

# Note di release di *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 14 agosto 2025

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

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

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

---

## NOTE GENERALI

### Legalità delle carte

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

Le nuove carte Commander di *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*, con il codice dell'espansione TMC, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione TMC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

L'uscita di *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles* include anche carte Materiale Fonte senza bordi con il codice dell'espansione PZA. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso.

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

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

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

---

## Nuova abilità definita da parola chiave: sgattaiolare

L'addestramento di un ninja non è facile, ma ha molti vantaggi. Le capacità apprese dalle Tartarughe Ninja e da altri personaggi che si esercitano in tecniche simili sono rappresentate in questa espansione dall'abilità *sgattaiolare*. Sgattaiolare consente di lanciare magie in un momento inaspettato, generalmente a un costo ridotto, con il costo addizionale di far tornare in mano al proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli. Le creature lanciate per il loro costo di sgattaiolare entrano come attaccanti, e alcune magie possono avere effetti addizionali quando vengono lanciate per il loro costo di sgattaiolare!

Splinter, Hamato Yoshi

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Ratto Ninja Mutante

1/3

Sgattaiolare {B} *(Puoi lanciare questa magia pagando {B} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Entra TAPpato e attaccante.)*

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

Gli altri Ninja che controlli prendono +1/+1.

Tecnica di Leonardo

{3} {W}

Stregoneria

Sgattaiolare {1} {W} *(Puoi lanciare questa magia pagando {1} {W} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.)*

Rimetti sul campo di battaglia una o due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero, ciascuna con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Le magie possono essere lanciate per il loro costo di sgattaiolare solo in un momento in cui puoi giocare un istantaneo durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti del tuo turno (dopo che il tuo avversario ha deciso se bloccare o meno).
- Se il costo di sgattaiolare di una magia creatura è stato pagato, la creatura che diventa entra TAPpata e attacca lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia della creatura che è tornata in mano al suo proprietario per pagare il costo di sgattaiolare. Questa è una regola specifica di sgattaiolare: in altri casi, quando una creatura viene messa sul campo di battaglia come attaccante, è il suo controllore a scegliere quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura.
- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia in questo modo sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innesceranno quando entra come attaccante.

---

## Nuova parola per definire un'abilità: scomparire

L'improvvisa comparsa di un nemico durante una battaglia è sempre motivo di preoccupazione, ma la sua improvvisa scomparsa può essere altrettanto preoccupante. La parola per definire un'abilità *scompare* raggruppa le abilità che controllano se un permanente ha lasciato il campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

Mistico del Clan

{3} {B}

Creatura — Warlock Ninja Umano

2/4

Legame vitale

*Scompare* — Quando questa creatura entra, se un permanente ha lasciato il campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, crea una pedina creatura Ninja 1/1 nera.

Michelangelo, Maestro dei Giochi

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

3/3

*Scompare* — All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente ha lasciato il campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su Michelangelo.

- Alcune abilità *scompare*, come quelle delle carte sopra, sono abilità innescate con una clausola del “se” interposto. Se un permanente non ha lasciato il campo di battaglia sotto il tuo controllo in quel turno nel momento in cui l'abilità *scompare* si innescerebbe, non si innesca affatto.

---

### Nuova pedina predefinita: Mutagene

Ci sono tonnellate di Mutanti in questa espansione (comprese le Tartarughe Ninja stesse), e la maggior parte di loro non sarebbe Mutante se non fosse per il *Mutagene*! Le pedine Mutagene rappresentano la sostanza che ha reso molti di questi personaggi ciò che sono oggi.

Commando Crostaceo

{1} {U}

Creatura — Soldato Mutante Granchio

0/3

Quando questa creatura entra, crea una pedina Mutagene.

*(È un artefatto con “{1}, {T}, Sacrifica questa pedina:*

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

*Attiva solo come una stregoneria”).*

Reazione a Catena Mutante

{2} {G}

Stregoneria

Distruggi fino a un artefatto, incantesimo o creatura con volare bersaglio. Crea una pedina Mutagene. *(È un artefatto con “{1}, {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria”).*

- Le pedine Mutagene sono un tipo di pedina predefinita. Ognuna è un artefatto incolore con il sottotipo Mutagene e l'abilità “{1}, {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria”.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Mutagene richiedono dei bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. La pedina Mutagene non verrà creata.

---

### Riproposizione di una meccanica: Cibo

Le Tartarughe Ninja amano il cibo. In particolare, amano la pizza, anche quella con condimenti non tradizionali. Il tipo di artefatto *Cibo* compare su alcune carte stampate in questa espansione e sulle pedine Cibo, che sono pedine artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.

Pizza Porridge Piccante

{2} {R}

Artefatto — Cibo

Quando questo artefatto entra, infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio e 3 danni a te.

{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita.

Furfante Folle

{W}

Creatura — Mutante Uccello

0/2

Volare

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.)*

- Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare su alcune creature, non è mai un tipo di creatura.
- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Per esempio, puoi sacrificare Pizza Face (una Creatura Artefatto Leggendaria — Mutante Cibo) per attivare l'abilità della Cavalcante di Malafoglia (un'abilità con “Sacrifica un Cibo” nel costo). Non puoi sacrificare un Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Cibo per attivare la sua stessa abilità e attivare anche l'abilità della Cavalcante di Malafoglia.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Cibo possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non creerai pedine Cibo.
- Qualsiasi cosa tu faccia, non mangiarti quelle carte. (Inoltre, non provare a cucinare le pizze raffigurate sulle carte. Non hai l'apparato digerente di una Tartaruga Ninja.)

---

### Riproposizione di un tipo di incantesimo: Classe

Questa espansione include un ciclo di incantesimi *Classe* che mettono in mostra alcuni dei molti talenti posseduti dalle Tartarughe Ninja (e, in un caso, da uno dei loro associati). Ognuno inizia con una sola abilità, ma con il duro lavoro, la determinazione e, beh sì, del mana, puoi farli aumentare fino ai livelli 2 e 3 per accedere a potenti abilità aggiuntive!

Talento del Leader

{1}{W}

Incantesimo — Classe

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

Ogniqualevolta attacchi, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio.

{2}{W}: Livello 2

Ogniqualevolta una creatura che controlli lascia il campo di battaglia, se aveva un segnalino, guadagni 2 punti vita.

{3}{W}: Livello 3

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

Rude Ninja

{1}{R}

Incantesimo — Classe

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

Ogniqualevolta attacchi, puoi scartare una carta. Se lo fai, peschi una carta.

{1}{R}: Livello 2

Ogniqualevolta scarti una carta, questa Classe infligge 2 danni a ogni avversario.

{1}{R}: Livello 3

Quando questa Classe diventa di livello 3, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta e aggiungila alla tua mano, rimescola, poi scarta una carta a caso.

- Le carte Classe hanno più sezioni di riquadro di testo. Oltre alla sezione superiore, ogni sezione contiene una *barra di livello della classe* che include un costo e un numero di livello. Ciascuna rappresenta un'abilità attivata con il costo indicato che fa avanzare la Classe al livello indicato in quella barra.
- Ogni Classe inizia al livello 1 e ha le abilità nella sezione superiore del suo riquadro di testo. Una volta che una Classe aumenta al livello 2 o al livello 3, ha anche tutte le abilità elencate nella sezione associata del suo riquadro di testo.
- Ottenere un livello non rimuove le abilità che una Classe aveva in un livello precedente.
- Un'abilità che fa avanzare una Classe a un livello superiore è una normale abilità attivata. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Non puoi attivare un'abilità che fa avanzare una Classe a un determinato livello se quella Classe è già di quel livello o superiore. Ad esempio, se una Classe è già di livello 2, non puoi attivare nuovamente l'abilità che la fa avanzare al livello 2.
- Non vi sono restrizioni su quanti permanenti Classe puoi controllare, che siano classi uguali o diverse. Ogni permanente Classe tiene traccia del proprio livello separatamente.

---

### Riproposizione di una meccanica: partner (con una nuova variante)

Sei carte nel mazzo Commander di questa espansione hanno l'abilità "Partner—Seleziona Personaggio". Questa è una variante dell'abilità partner che ti permette di avere due comandanti se entrambi hanno la stessa variante elencata dopo l'abilità partner. Divertiti a combinarli in vari modi!

Leonardo, l'Equilibrio

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

3/3

Ogniquale volta una pedina che controlli entra, puoi mettere un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli. Fallo solo una volta per turno.

{W} {U} {B} {R} {G}: Le creature che controlli hanno minacciare, travolgere e legame vitale fino alla fine del turno.

Partner—Seleziona Personaggio (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno questa abilità.*)

Donatello, il Cervello

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

2/4

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, vengono invece create quelle pedine più una pedina Mutagene.

Partner—Seleziona Personaggio (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno questa abilità.*)

- Puoi avere due comandanti se ciascuno di essi ha “Partner—Seleziona Personaggio”. Non puoi combinarli con carte che hanno altre abilità partner.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Donatello, il Cervello e Splinter, il Mentore sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con blu e/o nero nella loro identità di colore, ma non carte con rosso, verde o bianco. (Se Leonardo, l'Equilibrio è uno dei tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con qualsiasi colore o combinazione di colori nella loro identità di colore, indipendentemente da chi sia l'altro comandante.)
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti del tuo mazzo vengono rimescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere le abilità partner appropriate all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.

---

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*:**

Adolescente Ninja

{2} {B}

Incantesimo — Classe

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

Ogniqualevolta una creatura che controlli lascia il campo di battaglia, ogni avversario perde 1 punto vita.

{1} {B}: Livello 2

Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno minacciare.

{B}: Livello 3

Le carte creatura nel tuo cimitero hanno sgattaiolare

{3} {B}.

Puoi lanciare magie creatura dal tuo cimitero usando la loro abilità sgattaiolare.

- Lanciare magie creatura dal tuo cimitero usando le loro abilità sgattaiolare con il permesso fornito dalla prima abilità di livello 3 dell'Adolescente Ninja non cambia il momento in cui puoi lanciarle. Potrai lanciarle in questo modo solo durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti del tuo turno, quando puoi giocare un istantaneo, e dovrai comunque pagare il costo di sgattaiolare, incluso far tornare una creatura attaccante non bloccata che controlli in mano al suo proprietario.
- Se una carta creatura nel tuo cimitero ha più abilità sgattaiolare, puoi lanciarla dal tuo cimitero usando una qualsiasi di queste abilità sgattaiolare con il permesso fornito dalla seconda abilità di livello 3 dell'Adolescente Ninja.

