

* Un "turno extra" è qualsiasi turno creato da una magia o abilità. In particolare, non include i turni addizionali che vengono concessi nei tornei dopo lo scadere del tempo di un incontro.

* Non ha importanza di chi sia il turno. In casi molto rari, un avversario potrebbe giocare un turno extra e prendere il controllo di Medomai. Medomai non può attaccare in quel turno.

Mietitrice delle Terre Selvagge

{2}{B}{G}

Creatura — Gorgone

4/5

Ogniqualvolta un'altra creatura muore, profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

{B}: La Mietitrice delle Terre Selvagge ha tocco letale fino alla fine del turno.

{1}{G}: La Mietitrice delle Terre Selvagge ha anti-malocchio fino alla fine del turno.

* La prima abilità della Mietitrice delle Terre Selvagge si innesca separatamente per ogni creatura. Ad esempio, se cinque creature muoiono nello stesso momento, profetizzerai 1 per cinque volte. Non profetizzerai 5.

* Se la Mietitrice delle Terre Selvagge muore nello stesso momento di un'altra creatura, la sua abilità si innescherà per quell'altra creatura.

Mostro di Cellabisso

{3}{U}{U}

Creatura — Piovra

5/5

Il Mostro di Cellabisso non può attaccare a meno che il giocatore in difesa non controlli un'Isola.

{5}{U}{U}: Mostrosità 3. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando il Mostro di Cellabisso diventa mostruoso, una terra bersaglio diventa un'Isola in aggiunta ai suoi altri tipi.

* L'effetto che fa diventare la terra un'Isola non ha una durata e continuerà a tempo indeterminato. La terra mantiene i tipi di terra e le abilità che già aveva. Un'Isola ha l'abilità "{T}: Aggiungi {U} alla tua riserva di mana".

Nemesi dei Mortali

{4}{G}{G}

Creatura — Serpente

5/5

La Nemesi dei Mortali costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

{7}{G}{G}: Mostrosità 5. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni carta creatura nel tuo cimitero. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti cinque segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

* Né l'abilità di riduzione del costo della Nemesi dei Mortali né la condizione della sua abilità mostrosità possono ridurre i requisiti di mana colorato di quei costi.

* Dopo aver dichiarato che lanci la Nemesi dei Mortali o che attivi la sua abilità, è troppo tardi perché i giocatori possano cambiare il numero di carte creatura nel tuo cimitero per influenzare il costo dell'azione.

Nyktos, Santuario di Nyx

Terra Leggendaria

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

{2}, {T}: Scegli un colore. Aggiungi alla tua riserva di mana 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 è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Oplita di Akros

{R}{W}

Creatura — Soldato Umano

1/2

Ogniqualvolta l'Oplita di Akros attacca, prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature attaccanti che controlli.

* Conta il numero di creature attaccanti che controlli quando l'abilità si risolve per determinare il valore di X.

* Dopo che l'abilità si è risolta, il bonus non cambia anche se cambia il numero di creature attaccanti che controlli.

Pegaso della Cavalleria

{1}{W}

Creatura — Pegaso

1/1

Volare

Ogniqualevolta il Pegaso della Cavalleria attacca, ogni Umano attaccante ha volare fino alla fine del turno.

* Quando l'abilità innescata si risolve, gli Umani attaccanti continueranno ad avere volare anche se il Pegaso della Cavalleria lascia il campo di battaglia.

* Gli Umani attaccanti hanno volare prima che le creature bloccanti vengano dichiarate.

Polikranos, Divoratore di Mondi

{2}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Idra

5/5

{X}{X}{G}: Mostruosità X. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti X segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando Polikranos, Divoratore di Mondi diventa mostruoso, infligge X danni suddivisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio controllate dai tuoi avversari. Ognuna di quelle creature infligge danno pari alla propria forza a Polikranos.

* Il valore di X nell'ultima abilità di Polikranos è pari al valore scelto per X quando la sua abilità mostruosità è stata attivata.

