# *Note di release di Magic: The Gathering | Star Trek*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 4 novembre 2026

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

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

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

Le carte Date Stellari di *Magic: The Gathering* | *Star Trek*, con il codice dell'espansione SDS, sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

Visita **Magic.Wizards.com/Formats** per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita **Magic.Wizards.com/Commander** per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

---

## Nuova abilità definita da parola chiave: teletrasportami

Quando la squadra di sbarco è in pericolo, è tempo di azionare il teletrasporto! Alcune carte istantaneo e stregoneria di questa espansione hanno l'abilità definita da parola chiave *teletrasportami*, che ti permette di lanciarle dal tuo cimitero pagando un costo e facendo tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

> C'è Caffè in Quella Nebulosa
> {1}{W}
> Stregoneria
> Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Pianura o una carta permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.
> Teletrasportami {2}{W} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando {2}{W} se fai anche tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario. Poi esilia questa magia.)*
>
> Energia
> {1}{U}
> Stregoneria
> Fai tornare una creatura bersaglio controllata da un avversario in mano al suo proprietario.
> Teletrasportami {3}{U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando {3}{U} se fai anche tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario. Poi esilia questa magia.)*

- "Teletrasportami [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] e facendo tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario invece di pagare il suo costo di mana" e "Se è stato pagato il costo di teletrasportami, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila".
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando teletrasportami solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di teletrasportami), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando teletrasportami sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando teletrasportami anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con teletrasportami viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

---

## Nuova azione definita da parola chiave: assimilare

Incontrare un Borg comporta due certezze: sarai *assimilato* e la resistenza è inutile. L'azione definita da parola chiave assimilare ti dà il controllo di una creatura o mette una carta creatura sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. In ogni caso, un segnalino +1/+1 viene messo su quella creatura, che diventa una creatura artefatto Borg e perde i suoi altri tipi di creatura.

> La Morte è Irrilevante
> {6}{B}{B}
> Incantesimo
> Le creature artefatto che controlli hanno indistruttibile.
> All'inizio della tua sottofase finale, assimila una carta creatura bersaglio da un cimitero. *(Mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo con un segnalino +1/+1. È una creatura artefatto Borg e perde tutti gli altri tipi di creatura.)*
>
> L'Attacco dei Borg
> {4}{W}{U}
> Incantesimo — Saga
> *(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*
> I — Assimila una creatura non artefatto bersaglio controllata da un avversario. *(Ne prendi il controllo e metti un segnalino +1/+1 su di essa. È una creatura artefatto Borg e perde tutti gli altri tipi di creatura.)*
> II — Le creature artefatto che controlli prendono +2/+2 alla fine del turno.
> III — Esilia il Borg assimilato con questa Saga, poi rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- La creatura o la carta creatura assimilata perde ogni altro tipo di creatura che ha, ma mantiene qualsiasi altro supertipo, tipo e sottotipo che ha. Per esempio, se un Bosco Driade (una Creatura Terra – Driade Foresta) viene assimilato, diventerà una Creatura Terra Artefatto – Borg Foresta.

---

## Nuovo termine: affrontare un dilemma

Gli ufficiali della flotta stellare devono prendere molte decisioni difficili e, se pensi di potercela fare, abbiamo la meccanica giusta per te. Alcune carte di questa espansione hanno abilità che si innescano ogniqualvolta un giocatore "affronta un dilemma", che avviene ogniqualvolta un giocatore sceglie uno o più modi per una magia o abilità.

Elim Garak, Semplice Sarto
{2}{B}
Creatura Leggendaria — Farabutto Cardassiano
3/3
Minacciare
Ogniqualvolta affronti un dilemma, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita. *(Affronti un dilemma quando scegli uno o più modi per una magia o abilità.)*

Jett Reno, Risolutrice di Problemi
{1}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
1/2
Ogniqualvolta Jett Reno viene TAPpata, sorveglia 1. Se la sua forza è pari o superiore a 4, invece pesca una carta.
Ogniqualvolta affronti un dilemma, metti un segnalino +1/+1 su Jett Reno. *(Affronti un dilemma quando scegli uno o più modi per una magia o abilità.)*