---

April O'Neil, Apprendista Kunoichi

{1} {W}

Creatura Leggendaria — Ninja Umano

2/2

Quando April O'Neil entra, profetizza 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile in qualsiasi numero in fondo e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

April O'Neil non può essere bloccata da creature con forza pari o superiore a 3.

- Dopo che April è stata bloccata, cambiare la forza della creatura bloccante a 3 o più non la farà diventare non bloccata.

---

April O'Neil, Hacktivista

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Scienziato Umano

1/5

All'inizio della tua sottofase finale, pesca una carta per ogni tipo di carta tra le magie che hai lanciato in questo turno.

- I tipi di carta di *Magic* sono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaria, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Umano e Scienziato sono sottotipi, non tipi di carta.

---

Arsenale Improvvisato

{1} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0 per ogni artefatto che controlli.

{4} {R}: Crea una pedina che è una copia di questo Equipaggiamento.

Equipaggiare {R}

- La pedina che è una copia avrà le abilità dell'Arsenale Improvvisato e potrà creare copie di se stessa.
- La pedina non copia se l'Arsenale Improvvisato è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'Arsenale Improvvisato lascia il campo di battaglia prima che la sua seconda abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque come una copia dell'Arsenale Improvvisato, usando i valori copiabili dell'Arsenale Improvvisato quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui l'Arsenale Improvvisato diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua seconda abilità è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa l'Arsenale Improvvisato stia copiando. (Questo è l'equivalente delle regole di "sì, e").

---

Avatar del Vento del Nord

{2} {U} {U} {R}

Creatura — Avatar Spirito Drago

5/5

Volare

Quando questa creatura entra, se l'hai lanciata, puoi aggiungere alla tua mano una carta che possiedi al di fuori della partita.

- In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Negli eventi Limited, il tuo sideboard include anche un numero arbitrario di terre base. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.

---

Avatar del Vento del Sud

{3} {B}

Creatura — Avatar Spirito Serpente

3/4

Tocco letale

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

Ogniqualevolta guadagni punti vita, ogni avversario perde 1 punto vita.

- Per determinare quanti punti vita guadagni con la seconda abilità dell'Avatar del Vento del Sud, usa la costituzione della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.



- L'ultima abilità dell'Avatar del Vento del Sud si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Attività Illecita o di 3 punti vita con la Pizza Guacamole e Marshmallow.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlla infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità dell'Avatar del Vento del Sud si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'ultima abilità dell'Avatar del Vento del Sud si innescherà solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'ultima abilità dell'Avatar del Vento del Sud, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

#### Calpestato dal Clan

{1} {B}

Istantaneo

Potenziamento—Sacrifica un artefatto o una creatura.

*(Puoi sacrificare un artefatto o una creatura in aggiunta a qualsiasi altro costo mentre lanci questa magia.)*

Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno. Se questa magia è stata potenziata, quella creatura prende invece -5/-5 fino alla fine del turno.

- Se il costo di potenziamento di una magia è stato pagato, la magia è “potenziata”.
- L'abilità potenziamento non ti permette di pagare un costo di potenziamento più di una volta.
- Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata. Se la magia copiata è una magia permanente, anche la pedina che la copia di quella magia diventa quando entra si considera potenziata.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

#### Covo delle Tartarughe

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Tartaruga o Ninja.

{3}, {T}: Una Tartaruga o Ninja bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Dopo che una creatura Ninja o Tartaruga è stata bloccata, attivare l'ultima abilità del Covo delle Tartarughe bersagliando quella creatura non la farà diventare non bloccata.

---

Cupola Cromata

{2}

Creatura Artefatto — Ninja Robot

1/3

Le altre creature artefatto che controlli prendono +1/+0.

{5}: Crea una pedina che è una copia di un altro artefatto bersaglio che controlli. Quella pedina ha rapidità.

Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se l'artefatto copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'artefatto copiato è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che l'artefatto ha copiato.
- Se l'artefatto copiato dalla pedina aveva abilità "quando [questo artefatto] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funziona anche ogni abilità "mentre [questo artefatto] entra" o "[questo artefatto] entra con" copiata dalla pedina.

---

Dolci Contaminati

{1} {B} {G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o creatura bersaglio. Se il suo valore di mana era pari o inferiore a 4, crea una pedina

Cibo. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".)*

- Usa il costo di mana dell'artefatto o della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se il suo valore di mana è pari o inferiore a 4. Se aveva {X} nel costo, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Dolore Elementare

{1} {B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha tocco letale e "Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario".

- Se la creatura bersaglio è una pedina, l'abilità fornita si innesca comunque quando muore, ma non rimetterai la pedina sul campo di battaglia.
-

Don e Leo, Risolutori di Problemi  
{3} {W/U} {W/U}  
Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante  
4/6

Cautela  
All'inizio della tua sottofase finale, esilia fino a un artefatto bersaglio che controlli e fino a una creatura bersaglio che controlli. Poi rimettili sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

- Dopo che un permanente esiliato in questo modo viene rimesso sul campo di battaglia, è 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.

---

Don e Raf, Scienze Dure  
{1} {U/R} {U/R}  
Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante  
2/4  
Minacciare  
Ogniquale volta Don e Raf attaccano, la prossima magia non creatura che lanci in questo turno ha affinità con gli artefatti. *(Costa {1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto 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 l'affinità con gli artefatti). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Nel raro caso in cui l'ultima abilità di Don e Raf si risolva più di una volta nello stesso turno (probabilmente perché ci sono state più fasi di combattimento), una singola magia non creatura potrebbe avere più istanze di affinità con gli artefatti. Queste abilità sono cumulative. Ad esempio, se attacchi due volte con Don e Raf nello stesso turno senza lanciare alcuna magia non creatura tra un attacco e l'altro, la prossima magia non creatura che lanci in quel turno costerà {2} in meno per ogni artefatto che controllavi.

---

Donatello, Maestro dei Gadget  
{2} {U}  
Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante  
3/2  
Sgattaiolare {1} {U} *(Puoi lanciare questa magia pagando {1}{U} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Entra TAPpato e attaccante.)*  
Ogniquale volta Donatello infligge danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina che è una copia di un artefatto bersaglio che controlli.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se l'artefatto copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'artefatto copiato è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che l'artefatto ha copiato.
- Se l'artefatto copiato dalla pedina aveva abilità "quando [questo artefatto] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funziona anche ogni abilità "mentre [questo artefatto] entra" o "[questo artefatto] entra con" copiata dalla pedina.

Donatello, Meccanico Mutante

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

3/5

{T}: Metti tre segnalini +1/+1 su un artefatto bersaglio che controlli. Se non è una creatura, diventa una creatura Robot 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva solo come una stregoneria.

Ogniqualevolta un artefatto che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, se aveva segnalini, metti quei segnalini su fino a un artefatto o creatura bersaglio che controlli.

- La prima abilità di Donatello non rimuove alcuna abilità che l'artefatto bersaglio possieda.
- L'artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi.
- Se l'artefatto bersaglio è un Equipaggiamento assegnato, diventa non assegnato. Se un Equipaggiamento senza riconfigurare diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un'altra creatura.
- Se l'artefatto bersaglio è un Veicolo, la sua forza e la sua costituzione base saranno 0/0. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e costituzione.
- Se l'artefatto bersaglio ha stazionare, la sua forza e la sua costituzione base saranno 0/0. Aggiungere segnalini carica a quell'artefatto non ripristinerà la forza e la costituzione stampate in nessuna delle sue sezioni.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

Donatello, Tartaruga Tecnologica

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

3/4

Quando Donatello entra, se controlli un artefatto, pesca una carta.

- Quando Donatello entra nel campo di battaglia, la sua abilità innescata verifica se controlli un artefatto. Se non ne controlli uno, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se non controlli più alcun artefatto, l'abilità non avrà alcun effetto.

#### Esilio Dimensionale

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta una terra base che controlli

Quando quest'Aura entra, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché quest'Aura non lascia il campo di battaglia.

- Se l'Esilio Dimensionale lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la creatura bersaglio 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.

#### È un Genio

{1}{U}

Incantesimo — Classe

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

Quando questa Classe entra, macina due carte, pesca due carte, poi scarta due carte.

{1}{U}: Livello 2

Quando questa Classe diventa di livello 2, riprendi in mano fino a due carte artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

{4}{U}: Livello 3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti tre segnalini +1/+1 su un artefatto bersaglio che controlli. Se non è una creatura, diventa una creatura Robot 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- L'abilità di livello 3 di È un Genio non rimuove alcuna abilità che l'artefatto bersaglio possieda.
- L'artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi.
- Se l'artefatto bersaglio è un Equipaggiamento assegnato, diventa non assegnato. Se un Equipaggiamento senza riconfigurare diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un'altra creatura.
- Se l'artefatto bersaglio è un Veicolo, la sua forza e la sua costituzione base saranno 0/0. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e costituzione.
- Se l'artefatto bersaglio ha stazionario, la sua forza e la sua costituzione base saranno 0/0. Aggiungere segnalini carica a quell'artefatto non ripristinerà la forza e la costituzione stampate in nessuna delle sue sezioni.

- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

#### Galleria di Fuga

Terra

{T}, Sacrifica questa terra: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.

{T}, Sacrifica questa terra: Una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Se la forza della creatura bersaglio viene aumentata a 3 o più dopo che l'ultima abilità della Galleria di Fuga è attivata ma prima che si sia risolta, l'abilità non si risolve. Tuttavia, se invece la forza della creatura viene aumentata a 3 o più dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.
- Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 2 è stata bloccata, l'ultima abilità della Galleria di Fuga non la farà diventare non bloccata.

#### Gancio e Bang Bang

{4} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Mutante Bue Talpa

8/8

Travolgere

Ogniqualevolta TAPPi una terra per attingere mana, aggiungi {G}.

- L'ultima abilità di Gancio e Bang Bang è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

#### Generale Traag, Cuore di Pietra

{3} {R} {R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Soldato Elementale

4/3

Travolgere

Quando il Generale Traag entra, puoi sacrificare un altro artefatto. Quando lo fai, il Generale Traag infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità del Generale Traag quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un altro artefatto in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

I Neutrini

{2} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Ribelle Elfo

2/4

Volare

*Alleanza* — Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli entra, I Neutrini prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta I Neutrini attaccano, esilia fino a una creatura bersaglio che possiedi, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPpata e attaccante.

- Dopo che una creatura esiliata in questo modo viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura rimessa sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da I Neutrini o da qualsiasi altra creatura attaccante.
- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante. (Tutte le abilità che si sono innescate prima che I Neutrini esiliassero la creatura non sono influenzate, e la fonte di quelle abilità è quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia, non la creatura che sta attaccando ora.)