* Il numero di bersagli scelti per l'abilità innescata deve essere almeno uno (se X non era 0) e al massimo X. Decidi la suddivisione del danno quando metti l'abilità in pila, non quando si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. Nelle partite multiplayer, puoi scegliere creature controllate da avversari diversi.

* Se alcuni bersagli dell'abilità, ma non tutti, diventano illegali, non puoi modificare la suddivisione del danno. Il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.

* Quando l'abilità innescata di Polikranos si risolve, Polikranos infligge il danno per primo, poi lo fanno le creature bersaglio. Anche se nessuna creatura morirà prima che l'abilità finisca di risolversi, l'ordine può essere significativo se Polikranos ha avvizzire o infettare.

Predatore di Mogis

{2}{B}

Creatura — Berserker Umano

2/2

Quando il Predatore di Mogis entra nel campo di battaglia, fino a X creature bersaglio hanno intimidire e rapidità 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.)*

* A differenza della maggior parte delle abilità che considerano la devozione per determinare l'entità di un effetto, il Predatore di Mogis la usa per determinare il numero di bersagli della sua abilità. Considera la tua devozione al nero quando metti l'abilità in pila. Il costo di mana del Predatore di Mogis contribuirà sempre alla tua devozione al nero. Una volta scelti i bersagli, non ha importanza se la tua devozione al nero cambia mentre l'abilità è in pila. Il numero di bersagli è vincolato.

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. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* 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, anche se quei permanenti resteranno assegnati alla creatura.

Presenza di Nylea

{1}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

Quando la Presenza di Nylea entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

La terra incantata ha tutti i tipi di terra base in aggiunta ai suoi altri tipi.

* La terra incantata avrà i tipi di terra Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Avrà inoltre l'abilità di mana di ciascun tipo di terra base (per esempio, le Foreste possono essere TAPPate per produrre {G}). Manterrà inoltre i suoi sottotipi e le sue 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.

Profetessa di Krufix

{3}{G}{U}

Creatura — Mago Umano

2/3

STAPpa tutte le creature e le terre che controlli durante lo STAP di ogni altro giocatore.

Puoi lanciare carte creatura come se avessero lampo.

* Le creature e le terre che controlli STAPpano nello stesso momento in cui lo fanno i permanenti del giocatore attivo. Non puoi scegliere di non STAPpare in quel momento.

* Gli effetti che stabiliscono che una creatura o una terra che controlli non STAPpa durante il tuo STAP non si applicano durante lo STAP di un altro giocatore.

* Controllare più di una Profetessa di Krufix non ti permette di STAPPare le creature o le terre più di una volta durante una singola sottofase di STAP.

* Puoi lanciare una carta creatura con conferire come un'Aura come se avesse lampo.

* L'ultima abilità si applica alle carte creatura in qualsiasi zona, a condizione che qualcosa ti permetta di lanciarle. Ad esempio, se controlli uno Zombie, potresti lanciare lo Strisciante del Sepolcro (una creatura con "Puoi lanciare lo Strisciante del Sepolcro dal tuo cimitero fintanto che controlli uno Zombie") dal tuo cimitero come se avesse lampo.

Razziatore del Muggito di Morte

{1}{R}

Creatura — Berserker Minotauro

2/3

Il Razziatore del Muggito di Morte attacca ogni turno, se può farlo.

{2}{B}: Rigenera il Razziatore del Muggito di Morte.

* Sei sempre tu a scegliere quale giocatore o planeswalker viene attaccato dal Razziatore del Muggito di Morte.

* Se durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti il Razziatore del Muggito di Morte è TAppato, è influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare o non è stato sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Rubapensieri

{B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta. Perdi 2 punti vita.

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

Salvataggio dall'Ade

{4}{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare il Salvataggio dall'Ade, sacrifica una creatura.

Scegli una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero. Rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo quella carta e la carta sacrificata all'inizio del tuo prossimo mantenimento. Esilia il Salvataggio dall'Ade.

* Dopo aver dichiarato che lanci il Salvataggio dall'Ade, nessun giocatore può cercare di impedirti di lanciare la magia rimuovendo la creatura che vuoi sacrificare.