---

In Castigo a Vita

{4} {W}

Istantaneo

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

Distruggi una creatura bersaglio.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di In Castigo a Vita). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Intenerire

{1} {G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre Intenerire si risolve, la creatura che controlli non infliggerà danno.
-

Kitsune, Figlia del Drago  
{4} {U} {U}  
Creatura Leggendaria — Avatar Warlock Volpe  
6/6  
Cautela  
Ogniqualevolta Kitsune entra o infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi scambiare il controllo di altre due creature bersaglio controllate da giocatori diversi.

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale quando l'ultima abilità di Kitsune si risolve, lo scambio non avviene.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

---

Koya, Morte dall'Alto  
{2} {W}  
Creatura Leggendaria — Uccello Ninja Mutante  
2/1  
Volare  
Quando Koya entra, esilia fino a un'altra creatura bersaglio. All'inizio della prossima sottofase finale, puoi pagare {3} {B}. Se non lo fai, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se Koya lascia il campo di battaglia prima che l'abilità innescata ritardata venga messa in pila all'inizio della successiva sottofase finale, l'abilità innescata ritardata si risolverà come di consueto. Avrai comunque la possibilità di pagare {3} {B} e, se non lo farai, la carta esiliata tornerà comunque sotto il controllo del suo proprietario.
- 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. Se la carta viene rimessa 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.

---

Krang e Shredder  
{4} {U/B} {U/B}  
Creatura Leggendaria — Ninja Umano Utrom  
6/7  
Ogniqualevolta Krang e Shredder entrano o attaccano, ogni avversario esilia carte dalla cima del proprio grimoire finché non esilia una carta non terra.  
*Scompare* — All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente ha lasciato il campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, puoi lanciare una carta esiliata con Krang e Shredder senza pagarne il costo di mana.

- Lanci la carta mentre l'ultima abilità di Krang e Shredder si sta resolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di giocarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui suoi tipi vengono ignorate.



- 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.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

Krang, Mente Superiore

{6} {U} {U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Guerriero Utrom

1/4

Affinità con gli artefatti (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto che controlli.*)

Quando Krang entra, se hai meno di quattro carte in mano, peschi carte pari alla differenza.

Krang prende +1/+0 per ogni altro artefatto 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 l'affinità con gli artefatti). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se hai in mano quattro o più carte quando Krang entra, la sua seconda abilità non si innescherà affatto. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se in quel momento hai in mano quattro o più carte, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Kunoichi Voltagabbana

{2} {W}

Creatura — Volpe Ninja Mutante

3/2

Sgattaiolare {2} {W} {B} (*Puoi lanciare questa magia pagando {2} {W} {B} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Entra TAPpata e attaccante.*)

Quando questa creatura entra, scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario. Esilia quella creatura finché questa creatura non lascia il campo di battaglia. Se è stato pagato il costo di sgattaiolare di questa creatura, esilia invece la creatura scelta.

- Se il costo di sgattaiolare della Kunoichi Voltagabbana non è stato pagato e 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. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Se la carta viene rimessa 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.

### La Clonazione di Shredder

{4} {B} {B}

Incantesimo — Saga

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

I — Esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

Crea una pedina che è una sua copia, tranne che non è leggendaria ed è un Mutante in aggiunta ai suoi altri tipi.

II, III — Crea una pedina che è una copia di una carta esiliata con questa Saga, tranne che non è leggendaria ed è un Mutante in aggiunta ai suoi altri tipi.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina creata da una delle abilità capitolo di La Clonazione di Shredder copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa in quel cimitero o prima che venisse esiliata.
- La pedina non è leggendaria ed è un Mutante in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura. Questo è un valore copiabile della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se una carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando questa creatura entra”, anche la pedina appropriata ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre questa creatura entra” o “questa creatura entra con” copiata dalla pedina.

---

### La Melma

{2}

Artefatto Leggendaria

Ogniquale volta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli lascia il campo di battaglia, crea una pedina

Mutagene per ogni segnalino +1/+1 su di essa. *(Una pedina Mutagene è un artefatto con “{1}, {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria”.)*

{T}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Crea una pedina Mutagene.

- Se su una creatura che controlli vengono messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione pari o inferiore a 0 (o che il danno su di essa sia letale), per determinare quante pedine Mutagene ottieni, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di essa prima che ricevesse i segnalini -1/-1. Ad esempio, se ci sono tre segnalini +1/+1 su una creatura ed essa riceve quattro segnalini -1/-1, otterrai tre pedine Mutagene. Questo perché l'abilità innescata da La Melma verifica l'esistenza della creatura appena prima che lasci il campo di battaglia e, in quel momento, ha ancora tutti quei segnalini.

---

### Leatherhead, Pattuglia Paludi

{2} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Farabutto Mutante Coccodrillo

5/4

Travolgere

Leatherhead entra con un segnalino anti-malocchio.

Ogniquale volta Leatherhead infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi rimuovere un segnalino da essa. Quando lo fai, distruggi un artefatto o incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Leatherhead quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando rimuovi un segnalino da Leatherhead in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

Leonardo, Innovatore

{1} {W}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

1/1

Sgattaiolare {W} *(Puoi lanciare questa magia pagando {W} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Entra TAPpato e attaccante.)*

Legame vitale

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su Leonardo.

- L'ultima abilità di Leonardo si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Attività Illecita o di 3 punti vita con la Pizza Guacamole e Marshmallow.
- Se a Leonardo viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua ultima abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità di Leonardo si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'ultima abilità di Leonardo si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'ultima abilità di Leonardo, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

---

Leonardo, Samurai delle Fogne

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

Samurai

3/3

Sgattaiolare {2} {W} {W}

Doppio attacco

Durante il tuo turno, puoi lanciare magie creatura con forza o costituzione pari o inferiore a 1 dal tuo cimitero. Se lanci una magia in questo modo, quella creatura entra con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Leonardo.

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliato.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

#### Lezioni di Vita

{2} {G} {U}

Stregoneria

Pesca tre carte. Puoi mettere sul campo di battaglia

TAPpata una carta terra dalla tua mano.

- L'effetto delle Lezioni di Vita non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.

#### Lita, Piccola Anfibia Orfana

{1} {W}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

2/1

*Alleanza* — Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli entra, scegli uno che non è stato scelto in questo turno.

- Metti un segnalino +1/+1 su Lita.
- Crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".*)
- Profetizza 1.

- Se Lita entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse.
- Se più altre creature che controlli entrano contemporaneamente, devi comunque scegliere modi diversi per ogni istanza dell'abilità innescata che viene messa in pila. Se più di tre altre creature che controlli entrano contemporaneamente, quella scelta viene fatta solo per le prime tre.
- Se non puoi scegliere un modo legalmente perché tutti e tre sono stati scelti in quel turno, quell'istanza dell'abilità viene rimossa dalla pila senza alcun effetto.
- Se in qualche modo controlli due o più Lita, Piccola Anfibia Orfana, considera separatamente quali modi sono stati scelti in ogni turno per l'abilità di ognuna di esse.

L'Ultimo Ronin

{4} {B} {G}

Incantesimo — Saga

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

I — Distruggi tutte le creature.

II — Macina quattro carte. Quando lo fai, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

III — Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola in questo turno, metti tre segnalini +1/+1 su di essa.

Ha travolgere, legame vitale e indistruttibile fino alla fine del turno.

- Non scegli un bersaglio per la seconda abilità capitolo de L'Ultimo Ronin quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando macini quattro carte in questo modo. Scegli un bersaglio per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

Madame Nulla, Intermediaria di Potere

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Demone

1/3

Tocco letale

Ogniquale volta un’altra creatura che controlli entra, puoi pagare punti vita pari alla sua forza. Se lo fai, metti altrettanti segnalini +1/+1 su di essa.

- Per determinare quanti punti vita puoi pagare, usa la forza della creatura mentre si risolve l’ultima abilità di Madame Nulla. Se quella creatura non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. (In questo caso, però, probabilmente non vorrai pagare i punti vita.)

---

Mega Robotopo III

{1} {U/R}

Creatura Artefatto — Robot

2/3

Questa creatura non può attaccare a meno che tu non controlli un altro artefatto.

- Una volta che il Mega Robotopo III sta attaccando, resterà attaccante anche se non controlli più nessun altro artefatto.
-

Michelangelo, Amico Mutante

{2} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

4/4

Ogni creatura con un segnalino che controlli non può essere bloccata da più di una creatura.

Ogniqualevolta Michelangelo entra o attacca, crea una pedina Mutagene. *(È un artefatto con “{I}, {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria”.)*

- Dopo che una creatura che controlli è stata bloccata, mettere un segnalino su quella creatura non farà in modo che smetta di essere bloccata.

---

Michelangelo, Improvvisatore

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

4/4

Sgattaiolare {2} {G} {G} *(Puoi lanciare questa magia pagando {2} {G} {G} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Entra TAPpato e attaccante.)*

Ogniqualevolta Michelangelo infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura e/o una carta terra dalla tua mano.

- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con l'ultima abilità di Michelangelo non conta come giocare una terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia in questo modo anche se hai già giocato una terra in quel turno.

---

Michelangelo, Stramberia a 11

{1} {G}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

1/1

Quando Michelangelo entra, crea una pedina Mutagene. *(È un artefatto con “{I}, {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria”.)*

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, metterne invece uno in più.

- Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entra invece con altrettanti segnalini più uno.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su una creatura che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di quegli effetti.

- Nell'insolito caso in cui controlli più di un Michelangelo, Stramberia a 11, ognuno di essi che controlli aumenterà di uno il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura che controlli.

---

Mikey e Don, Fratelli Festaioli

{2} {G/U} {G/U}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

3/3

Egida {2}

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.

Puoi giocare terre e lanciare magie Tartaruga, Ninja o Mutante dalla cima del tuo grimorio. Se lanci una magia creatura in questo modo, quella creatura entra con un segnalino +1/+1 aggiuntivo.

- La seconda abilità di Mikey e Don ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- L'ultima abilità di Mikey e Don ti permette di lanciare la prima carta del tuo grimorio se la magia risultante è una magia Tartaruga, Ninja o Mutante. Paghi tutti i costi richiesti, e si applicano le restrizioni temporali. Se quella magia è un istantaneo (probabilmente un istantaneo affine) o ha lampo, potrai lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche nel turno di un avversario.

---

Mondo Geco

{1} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Mutante Lucertola

2/3

{1}, Scarta una carta: Fino alla fine del turno, Mondo

Geco diventa di un colore a tua scelta e ha anti-malocchio da quel colore.