* Se sacrifichi una pedina creatura per lanciare il Salvataggio dall'Ade, non ritornerà sul campo di battaglia, anche se la carta creatura bersaglio lo farà.

* Se una carta tra la creatura sacrificata e la carta creatura bersaglio lascia il cimitero prima che l'abilità innescata ritardata si risolva durante il tuo prossimo mantenimento, quella carta non ritornerà sul campo di battaglia.

* Tuttavia, se la creatura sacrificata viene messa in un'altra zona pubblica invece del cimitero, ad esempio perché è il tuo comandante o a causa di un altro effetto di sostituzione, ritornerà sul campo di battaglia dalla zona in cui è stata messa.

* Il Salvataggio dall'Ade viene esiliato quando si risolve, non più tardi quando si risolve l'abilità innescata ritardata.

Satiro Ebbro di Fuoco

{R}

Creatura — Sciamano Satiro

2/1

Ogniqualvolta viene inflitto danno al Satiro Ebbro di Fuoco, esso ti infligge altrettanti danni.

{1}{R}: Il Satiro Ebbro di Fuoco prende +1/+0 fino alla fine del turno e ti infligge 1 danno.

* La prima abilità del Satiro Ebbro di Fuoco si innescherà anche se gli viene inflitto danno letale. Per esempio, se blocca una creatura 7/7, si innescherà la sua abilità e il Satiro Ebbro di Fuoco ti infliggerà 7 danni.

* Il danno inflitto dal Satiro Ebbro di Fuoco a causa della sua prima abilità non è danno da combattimento, anche se è stato il danno da combattimento a far innescare quell'abilità.

Satiro Edonista

{1}{G}

Creatura — Satiro

2/1

{R}, Sacrifica il Satiro Edonista: Aggiungi {R} {R} {R} alla tua riserva di mana.

* L'abilità del Satiro Edonista è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Satiro Pifferaio

{2} {G}

Creatura — Farabutto Satiro

2/1

{3} {G}: Una creatura bersaglio deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

* Durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, il giocatore in difesa deve assegnare almeno una creatura bloccante a ogni creatura che deve essere bloccata se quel giocatore controlla almeno una creatura che potrebbe bloccarle.

* Se deve essere bloccata più di una creatura attaccante, il giocatore in difesa deve assegnare le creature bloccanti in modo che sia bloccato il maggior numero di creature attaccanti.

Saziare la Fame

{2} {G}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quando quella creatura muore in questo turno, guadagni 3 punti vita. Una creatura bersaglio che controlli lotta con quella creatura. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

* Saziare la Fame ha due bersagli: una creatura controllata da un avversario e una creatura che controlli tu. Se solo una delle due è un bersaglio legale quando Saziare la Fame tenta di risolversi, le creature non lotteranno e nessuna delle due infliggerà o subirà danno. Tuttavia, guadagnerai comunque 3 punti vita quando la creatura che non controlli muore in quel turno, anche se era il bersaglio illegale quando Saziare la Fame si è risolto.

* Se nessuna delle due creature è un bersaglio legale quando Saziare la Fame tenta di risolversi, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

* Se la prima creatura bersaglio muore in quel turno, guadagnerai 3 punti vita indipendentemente dalla causa della morte della creatura o da chi la controlla in quel momento.

Sfinge Profetica

{3} {U} {U}

Creatura — Sfinge

3/5

Volare

Scarta una carta: La Sfinge Profetica ha anti-malocchio fino alla fine del turno. TAPpala.

Ogniquale volta la Sfinge Profetica attacca, profetizza 3. *(Guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi mettile in qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

* Puoi attivare l'abilità della Sfinge Profetica anche se è già TAPpata.

Signore delle Onde

{3} {U}

Creatura — Mago Tritone

2/1

Protezione dal rosso

Le creature Elementale che controlli prendono +1/+1.