Ogniqualvolta Mondo Geco infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta per ogni colore tra i permanenti che controlli.

- La prima abilità di Mondo Geco lo fa diventare solo del colore scelto. Non sarà più del colore o dei colori di prima. (Continuerà ad avere anti-malocchio da qualsiasi altro colore scelto in quel turno.)
  - I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Incolore non è un colore.
-

Monna Lisa, Fanatica della Scienza  
{2} {G}  
Creatura Leggendaria — Mutante Lucertola  
1/3  
Raggiungere  
{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è  
la forza di Monna Lisa.

- L'ultima abilità di Monna Lisa è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

---

Morte in Famiglia  
{1} {B}  
Istantaneo  
Esilia una creatura bersaglio con valore di mana pari o  
inferiore a 3.

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

---

Negare  
{1} {U}  
Istantaneo  
Neutralizza una magia non creatura bersaglio.

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

---

Nerborobot  
{4}  
Creatura Artefatto — Robot  
2/3  
Quando questa creatura entra, esilia una creatura  
TAPpata bersaglio controllata da un avversario finché  
questa creatura non lascia il campo di battaglia.

- Se i Nerborobot lasciano il campo di battaglia prima che la loro abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio 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.
-



Nessuno

{1} {U/R} {U/R}

Creatura Artefatto — Eroe Umano

3/2

Quando questa creatura entra, fai tornare fino a un altro artefatto bersaglio che controlli in mano al suo proprietario. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'abilità di Nessuno. Tuttavia, se lo fai e il bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non profetizzerai.

---

Ninja Rap

{R} {W}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi —

- Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.
  - Ninja Rap infligge danno pari alla forza maggiore tra le creature che controlli a una creatura bersaglio controllata da un avversario.
- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
  - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

---

Nuovi Nunchaku

{2} {G}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando questo Equipaggiamento entra, assegnalo a una creatura bersaglio che controlli. Quando lo fai, la creatura equipaggiata lotta con fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

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

Equipaggiare {3} ({3}): *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*

- Non scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario per la prima abilità dei Nuovi Nunchaku quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando i Nuovi Nunchaku vengono assegnati alla creatura bersaglio che controlli in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
-

Paramecia Coloniex

{1} {B}

Creatura — Verme Zombie

2/2

Quando questa creatura entra, macina tre carte. (*Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.*)

Quando questa creatura muore, puoi esiliarla. Quando lo fai, metti una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità del Paramecia Coloniex quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando esili Paramecia Coloniex in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

Piccolino Preistorico

{W}

Creatura — Ninja Dinosaurio

1/2

Questa creatura non può essere bloccata da creature con forza superiore.

{1} {W}, {T}: Fai tornare un'altra creatura bersaglio che controlli in mano al suo proprietario. Attiva solo durante il tuo turno.

- Una volta che il Piccolino Preistorico è stato bloccato, cambiare la sua forza o la forza di una creatura bloccante non lo farà diventare non bloccato.

---

Pizza Face, Gastromante

{3} {B} {G}

Creatura Artefatto Leggendaria — Mutante Cibo

2/4

Quando Pizza Face entra, crea una pedina Cibo.

*Scompare* — All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente ha lasciato il campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, metti tre segnalini +1/+1 su fino a un altro artefatto o creatura bersaglio. Se non è una creatura, diventa una creatura Mutante 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi.

{10}, {T}, Sacrifica Pizza Face: Guadagni 15 punti vita.

- La seconda abilità di Pizza Face non rimuove le abilità possedute dal permanente bersaglio.
- Il permanente bersaglio mantiene i propri tipi, sottotipi e supertipi.
- Se il permanente bersaglio è un Equipaggiamento assegnato, diventa non assegnato. Se un Equipaggiamento senza riconfigurare diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un'altra creatura.
- Se il permanente bersaglio è un Veicolo, la sua forza e la sua costituzione base saranno 0/0. Manovrare quel Veicolo non ripristinerà la sua forza e costituzione.

- Se il permanente bersaglio ha stazionare, la sua forza e la sua costituzione base saranno 0/0. Aggiungere segnalini carica a quel permanente non ripristinerà la forza e la costituzione stampate in nessuna delle sue sezioni.
- La creatura risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

#### Pizza Porridge Piccante

{2} {R}

Artefatto — Cibo

Quando questo artefatto entra, infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio e 3 danni a te.

{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita.

- Se il bersaglio della prima abilità della Pizza Porridge Piccante è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non ti sarà inflitto alcun danno. (Potrai raccontare ai tuoi amici che non era *così* piccante).

#### Protocollo di Trasferimento Mentale

{2} {U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, un artefatto o creatura bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 4/5.

Pesca una carta.

- Il Protocollo di Trasferimento Mentale sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura o dell'artefatto. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura, come quello della Tecnica di Karai, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

#### Raf e Mikey, Combinaguai

{5} {R/G} {R/G}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

7/7

Travolgere, rapidità

Ogniqualvolta Raf e Mikey attaccano, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia TAPPata e attaccante e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura che hai messo sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da Raf e Mikey o da qualsiasi altra creatura attaccante.
- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.

Raffaello, Distruttore Ninja

{2} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

4/4

Raffaello deve essere bloccato, se possibile.

*Infuriare* — Ogniqualvolta viene inflitto danno a Raffaello, aggiungi altrettanti {R}. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

- Se più fonti infliggono danno a Raffaello nello stesso momento, probabilmente perché più creature lo hanno bloccato, la sua abilità infuriare si innesca solo una volta.
- Se viene inflitto danno letale a Raffaello, la sua abilità infuriare si innesca comunque.

Raffaello, il Più Grintoso

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

4/3

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

*Alleanza* — Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli entra, puoi esiliare la prima carta del tuo grimorio.

Ogniqualvolta Raffaello attacca, fino alla fine del turno, puoi giocare una carta esiliata con Raffaello.

- Se Raffaello, il Più Grintoso lascia il campo di battaglia e successivamente un altro Raffaello, il Più Grintoso entra nel campo di battaglia, quest'ultimo si considera un nuovo oggetto (anche se i due sono rappresentati dalla stessa carta). Non puoi giocare carte esiliate dal Raffaello, il Più Grintoso originale con il permesso fornito dall'ultima abilità del nuovo Raffaello, il Più Grintoso.
- Per giocare una carta usando il permesso fornito dall'ultima abilità di Raffaello, devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Per esempio, puoi giocare una terra dall'esilio in questo modo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.

Retromutazione

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata è una Tartaruga con forza e costituzione base 0/1. Non può attaccare e perde tutte le abilità. *(Perde anche tutti gli altri tipi di creatura.)*

- La Retromutazione sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura, come quello della Tecnica di Karai, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

---

Robot in Fuga

{U}

Creatura Artefatto — Scienziato Robot

1/1

Questa creatura non può essere bloccata se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

{U}, Sacrifica questa creatura: Neutralizza una magia bersaglio che bersaglia un artefatto o una creatura che controlli.

- L'abilità attivata del Robot in Fuga può bersagliare una magia con molteplici bersagli, fintanto che almeno uno di quei bersagli è un artefatto o una creatura che controlli.
- Se l'artefatto o creatura che controlli bersagliato dalla magia bersaglio lascia il campo di battaglia, quella magia non è più un bersaglio legale per l'abilità attivata del Robot in Fuga. D'altra parte, se quell'artefatto o creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale per la magia bersaglio, ma rimane sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, la magia bersaglio è comunque un bersaglio legale per l'abilità attivata del Robot in Fuga.

---

Rocksteady, Cacciatore di Caos

{4} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Mutante Rinoceronte

7/7

Rocksteady non può essere bloccato da più di una creatura.

I Cinghiali che controlli non possono essere bloccati da più di una creatura.

Cicloforesta {2} ({2}, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- Una creatura con minacciare e “Questa creatura non può essere bloccata da più di una creatura” non può proprio essere bloccata.

---

Rottamazione Robot

{3} {R}

Stregoneria

La Rottamazione Robot infligge 6 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- L'effetto di sostituzione della Rottamazione Robot esilia la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.

---

Sally Pride, Leonessa Leader

{3} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Ribelle Mutante Felino

2/4

Quando Sally Pride entra, crea X pedine creatura Mutante 2/2 rosse, dove X è il numero di creature non pedina che controlli.

Ogniquale volta Sally Pride attacca, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità di Sally Pride.

---

Savanti Romero, Esiliato dal Tempo

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Demone

4/4

Travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su Savanti Romero. Poi peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero di segnalini su Savanti Romero.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Savanti Romero.
- L'ultima abilità di Savanti Romero considera tutti i segnalini su Savanti Romero, non solo i segnalini +1/+1.

---

Scatenare il Genio

{4} {U} {R}

Stregoneria

Scegli uno o entrambi —

- Scatenare il Genio infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

- Scegli una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero.

Rimettila sul campo di battaglia se è una carta creatura artefatto. Altrimenti, la rimetti sul campo di battaglia ed è una creatura artefatto Robot 3/3 con volare.

- L'ultimo modo di Scatenare il Genio non rimuove le abilità possedute dall'artefatto.

---

Shredder Squalo, Clone Assassino

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Ninja Piovra Squalo

4/4

Sgattaiolare {3} {B} {B}

Attacco improvviso

Ogniqualvolta Shredder Squalo infligge danno da combattimento a un giocatore, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo fino a una carta creatura bersaglio dal cimitero di quel giocatore. Entra TAPpata e che attacca quel giocatore.

- Se Shredder Squalo infligge danno da combattimento a un giocatore durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso e la sua ultima abilità fa tornare una creatura con attacco improvviso, la creatura messa in campo infliggerà comunque danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento. Se la creatura messa in campo ha doppio attacco, infliggerà danno da combattimento una sola volta durante quella normale sottofase di danno da combattimento.
- Nel caso in cui Shredder Squalo infligga danno da combattimento a un giocatore durante la normale sottofase di danno da combattimento (probabilmente perché un altro effetto ha fornito a Shredder Squalo doppio attacco), la creatura messa in campo con l'ultima abilità di Shredder Squalo non infliggerà alcun danno da combattimento durante quella fase di combattimento.

---

Splinter, Roditore Radicale

{1} {W/B} {W/B}

Creatura Leggendaria — Ratto Ninja Mutante

2/4

Se un'abilità di una creatura Ninja che controlli si innesca, quell'abilità si innesca una volta in più.

{1} {U}: Un Ninja bersaglio non può essere bloccato in questo turno.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- La prima abilità di Splinter non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se un'abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze aggiuntive di quell'abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell'abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un'abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l'abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l'abilità “entra” dell'Arcanista d'Elite si innesca due volte (probabilmente perché è entrato come Ninja a causa di un altro effetto), vengono esiliate due carte. Il valore di X nel costo di attivazione dell'altra abilità dell'Arcanista d'Elite è la somma dei valori di

mana delle due carte. Quando l'abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.

---

Talento del Leader

{1} {W}

Incantesimo — Classe

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

Ogniqualevolta attacchi, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio.

{2} {W}: Livello 2

Ogniqualevolta una creatura che controlli lascia il campo di battaglia, se aveva un segnalino, guadagni 2 punti vita.

{3} {W}: Livello 3

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

- L'abilità di livello 3 del Talento del Leader si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- 

Tartafurgone

{3}

Artefatto — Veicolo

4/4

Ogniqualevolta questo Veicolo attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che l'ha manovrato in questo turno. Poi, se quella creatura è una Tartaruga, Ninja o Mutante, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su di essa.

Manovrare 1 *(TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.)*

- 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 il mettere segnalini su di essa potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
- 

Tartarughe nel Tempo

{5} {U} {U}

Stregoneria

Fai tornare tutte le creature in mano ai rispettivi proprietari. Ogni giocatore può rimescolare la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio, poi ogni giocatore che lo fa pesca sette carte.

Esilia le Tartarughe nel Tempo.

- I giocatori decidono e annunciano in ordine di turno, a partire dal giocatore attivo, se vogliono rimescolare la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio. Poi tutti i giocatori che hanno scelto di farlo



rimescolano la propria mano e il proprio cimitero nel proprio grimorio e pescano sette carte. I giocatori più avanti nell'ordine di turno sapranno cosa hanno scelto di fare i giocatori prima.

---

#### Tartarughe per Sempre

{3}{W}

Istantaneo

Passa in rassegna il tuo grimorio e/o le carte al di fuori della partita per trovare esattamente quattro carte creatura leggendaria che possiedi con nomi diversi, poi rivela quelle carte. Un avversario ne sceglie due. Aggiungi le carte scelte alla tua mano e rimescola le altre nel tuo grimorio.

- In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.
- 

#### Tecnica dell'Ultimo Ronin

{3}{W}

Istantaneo

Sgattaiolare {1}{W} *(Puoi lanciare questa magia pagando {1}{W} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.)*

Crea tre pedine creatura Spirito Tartaruga Ninja 1/1 bianche. Se è stato pagato il costo di sgattaiolare di questa magia, entrano TAPpate e attaccanti.

- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato da ciascuna pedina. Ogni pedina può entrare attaccando un giocatore, un planeswalker o una battaglia diversi. Non è necessario che siano lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che stava attaccando la creatura fatta tornare in mano per pagare il costo di sgattaiolare della Tecnica dell'Ultimo Ronin.
  - Nonostante le pedine entrino come attaccanti se viene pagato il costo di sgattaiolare della Tecnica dell'Ultimo Ronin, queste pedine non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando quelle pedine entrano come attaccanti.
- 

#### Tecnica di Leonardo

{3}{W}

Stregoneria

Sgattaiolare {1}{W} *(Puoi lanciare questa magia pagando {1}{W} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.)*

Rimetti sul campo di battaglia una o due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero, ciascuna con valore di mana pari o inferiore a 3.

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

Tecnica di Michelangelo

{4} {G}

Stregoneria

Sgattaiolare {3} {G} *(Puoi lanciare questa magia pagando {3} {G} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.)*

Guarda le prime otto carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia fino a due carte creatura con valore di mana totale pari o inferiore a 6 scelte tra esse e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

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

Tecnica di Raffaello

{4} {R} {R}

Istantaneo

Sgattaiolare {2} {R} *(Puoi lanciare questa magia pagando {2} {R} se fai anche tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.)*

Ogni giocatore può scartare la propria mano e pescare sette carte.

- Un giocatore può scegliere di scartare la sua mano anche se non ha carte in mano.

Tecnodromo

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/3

Raggiungere, travolgere

Questa creatura non può attaccare o bloccare a meno che la sua forza non sia pari o superiore a 6.

{T}, Sacrifica un altro artefatto: Pesca una carta. Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Una volta che il Tecnodromo sta attaccando o bloccando, diminuire la sua forza non lo farà smettere di attaccare o bloccare.

Tenuta di Northampton

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Esilia una creatura bersaglio che possiedi.

{2}, {T}, Sacrifica questa terra: Rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura esiliata con questa terra. Fai tornare ogni altra carta esiliata con questa terra in mano al suo proprietario.

- 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. Se la carta viene rimessa 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, smette di esistere. Non verrà rimessa sul campo di battaglia, né tornerà in mano al suo proprietario.

---

Teppisti Draghi Viola

{1} {R}

Creatura — Farabutto Umano

2/2

{T}: Aggiungi {R}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia artefatto o per attivare un'abilità.

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

---

Tipo da Festa

{G}

Incantesimo — Classe

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

Quando questa Classe entra, ogni giocatore crea una pedina Cibo.

{1} {G}: Livello 2

Ogniqualvolta un artefatto controllato da un avversario viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

{4} {G}: Livello 3

Ogniqualvolta uno o più dei tuoi avversari vengono attaccati, fino a una creatura attaccante bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte nella tua mano.

- Il valore di X viene calcolato ogni volta che si risolve l'ultima abilità del Tipo da Festa. Cambiare il numero di carte in mano dopo che l'abilità si è risolta non cambierà il bonus fornito a quella creatura in quel turno.
-

Tokka e Rahzar, Deplorevole Duo  
{B/R} {B/R}  
Creatura Leggendaria — Mutante Lupo Tartaruga  
3/2

Questa magia non può essere neutralizzata.

Minacciare

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia, se il mana  
speso per lanciarla era inferiore al suo valore di mana,  
Tokka e Rahzar infliggono 3 danni a quel giocatore.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'ultima abilità di Tokka e Rahzar si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
- Se la magia non è più in pila quando l'ultima abilità di Tokka e Rahzar si risolve, usa il suo valore di mana nel momento in cui ha lasciato la pila.

---

Tombino Tagliente  
{1} {R}  
Istantaneo  
Il Tombino Tagliente infligge 3 danni a una creatura  
bersaglio. Puoi mettere una carta dalla tua mano in fondo  
al tuo grimoire. Se lo fai, peschi una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Tombino Tagliente tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non avrai la possibilità di mettere una carta dalla tua mano in fondo al tuo grimoire e non pescherai una carta.

---

Troupe della Action News  
{1} {W}  
Creatura — Cittadino Umano  
2/2  
Cautela  
*Incanalare* — {6}, Scarta questa carta: Metti un  
segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli. Pesca una  
carta.

- Scartare la carta è parte del costo di attivazione di un'abilità incanalare.
-

Uomo Mutagene, Melma Vivente  
{X} {G} {G}  
Creatura Leggendaria — Mutante Melma  
2/3

Travolgere

Le abilità attivate delle pedine artefatto che controlli costano {1} in meno per essere attivate.

Quando l'Uomo Mutagene entra, crea X pedine Mutagene. *(Sono artefatti con "{1}", {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria".)*

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- La seconda abilità dell'Uomo Mutagene può fare in modo che la componente di mana del costo per attivare un'abilità di una pedina artefatto sia {0}.

---

Vecchio Diavolo, Monocolo Malinconico  
{4} {R}  
Creatura Leggendaria — Ribelle Mutante Felino  
4/4  
All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina creatura Mutante 2/2 rossa. Ha rapidità fino alla fine del turno. Distruggila all'inizio della prossima sottofase finale.  
{1} {W}: Una pedina creatura attaccante bersaglio ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- Nel caso in cui la pedina creatura Mutante non venga distrutta dall'abilità innescata ritardata (probabilmente perché ha indistruttibile grazie all'ultima abilità di Vecchio Diavolo), quell'abilità innescata ritardata non si innescherà di nuovo.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE MATERIALE FONTE SENZA BORDI DI *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*:

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".  
All'inizio della sottofase finale, sacrifica questo incantesimo.

- "Fuga [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece di pagare il suo costo di mana".
- 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 valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente 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'aldilà.
- 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.

#### Cerchio di Teletrasporto

{3} {W}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, esilia fino a un artefatto o a una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Dopo che un permanente esiliato in questo modo viene rimesso sul campo di battaglia, è 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.

#### Ferocidonti dalla Corazza d'Argento

{5} {R} {R}

Creatura — Dinosaurio

8/5

*Infuriare* — Ogniqualvolta viene inflitto danno a questa creatura, ogni avversario sacrifica un permanente a sua scelta.

- Se più fonti infliggono danno a una creatura con un'abilità infuriare contemporaneamente, magari perché più creature hanno bloccato quella creatura, l'abilità infuriare si innesca una sola volta.
- Se viene inflitto danno letale ai Ferocidonti dalla Corazza d'Argento, la loro abilità infuriare si innesca comunque.

Jitte di Umezawa (Jitte di Raffaello)

{2}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento, metti due segnalini carica sul Jitte di Raffaello.

Rimuovi un segnalino carica dal Jitte di Raffaello: Scegli uno —

- La creatura equipaggiata prende +2/+2 fino alla fine del turno.
  - Una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno.
  - Guadagni 2 punti vita.
- Equipaggiare {2}

- Scegliere il modo “La creatura equipaggiata prende +2/+2 fino alla fine del turno” non serve a nulla se il Jitte non è assegnato a una creatura quando l’abilità si risolve.
- Se il Jitte viene spostato dopo l’annuncio del modo “+2/+2” ma prima che si risolva, il bonus viene fornito alla creatura a cui è assegnato quando l’abilità si risolve.
- Se il Jitte lascia il campo di battaglia dopo l’annuncio del modo “+2/+2” ma prima che si risolva, il bonus previsto per quando l’abilità si risolve viene fornito alla creatura a cui era assegnato il Jitte di Umezawa quando ha lasciato il campo di battaglia.

---

Lancia delle Tenebre (Bō di Donatello)

{1}

Artefatto Leggendario — 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.
-

Manipolatrice Citoplasta

{2} {U} {U}

Creatura — Mago Mutante Umano

0/0

Innesto 2

{U}, {T}: Prendi il controllo di una creatura bersaglio con un segnalino +1/+1 fintanto che questa creatura rimane sul campo di battaglia.