Quando il Signore delle Onde entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia un numero di pedine creatura Elementale 1/0 blu pari alla tua devozione al blu. *(La tua devozione al blu è la somma dei {U} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

* Per determinare quante pedine vengono messe sul campo di battaglia considera la tua devozione al blu quando l'abilità innescata si risolve. Se il Signore delle Onde è ancora sul campo di battaglia in quel momento, il suo costo di mana contribuirà alla tua devozione al blu.

* A meno che non intervengano altri effetti, le pedine Elementale entreranno nel campo di battaglia come creature 2/1.

* Se il Signore delle Onde lascia il campo di battaglia e nient'altro sta aumentando la costituzione delle pedine Elementale a più di 0, le pedine Elementale moriranno e di conseguenza cesseranno di esistere.

Signore Supremo Ripugnante

{5} {B} {B}

Creatura — Demone

6/6

Volare

Quando il Signore Supremo Ripugnante entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia un numero di pedine creatura Arpia 1/1 nere con volare pari alla tua devozione al nero. *(La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica una creatura.

* Per determinare quante pedine Arpia mettere sul campo di battaglia considera la tua devozione al nero quando la prima abilità innescata si risolve. Se il Signore Supremo Ripugnante è ancora sul campo di battaglia in quel momento, il suo costo di mana contribuirà alla tua devozione al nero.

* Se il Signore Supremo Ripugnante è l'unica creatura che controlli quando la sua seconda abilità innescata si risolve, dovrai sacrificarlo.

Sirena dei Naufragi

{U} {B}

Creatura — Sirena

1/2

Volare

{1} {U}: Una creatura bersaglio controllata da un avversario attacca in questo turno, se può farlo.

{1} {B}, {T}: Le creature attaccanti prendono -1/-1 fino alla fine del turno.

* Il controllore di ogni creatura attaccante sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato da quella creatura.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

* L'ultima abilità influenza le creature che stanno già attaccando quando si risolve. Attivarla prima del combattimento non influenzerà nessuna delle creature che attaccheranno più avanti in quel turno.

Slancio Selvaggio

{1}{G}

Istantaneo

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

* Lo Slancio Selvaggio può bersagliare una creatura STAPpata.

Soldato del Pantheon

{W}

Creatura — Soldato Umano

2/1

Protezione dal multicolore

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia multicolore, guadagni 1 punto vita.

* Non è possibile assegnare Aure o Equipaggiamento multicolore al Soldato del Pantheon; non può essere bloccato da creature multicolore, non può essere bersagliato da magie multicolore o abilità da fonti multicolore e tutto il danno ad esso inflitto da fonti multicolore viene prevenuto.

* La maggior parte delle magie e dei permanenti ibridi, inclusi quelli del blocco *Ritorno a Ravnica*, sono multicolore, anche se li lanci con un solo colore di mana.

Sorso di Cicuta

{4}{B}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore perde 2 punti vita.

* Se la creatura è un bersaglio illegale quando il Sorso di Cicuta tenta di risolversi, questo sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore della creatura non perderà 2 punti vita. Tuttavia, se il Sorso di Cicuta si risolve e la creatura non viene distrutta (per esempio perché si rigenera o ha indistruttibile), il controllore della creatura perderà comunque 2 punti vita.

Speranze Ostacolate

{1}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1}. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

* Se le Speranze Ostacolate si risolvono, profetizzerai indipendentemente dal fatto che il controllore della magia bersaglio paghi o meno {1}.

Thassa, Dea del Mare

{2}{U}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

5/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al blu è inferiore a cinque, Thassa non è una creatura. (*La tua devozione al blu è la somma dei {U} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)

All'inizio del tuo mantenimento, profetizza 1.

{1}{U}: Una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno.

* Attivare l'ultima abilità di Thassa dopo che la creatura bersaglio è stata bloccata non modificherà né annullerà il blocco.

Triade delle Moire

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

{1}, {T}: Metti un segnalino fato su un'altra creatura bersaglio.

{W}, {T}: Esilia una creatura bersaglio che ha un segnalino fato, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

{B}, {T}: Esilia una creatura bersaglio che ha un segnalino fato. Il suo controllore pesca due carte.