- “Innesto N” significa “Questo permanente entra con N segnalini +1/+1” e “Ogniqualvolta un’altra creatura entra, se questo permanente ha un segnalino +1/+1, puoi spostare un segnalino +1/+1 da questo permanente su quella creatura”.
- Il cambio di controllo dura fintanto che la Manipolatrice Citoplasta è sul campo di battaglia. Non termina se la creatura perde tutti i suoi segnalini +1/+1, smette di essere una creatura o la Manipolatrice Citoplasta viene STAppata.
- Se l’abilità viene attivata e la Manipolatrice Citoplasta lascia il campo di battaglia prima che si sia risolta, l’abilità non avrà alcun effetto. La creatura bersaglio rimarrà sotto il controllo del suo controllore attuale.

---

Manto Cinerino dello Sciame d’Ombra (Splinter delle Ombre)

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Ratto

3/4

Ogniqualvolta Splinter attacca o blocca, gli altri Ratti che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Ratti che controlli.

All’inizio della tua sottofase finale, puoi macinare quattro carte. Se lo fai, riprendi in mano fino a due carte creatura Ratto dal tuo cimitero.

- Il valore di X viene vincolato mentre la prima abilità si risolve. Da quel momento, il bonus che fornisce non cambierà più, neanche se il numero di Ratti che controlli cambia.
- Scegli quali carte creatura Ratto riprendere in mano mentre l’ultima abilità si risolve. Puoi scegliere carte creatura Ratto macinate con questa abilità.

---

Mazzafrusto del Conquistatore (Arsenale del Ronin)

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni colore tra i permanenti che controlli.

Fintanto che questo Equipaggiamento è assegnato a una creatura, i tuoi avversari non possono lanciare magie durante il tuo turno.

Equipaggiare {2}

- La prima abilità del Mazzafrusto del Conquistatore cambia continuamente al variare del numero di colori tra i permanenti che controlli. Se il numero di colori diminuisce e il danno che la creatura equipaggiata aveva su di sé in precedenza nel turno è ora danno letale, quella creatura viene distrutta. Analogamente, se la sua costituzione diventa 0, quella creatura viene messa nel cimitero del suo proprietario.



- I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Il Mazzafrusto del Conquistatore non può fornire a una creatura più di +5/+5 (Oro, artefatto e incolore non sono colori).
- Se il Mazzafrusto del Conquistatore è assegnato a una creatura che controlli e attivi la sua abilità equipaggiare bersagliando un'altra creatura che controlli, non c'è alcun momento tra l'attivazione di quell'abilità e la sua risoluzione in cui il Mazzafrusto non sia assegnato a una creatura. Supponendo che sia il tuo turno, i tuoi avversari non potranno lanciare magie.

#### Mimic Metallico

{2}

Creatura Artefatto — Polimorfo

2/1

Mentre questa creatura entra, scegli un tipo di creatura.

Questa creatura è del tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Ogni altra creatura che controlli del tipo scelto entra con un segnalino +1/+1 addizionale.

- Scegli il tipo di creatura mentre il Mimic Metallico entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. La seconda abilità del Mimic Metallico inizia ad applicarsi immediatamente.
- Devi scegliere un tipo di creatura esistente. “Artefatto” e “Veicolo” non sono tipi di creatura.
- Le creature del tipo scelto che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente al Mimic Metallico non entreranno con un segnalino +1/+1 addizionale.
- Anche se il Mimic Metallico è un Polimorfo, le altre creature Polimorfo che controlli non riceveranno un segnalino +1/+1, a meno che tu non abbia scelto Polimorfo mentre il Mimic Metallico entrava nel campo di battaglia. Se lo hai fatto, quella creatura deve entrare nel campo di battaglia come Polimorfo per ottenere un segnalino +1/+1. Non otterrà alcun segnalino +1/+1 se entra nel campo di battaglia come copia di una creatura non Polimorfo.

#### Ondate di Aggressione

{3} {R/W} {R/W}

Stregoneria

STAPpa tutte le creature che hanno attaccato in questo turno. Dopo questa fase principale, c'è una fase di combattimento addizionale seguita da una fase principale addizionale.

Rievocare

- Le Ondate di Aggressione STAPpano tutte le creature che hanno attaccato in questo turno, non solo quelle che hanno attaccato durante la fase di combattimento più recente.
- Se per qualche motivo non è una fase principale quando le Ondate di Aggressione si risolvono, il loro unico effetto sarà STAPpare tutte le creature che hanno attaccato in quel turno. Non vengono create nuove fasi.
- “Rievocare” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta terra come costo addizionale per lanciarla”.
- Lanciare una carta utilizzando la sua abilità rievocare funziona come lanciare qualsiasi altra magia, con due eccezioni: stai lanciando la carta dal tuo cimitero piuttosto che dalla tua mano e devi scartare una carta terra oltre agli altri suoi costi.

- Una carta con rievocare lanciata dal tuo cimitero segue le normali regole sulla tempistica del suo tipo di carta.
- Quando una magia con rievocare che lanci dal tuo cimitero si risolve, non si risolve o viene neutralizzata, viene rimessa nel tuo cimitero. Puoi utilizzare l'abilità rievocare per rilanciarla di nuovo.
- Se il giocatore attivo lancia una magia che ha rievocare, quel giocatore può rilanciare di nuovo quella carta dopo che si è risolta, prima che un altro giocatore possa rimuovere la carta dal cimitero. Il giocatore attivo ha la priorità dopo che la magia si è risolta, quindi può rilanciare immediatamente una nuova magia. Poiché rilanciare una carta con rievocare dal cimitero comporta mettere quella carta in pila, nessun altro può influenzarla mentre è ancora nel cimitero.

---

### Pericolo in Coppia

{2} {W} {W}

Incantesimo

Se un avversario sta per iniziare un turno extra, quel giocatore salta invece quel turno.

Ogniquale volta un avversario ti attacca con due o più creature, pesca la sua seconda carta in ogni turno o rilancia la sua seconda magia in ogni turno, peschi una carta.

- 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.
- È comunque possibile creare turni extra mentre il Pericolo in Coppia è sul campo di battaglia. Non vengono saltati fino al momento in cui stanno per iniziare, quindi, se il Pericolo in Coppia lascia il campo di battaglia prima che questo accada, i turni extra non saranno influenzati.
- L'ultima abilità del Pericolo in Coppia può innescarsi più volte per turno per avversario. Ad esempio, se un avversario pesca una seconda carta, rilancia una seconda magia e ti attacca con due o più creature in un singolo turno, l'ultima abilità del Pericolo in Coppia si innescherà una sola volta quando si verifica ciascuno di questi eventi, per un totale di tre volte.
- Se un avversario ti attacca con due o più creature più di una volta in un turno (probabilmente perché ha generato fasi di combattimento extra), l'ultima abilità del Pericolo in Coppia si innescherà ogni volta.
- Il Pericolo in Coppia non deve necessariamente trovarsi sul campo di battaglia per vedere la prima carta che un avversario pesca in un turno o la prima magia che rilancia in un turno. Fintanto che è già sul campo di battaglia quando pesca la sua seconda carta o rilancia la sua seconda magia in un turno, si innescherà la sua ultima abilità.
- Il Pericolo in Coppia considera le magie che sono state lanciate anche se non si sono risolte. Ciò significa che considera anche le magie che sono state neutralizzate.

---

### Piaga di Ratti

{6} {B}

Stregoneria

A partire da te, ogni giocatore può pagare un qualsiasi ammontare di punti vita. Ripeti questo procedimento finché nessuno paga punti vita. Ogni giocatore crea una pedina creatura Ratto 1/1 nera per ogni punto vita pagato in questo modo.

- In una partita di N giocatori, il procedimento termina quando tutti gli N giocatori in sequenza (a partire da te) scelgono di non pagare punti vita. Non termina la prima volta che un giocatore sceglie di non pagare punti vita. Se un giocatore sceglie di non pagare punti vita ma il procedimento continua, quel giocatore può pagare punti vita quando è di nuovo il suo turno.
- L'ammontare di punti vita che un giocatore può spendere deve essere uguale o inferiore ai punti vita di quel giocatore; non si possono spendere punti vita che non si hanno.
- Se un giocatore sceglie di spendere punti vita, i suoi punti vita diminuiscono immediatamente. Questo influenzerà la quantità di punti vita che il giocatore potrà spendere quando è di nuovo il suo turno. Ad esempio, se un giocatore sceglie di pagare i punti vita tre volte diverse durante questo procedimento, ciò conta come tre istanze separate di perdita di punti vita, non come una sola.
- Al termine del procedimento, viene calcolato l'ammontare totale di punti vita che ogni giocatore ha pagato in questo modo. Quel numero è la quantità di pedine che riceve ogni giocatore. Tutte le pedine entrano contemporaneamente.
- In una partita Two-Headed Giant, ogni giocatore di una squadra ha la possibilità di pagare punti vita. Il totale dei punti vita della squadra è la media tra i punti vita pagati da ogni giocatore della squadra.

#### Ritmo dei Selvaggi

{1} {R} {G}

Incantesimo

Le magie creatura che controlli non possono essere neutralizzate.

Le creature non pedina che controlli hanno tumulto.

- “Tumulto” significa “Puoi far entrare questo permanente con un segnalino +1/+1 addizionale. Se non lo fai, ha rapidità”.
- Se il Ritmo dei Selvaggi lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui una creatura non pedina entra (molto probabilmente perché quella creatura ha un effetto di sostituzione che modifica come entra, come quello della Sfinge Salvatrice dell'espansione *La Guerra della Scintilla*), quella creatura ottiene comunque un segnalino +1/+1 o rapidità.

#### Saccheggiatore Elettrofuso

{2}

Creatura Artefatto — Bestia

0/0

Sacrifica un artefatto: Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Modulare 1

- “Modulare N” significa “Questo permanente entra con N segnalini +1/+1” e “Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, puoi mettere un segnalino +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio per ogni segnalino +1/+1 su questo permanente”.
- Se su questa creatura vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione pari o inferiore a 0 (o che il danno su di essa sia letale), modulare metterà sulla creatura artefatto bersaglio un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.

### Sentiero dell'Esilio

{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, mettere quella carta sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Sentiero dell'Esilio tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore della creatura non passerà in rassegna il suo grimorio per una carta terra base.
  - Il controllore della creatura esiliata non è tenuto a passare in rassegna il suo grimorio per una terra base. Se quel giocatore non lo fa, non rimescolerà il proprio grimorio.
- 

### Spada di Tendini e Acciaio (Katana di Leonardo)

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal nero e dal rosso.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, distruggi fino a un planeswalker bersaglio e fino a un artefatto bersaglio.

Equipaggiare {2}

- Protezione da un colore significa che la creatura equipaggiata non può essere bloccata da creature di quel colore, non può essere bersaglio di magie di quel colore o di abilità di fonti di quel colore, non può essere incantata da Aure di quel colore o equipaggiata con Equipaggiamenti di quel colore e tutto il danno che le verrebbe inflitto da fonti di quel colore viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.
- 

### Stagione del Raddoppio

{4} {G}

Incantesimo

Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, invece ne crea il doppio.

Se un effetto sta per mettere su un permanente che controlli uno o più segnalini, invece ne mette il doppio.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione della Stagione del Raddoppio. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAPpata e attaccante", anche le pedine addizionali saranno TAPpate e attaccanti.
- La Stagione del Raddoppio influenza qualsiasi permanente che entri con segnalini.
- I planeswalker entreranno con il doppio del consueto numero di segnalini fedeltà. Tuttavia, se attivi un'abilità il cui costo ti richiede di mettere dei segnalini fedeltà su un planeswalker, il numero di segnalini che metti non viene raddoppiato. Questo perché quei segnalini vengono messi come costo, non come effetto.
- Le battaglie entreranno con il doppio del consueto numero di segnalini difesa.

- Se ci sono due Stagioni del Raddoppio sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà quattro volte il numero originale. Se ce ne sono tre sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà otto volte il numero originale e così via.

#### Tempesta Cerebrale

{U}

Istantaneo

Pesca tre carte, poi metti due carte dalla tua mano in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Peschi tre carte e ne rimetti due in cima al tuo grimorio mentre Brainstorm si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

#### Tutto Diverrà Uno

{3} {R} {R}

Incantesimo

Ogniqualevolta metti uno o più segnalini su un permanente o giocatore, questo incantesimo infligge altrettanti danni a un avversario bersaglio, a una creatura bersaglio controllata da un avversario o a un planeswalker bersaglio controllato da un avversario.

- L'abilità di Tutto Diverrà Uno si innescherà ogni volta che metti uno o più segnalini su un permanente o su un giocatore. Ciò potrebbe essere dovuto alla risoluzione di una magia o abilità, a un permanente che controlli che entra nel campo di battaglia con segnalini o al danno da combattimento da una fonte con tossico, infettare o avvizzire.
- Se più di una creatura con tossico infligge danno da combattimento a un giocatore contemporaneamente, quei segnalini vengono messi come un singolo evento e l'abilità si innesca una volta.

### NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER DI *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*:

#### Attacco Infinito del Clan

{2} {W}

Incantesimo

Squadra {1} {W} *(Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare {1} {W} un qualsiasi numero di volte. Quando questo incantesimo entra, crea altrettante pedine che sono sue copie.)*

Ogniqualevolta attacchi, per ogni avversario, crei una pedina creatura Ninja 1/1 nera TAPpata e che attacca quel giocatore.

- Puoi pagare il costo di squadra un qualsiasi numero di volte. Creerai una pedina che è una copia di quel permanente per ogni volta che hai pagato il costo di squadra. Se hai pagato il costo di squadra più volte, le pedine entreranno tutte nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Se la magia viene neutralizzata, l'abilità squadra non si innescherà e non verrà creata alcuna pedina.

- Se la magia si risolve, ma il permanente con squadra lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità squadra si sia risolta, creerai comunque le pedine copia.
- Le pedine create dall'abilità squadra non sono "lanciate", quindi qualsiasi abilità che si innesca quando viene lanciata una magia non si innescherà per le copie.
- Se, per qualche motivo, il permanente non ha l'abilità squadra quando è sul campo di battaglia, l'abilità non si innescherà, neppure se hai pagato il costo di squadra una o più volte.
- Verranno create pedine per ognuno dei tuoi avversari, non solo per gli avversari che hai attaccato.
- Nonostante le pedine create dall'ultima abilità stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniquale volta una creatura attacca non si innescheranno quando quelle pedine entrano come attaccanti.

#### Avanti Veloce

{4} {R}

#### Stregoneria

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario che hai attaccato in questo turno.

Sprona tutte le creature controllate dai tuoi avversari.

*(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

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

Bebop, Teschio e Ossa Incrociate

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Cinghiale Mutante

2/1

Partner di Rocksteady, Manigoldo Mutante (*Quando questa creatura entra, un giocatore bersaglio può aggiungere Rocksteady alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.*)

Tocco letale

Ogniqualevolta BePOP infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare X carte, dove X è il numero di segnalini su BePOP. Se lo fai, perdi X punti vita.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di BePOP.
  - “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: “Quando questo permanente entra, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla e aggiungerla alla sua mano, poi rimescolare.”
  - Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
  - La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
  - Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se BePOP, Teschio e Ossa Incrociate e Rocksteady, Manigoldo Mutante sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con nero e/o verde nella loro identità di colore, ma non carte con bianco, blu o rosso.
  - Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti del tuo mazzo vengono rimescolate e diventano il tuo grimorio.
  - Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti “partner di” all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità “partner di” non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
  - Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
  - Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
  - L'abilità innescata della parola chiave “partner di” si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimorio.
-

Cabinato Arcade

{3}

Artefatto

Quando questo artefatto entra, scegli fino a quattro creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

{2}, {T}, Sacrifica una pedina: Raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su una creatura bersaglio.

- Per raddoppiare il numero di un tipo di segnalini su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini di quel tipo pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con il mettere segnalini su di esso potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

---

C'è un Nuovo Eroe!

{X} {2} {U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio pesca X carte. Crei una pedina che è una copia di fino a una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0. Questo vale anche quando si calcola il valore di mana di una creatura sul campo di battaglia per determinare se la creatura è o meno un bersaglio legale per questa magia.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
- Se la creatura copiata dalla pedina aveva abilità "quando [questa creatura] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funziona anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" copiata dalla pedina.

---

Donatello, il Cervello

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

2/4

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, vengono invece create quelle pedine più una pedina Mutagene.

Partner—Seleziona Personaggio (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno questa abilità.*)

- La pedina Mutagene addizionale non avrà alcuna delle abilità con cui le altre pedine sono state create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea la pedina (ad esempio, il fatto che sia TAPpata o la dicitura "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica sia alle pedine originali che alla pedina Mutagene.



- Non è necessario che sia tu a controllare la magia o abilità che crea le pedine, ma devi essere tu a creare le pedine affinché si applichi la prima abilità di Donatello.

Doppio Salto

{1}{U}

Istantaneo

Metti un segnalino volare su una creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, ha forza e costituzione base 5/5.

//

Calcio Volante

{1}{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

//

*Fusione (Puoi lanciare una o entrambe le metà di questa carta dalla tua mano.)*

- Il Doppio Salto sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura, come quello della Tecnica di Karai, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre il Calcio Volante si risolve, la creatura che controlli non infliggerà danno.
- Se stai lanciando una carta split con fusione da una qualsiasi zona che non sia la tua mano, non puoi lanciare entrambe le metà. Potrai soltanto lanciare una metà o l'altra.
- Per lanciare una magia split fusa, paga entrambi i suoi costi di mana. Mentre la magia è in pila, il suo valore di mana è l'ammontare totale di mana in entrambi i costi.
- Quando risolvi una magia split fusa con più bersagli, considerala come una qualsiasi magia con più bersagli. Se tutti i bersagli sono illegali quando la magia tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno uno dei bersagli è ancora legale in quel momento, la magia si risolve, ma un bersaglio illegale non può compiere alcuna azione, né alcuna azione può essere compiuta su di esso.
- Quando si risolve una magia split fusa, segui prima le istruzioni sulla metà sinistra, poi le istruzioni sulla metà destra.
- In pila, una magia split che non è stata fusa ha le caratteristiche e il valore di mana solo di quella metà. L'altra metà viene considerata come se non esistesse.
- Alcune carte split con fusione hanno due metà monocolori di diversi colori. Se una carta di questo genere viene lanciata come una magia split fusa, la magia che ne deriva è multicolore. Se viene lanciata solo una metà, la magia ha il colore di quella metà. Mentre non è in pila, una carta di questo genere è multicolore.

- Se a un giocatore viene chiesto di scegliere il nome di una carta, può scegliere il nome di una delle due metà di una carta split, ma non di entrambe. Una carta split ha il nome scelto se uno dei suoi due nomi corrisponde al nome scelto.
- Se lanci una carta split con fusione dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana, puoi scegliere di usare la sua abilità fusione e lanciare entrambe le metà senza pagare il loro costo di mana.

Elicottero del Clan

{1} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando questo Equipaggiamento entra, crea una pedina creatura Ninja 1/1 nera, poi assegnalo ad essa.

La creatura equipaggiata ha volare.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarla. Se lo fai, peschi carte pari alla sua forza.

Equipaggiare {2}

- Usa la forza della creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte pescare con la terza abilità dell'Elicottero del Clan.

Irma, Mutante Part-Time

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Polimorfo Mutante Umano

1/1

All'inizio del combattimento nel tuo turno, Irma diventa una copia di fino a un'altra creatura bersaglio che controlli, tranne che si chiama Irma, Mutante Part-Time e ha questa abilità. Poi metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'abilità di Irma. Tuttavia, se lo fai e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità di Irma tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Irma non diventerà una copia di nient'altro, e non metterai un segnalino +1/+1 su di essa.
- Irma copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più, con le eccezioni indicate (a meno che quella creatura non stia a sua volta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora Irma diventa una copia di ciò che quella creatura ha copiato (con le eccezioni indicate).
- Poiché Irma non sta entrando nel campo di battaglia quando diventa una copia di un'altra creatura, eventuali abilità "Quando [questa creatura] entra" o "[Questa creatura] entra con" della creatura copiata non si applicheranno.

Krang, l'Onnipotente

{4} {U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot Utrom

3/3

Se un giocatore che pesca una carta fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

Ogniqualevolta un giocatore pesca la sua seconda carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su Krang.

- 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 innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- La prima abilità di Krang non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se un'abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell'abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell'abilità innescata.

---

Nascondiglio Nascosto

Terra

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante.

{2}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli con un segnalino ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Se hai due comandanti, la prima abilità del Nascondiglio Nascosto aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
- Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, la prima abilità del Nascondiglio Nascosto non produce mana. Non produce {C}.
- Se non hai un comandante, la prima abilità del Nascondiglio Nascosto non produce mana.

---

Pizzasauo della Dimensione X

{3} {B}

Creatura Artefatto — Mutante Alieno Cibo

2/1

Quando questa creatura entra, metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio. Quando lo fai, distruggi fino a una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini tra i permanenti che controlli.

{2}, {T}, Sacrifica questa creatura: Guadagni 3 punti vita e ogni avversario perde 3 punti vita.