* La creatura che ritorna sul campo di battaglia durante la risoluzione della seconda abilità della Triade delle Moire diventa un nuovo oggetto che non ha ricordi dell'ultima volta che era sul campo di battaglia. Non avrà un segnalino fato.

Tymaret, il Re dell'Omicidio

{B}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Zombie

2/2

{1}{R}, Sacrifica un'altra creatura: Tymaret, il Re dell'Omicidio infligge 2 danni a un giocatore bersaglio.

{1}{B}, Sacrifica una creatura: Riprendi in mano Tymaret dal tuo cimitero.

* L'ultima abilità di Tymaret può essere attivata solo se Tymaret si trova nel tuo cimitero. In particolare, Tymaret non può essere sacrificato per far ritornare se stesso.

Ultimo Respiro

{1}{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2. Il suo controllore guadagna 4 punti vita.

* Se la creatura è un bersaglio illegale quando l'Ultimo Respiro tenta di risolversi, questo sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il suo controllore non guadagnerà 4 punti vita.

Ululatore Notturmo

{1}{B}{B}

Creatura Incantesimo — Orrore

0/0

Conferire {2}{B}{B} *(Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura.*

Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)

L'Ululatore Notturmo e la creatura incantata prendono +X/+X, dove X è il numero di carte creatura in tutti i cimiteri.

* L'ultima abilità dell'Ululatore Notturmo funziona solo sul campo di battaglia. Nelle altre zone, l'Ululatore Notturmo è una creatura incantesimo 0/0.

Vaso del Pandemonio

{1}

Artefatto

{T}: Ogni giocatore esilia a faccia in giù la prima carta del proprio grimorio.

{7}, {T}, Sacrifica il Vaso del Pandemonio: Ogni giocatore gira a faccia in su tutte le carte che possiede esiliate con il Vaso del Pandemonio, poi mette sul campo di battaglia tutte le carte permanente tra di esse.

* Nessun giocatore può guardare le carte esiliate con il Vaso del Pandemonio finché quelle carte non vengono girate a faccia in su.

* Se il Vaso del Pandemonio lascia il campo di battaglia e successivamente un altro Vaso del Pandemonio entra nel campo di battaglia, si tratta di un nuovo oggetto (anche se i due sono rappresentati dalla stessa carta). Le carte esiliate dal primo non possono essere girate a faccia in su o messe sul campo di battaglia dal secondo.

Vendetta della Dea del Mare

{5} {U}

Stregoneria

Fai tornare fino a tre creature bersaglio controllate dai tuoi avversari in mano ai rispettivi proprietari. Profetizza 1.
(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)

* Puoi lanciare la Vendetta della Dea del Mare senza bersagli. Se lo fai, profetizzerai 1 quando si risolve. Se scegli almeno un bersaglio e tutti i bersagli scelti sono illegali quando la Vendetta della Dea del Mare tenta di risolversi, questa verrà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

* Nelle partite multiplayer, le tre creature bersaglio possono essere controllate da avversari diversi.

Volere degli Dei

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. Profetizza 1.
(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)

* Scegli il colore quando il Volere degli Dei si risolve. Una volta scelto il colore, nessun giocatore potrà più rispondere a questa scelta.

Xenagos, il Dissoluto

{2} {R} {G}

Planeswalker — Xenagos

3

+1: Aggiungi X mana in qualsiasi combinazione di {R} e/o {G} alla tua riserva di mana, dove X è il numero di creature che controlli.

0: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Satiro 2/2 rossa e verde con rapidità.

-6: Esilia le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura e/o terra scelte tra esse.

* La prima abilità di Xenagos non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere. Conta il numero di creature che controlli quando l'abilità si risolve per determinare quanto mana aggiungere alla tua riserva di mana. Scegli quanto di quel mana è rosso e quanto è verde in quel momento.

* Le carte creatura con conferire messe sul campo di battaglia con la terza abilità saranno creature sul campo di battaglia, non Aure.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Ritorno a Ravnica, Irruzione e Labirinto del Drago sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2013 Wizards.