- Non scegli un secondo bersaglio per la prima abilità del Pizzasauo della Dimensione X quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando metti due segnalini +1/+1 sulla creatura bersaglio

in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

Punteggio Massimo

{2} {G}

Incantesimo

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, metterne invece uno in più.

All'inizio della tua sottofase finale, pesca una carta se controlli una creatura con la forza maggiore tra le creature sul campo di battaglia.

- Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entrerà invece con altrettanti segnalini più uno.
  - Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su una creatura che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di quegli effetti.
  - Nel caso in cui controlli più di un Punteggio Massimo, ognuno di essi che controlli aumenterà di uno il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura che controlli. (Lascia un po' di spazio in classifica anche per noi!)
- 

Quattro Tartarughe

{W} {U} {B} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

5/5

Cautela, minacciare, travolgere, rapidità

Ogniquale una o più Tartarughe, Ninja e/o Mutanti che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di quelle creature e peschi una carta.

- Se le creature che controlli infliggono danno da combattimento a più giocatori contemporaneamente, l'ultima abilità delle Quattro Tartarughe si innesca per ognuno di quei giocatori. Quando una di queste abilità si risolve, metterà dei segnalini solo su Tartarughe, Ninja e/o Mutanti che hanno inflitto danno da combattimento al giocatore appropriato.
- 

Raffaello, i Muscoli

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

4/4

Raddoppia tutti i danni che infliggerebbero le creature con segnalini che controlli.

Quando Raffaello entra, crea una pedina Mutagene.

Partner—Seleziona Personaggio (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno questa abilità.*)

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. I danni raddoppiati non vengono inflitti da Raffaello a meno che lui non fosse la fonte del danno originale.

- Se altri effetti modificano la quantità di danni che una creatura con segnalini che controlli infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello di Raffaello). Se tutti i danni vengono prevenuti, l'effetto di Raffaello non si applica più.
- Se i danni inflitti da una creatura con segnalini che controlli vengono divisi o assegnati tra più permanenti e/o giocatori, quei danni vengono divisi o assegnati prima di essere raddoppiati. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e questa viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.

---

Ray Fillet, Combattente delle Correnti

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Mutante Pesce

0/2

Volare

Evoluzione (*Ogniquale volta una creatura che controlli entra, se quella creatura ha forza o costituzione maggiore di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

Ogniquale volta una creatura con un segnalino che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.

- Quando confronti i valori delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
  - Ogniquale volta una creatura che controlli entra, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
  - Se si innesca evoluzione, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che evoluzione tenti di risolversi, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per confrontarli.
  - Se una creatura entra con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se si innesca evoluzione. Per esempio, una creatura 1/1 che entra con due segnalini +1/+1 farà innescare l'abilità evoluzione di una creatura 2/2.
  - Se più creature entrano allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione ed entrano due creature 3/3 che controlli, evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.
  - Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità evoluzione, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Per esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione ed entra una creatura 1/3 che controlli, la sua costituzione è maggiore, perciò si innesca evoluzione. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'innescamento di evoluzione tenta di risolversi, la sua forza è maggiore. Metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione.
-

Roadkill Rodney

{2}

Creatura Artefatto — Robot

2/1

Squadra {3} *(Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare {3} un qualsiasi numero di volte. Quando questa creatura entra, crea altrettante pedine che sono sue copie.)*

Tocco letale

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina Mutagene.

- Puoi pagare il costo di squadra un qualsiasi numero di volte. Creerai una pedina che è una copia di quel permanente per ogni volta che hai pagato il costo di squadra. Se hai pagato il costo di squadra più volte, le pedine entreranno tutte nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Se la magia viene neutralizzata, l'abilità squadra non si innescherà e non verrà creata alcuna pedina.
- Se la magia si risolve, ma il permanente con squadra lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità squadra si sia risolta, creerai comunque le pedine copia.
- Le pedine create dall'abilità squadra non sono “lanciate”, quindi qualsiasi abilità che si innesca quando viene lanciata una magia non si innescherà per le copie.
- Se, per qualche motivo, il permanente non ha l'abilità squadra quando è sul campo di battaglia, l'abilità non si innescherà, neppure se hai pagato il costo di squadra una o più volte.

---

Rocksteady, Manigoldo Mutante

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Mutante Rinoceronte

3/3

Partner di Bebop, Teschio e Ossa Incrociate *(Quando questa creatura entra, un giocatore bersaglio può aggiungere Bebop alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*

Travolgere

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: “Quando questo permanente entra, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla e aggiungerla alla sua mano, poi rimescolare.”
- Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
- La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Bebop, Teschio e Ossa

Incrociate e Rocksteady, Manigoldo Mutante sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con nero e/o verde nella loro identità di colore, ma non carte con bianco, blu o rosso.

- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti del tuo mazzo vengono rimescolate e diventano il tuo grimoire.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti "partner di" all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità "partner di" non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- L'abilità innescata della parola chiave "partner di" si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimoire, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimoire.

---

Salire di Livello

{1} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando quest'Aura entra, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura incantata.

La creatura incantata ha "Ogniqualevolta questa creatura attacca, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su di essa. Poi, se ha forza pari o superiore a 10, pesca una carta".

- 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.

---

Shredder, Signore dell'Ombra

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Ninja Umano

5/5

Ogniqualevolta Shredder attacca un giocatore, per ogni altro avversario, crei una pedina che è una copia di Shredder TAPpata e che attacca quel giocatore, tranne che non è leggendaria. Sacrifica quelle pedine alla fine del combattimento.

Ogniqualevolta Shredder infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per eccesso.

- Le pedine copia avranno le abilità di Shredder.

- Le pedine non copiano se Shredder è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se Shredder lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, le pedine entreranno comunque come una copia di Shredder, usando i valori copiabili di Shredder quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui Shredder diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua ultima abilità è in pila, ma prima che si sia risolta, le pedine entreranno come una copia di qualunque cosa Shredder stia copiando.
- Nonostante le pedine copia create dalla prima abilità di Shredder entrino attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando quelle pedine entrano come attaccanti.

#### Super Combo

{1} {G}

Stregoneria

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

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con replicare non influenza le copie.
- Se uno dei due bersagli è un bersaglio illegale mentre Super Combo si risolve, la creatura che controlli non infliggerà danno a causa dell'effetto di quella copia di Super Combo.

#### Super Robotopo

{4}

Creatura Artefatto — Robot

0/0

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

Ogniqualvolta questa creatura attacca, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su di essa.

Quando questa creatura muore, crea un numero di pedine creatura artefatto Robot 1/1 incolori pari al numero di segnalini +1/+1 su questa creatura.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su una creatura, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
- Se sul Super Robotopo vengono messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione pari o inferiore a 0 (o che il danno su di esso sia letale), per determinare quante pedine Robot ottieni, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di esso prima che ricevesse i segnalini -1/-1. Ad esempio, se ci sono tre segnalini +1/+1 sul Super Robotopo ed esso riceve quattro segnalini -1/-1, otterrai tre pedine Robot. Questo perché l'ultima abilità del Super Robotopo verifica l'esistenza del Super Robotopo appena prima che lasci il campo di battaglia e, in quel momento, ha ancora tutti quei segnalini.



Tempestra, Dama dei Giochi

{1} {R}

Creatura Leggendaria — Illusione Elementale

1/3

{2} {R}, {T}, Sacrifica un artefatto: Crea una pedina che è una copia di un'altra creatura bersaglio che controlli, tranne che non è leggendaria. Ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale, con l'eccezione indicata (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato (con l'eccezione indicata).
- Se la creatura copiata dalla pedina aveva abilità "quando [questa creatura] entra", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funziona anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" copiata dalla pedina.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE TARTARUGHE UNITE DI *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*:

April O'Neil, l'Umana

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Detective Umano

2/5

Ogniquale volta un giocatore lancia una magia artefatto, istantaneo o stregoneria, crei una pedina Mutagene. *(È un artefatto con "{1}, {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria".)*

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

Casey e Raf, Teste Calde

{4} {R}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

Umano

4/4

Quando Casey e Raf entrano, scegli uno o entrambi.

Ogni modo deve bersagliare un giocatore diverso.

- Un giocatore bersaglio esilia la prima carta del proprio grimorio. Fino alla sua prossima sottofase finale, quel giocatore può giocare quella carta senza pagare il suo costo di mana.
  - Un giocatore bersaglio crea due pedine Tesoro.
- 
- Il bersaglio del primo modo deve seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, può giocarla solo durante la sua fase principale mentre la pila è vuota e solo se ha ancora la possibilità di giocare terre.
  - Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la giochi senza pagare il suo costo di mana.
  - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

---

Casey Jones, Teppista di Strada

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Berserker Umano

2/2

Doppio attacco (*Questa creatura infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.*)

{4}: Raddoppia la forza di Casey Jones fino alla fine del turno. Qualsiasi giocatore può attivare questa abilità.

- Per raddoppiare la forza di Casey Jones, prende +X/+0, dove X è la sua forza quando la sua ultima abilità si risolve.

---

Leonardo, Guerriero Terreno

{7} {W}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Ninja Mutante

5/5

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

Doppio attacco (*Questa creatura infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.*)

- Questa carta ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. In particolare, la sua prima abilità è ora affinità con le creature, come scritto sopra.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Leonardo). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Monna Lisa, Sempre Flessibile

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Mutante Lucertola

4/4

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia creatura, crei una pedina Mutagene. *(È un artefatto con “{1}, {T}, Sacrifica questa pedina: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria”).*

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

Splinter, Campione Maturo

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Ratto Ninja Mutante

2/2

Quando Splinter entra, distruggi fino a una creatura

TAppata bersaglio.

Quando Splinter lascia il campo di battaglia, tu e un altro giocatore bersaglio pescate una carta.

- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale quando l’ultima abilità di Splinter tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherà alcuna carta.

Studio dei Classici

{2} {G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio, poi

raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su quella

creatura. Guadagni punti vita pari al numero di segnalini

+1/+1 su quella creatura.

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

Supervisore Utrom

{4} {U}

Creatura Artefatto — Scienziato Utrom

3/3

Affinità con gli artefatti (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto che controlli.*)

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

- 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 l'affinità con gli artefatti). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Tartasauro Preistorico

{4} {G}

Creatura — Tartaruga Ninja Mutante Dinosaurio

4/5

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

Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità del Tartasauro Preistorico). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

---

© 2026 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Teenage Mutant Ninja Turtles, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir e Lorwyn sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri Paesi. © 2026 Wizards. Gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.