- Una magia o abilità è modale se ha due o più opzioni in un elenco puntato e diciture che indicano al giocatore di scegliere alcune delle opzioni, come “Scegli uno” o “Scegli uno o più”. Ognuna di queste opzioni è un modo. Le magie con frenesia o livelli sono magie modali.
- Le magie modali e le carte con abilità modali stampate prima dell’uscita di *I Khan di Tarkir* non utilizzavano un elenco puntato per i modi. Queste carte hanno ricevuto un errata-corrige nel database Oracle di riferimento per le carte.
- Fintanto che scegli uno o più modi per una magia o abilità, hai affrontato un dilemma. Non importa se quella magia o abilità si risolve o meno.
- Un’abilità che si innesca ogniqualvolta che un giocatore affronta un dilemma si risolverà prima della magia o abilità che l’ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia o abilità viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se un giocatore sceglie più di un modo per una magia o abilità, quel giocatore ha comunque affrontano un solo dilemma.
- Se un giocatore non sceglie modi per la magia o abilità, il giocatore non ha affrontato un dilemma. Questo può accadere perché l'istruzione di scegliere i modi per la magia o abilità è facoltativa (”Puoi scegliere uno” o simili) o perché non ci sono modi legali da scegliere per un’abilità modale innescata.

---

## Nuova parola per definire un’abilità: Federazione

La Federazione riunisce un ampio numero di mondi membri e di loro abitanti, e questa diversità è uno dei suoi principali punti di forza. La parola per definire un’abilità *federazione* raggruppa abilità che considerano il numero di tipi di creatura tra le creature non Borg controllate da un giocatore.

Accademia della Flotta Stellare
Terra Leggendaria
{T}: Aggiungi {C}.
*Federazione* — {5}, {T}: Scegli un colore. Aggiungi un ammontare di mana di quel colore pari al numero di tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli.

- Non considerare affatto le creature Borg quando conti i tipi di creatura per le abilità federazione, anche se hanno dei tipi di creatura addizionali. Tuttavia, il fatto che un Borg abbia un altro tipo di creatura non significa che quel tipo non possa essere contato, purché ce l'abbia anche un non Borg. Per esempio, se controlli un Nobile Borg e un Nobile Umano, il numero di tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli è due (Nobile e Umano).

---

## Nuova parola per definire un'abilità: strani nuovi mondi

L'esplorazione di pianeti sconosciuti è parte della missione della Flotta Stellare, e tu puoi far parte di quest'impresa. La parola per definire un'abilità *strani nuovi mondi* raggruppa abilità che considerano il numero di terre con nomi diversi che controlli.

> Il Viaggiatore
> {G}{U}
> Creatura Leggendaria — Esploratore
> */3
> Raggiungere, cautela
> *Strani nuovi mondi* — La forza di Il Viaggiatore è pari al numero di terre con nomi diversi che controlli.

> Linea Temporale Ramificata
> {6}{G}{G}
> Stregoneria
> *Strani nuovi mondi* — Rivela le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli. Metti sul campo di battaglia TAPpate tutte le carte permanente rivelate in questo modo e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

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

---

## Nuova parola per definire un'abilità: fronte della battaglia

L'Impero Klingon è rinomato per il suo potere militare e, con questa espansione, potrai scatenare quel potere contro i tuoi avversari. L'apprezzamento dei Klingon per il combattimento si riflette nella parola per definire un'abilità *fronte della battaglia*, che raggruppa abilità che considerano il numero di avversari che hai attaccato in questo turno.

> Martok, Eroe dell'Impero
> {2}{W}
> Creatura Leggendaria — Guerriero Klingon
> 2/2
> *Fronte della battaglia* — Ogniqualvolta attacchi, scegli fino a X creature bersaglio che controlli, dove X è il numero di avversari che hai attaccato in questo turno, e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

Il Giorno è Tuo
{4}{R}{R}
Stregoneria
*Fronte della battaglia* — Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario che hai attaccato in questo turno.
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.

- Gli avversari che hai attaccato in questo turno e che hanno lasciato la partita più tardi nel turno vengono comunque contati dalle abilità fronte della battaglia. Per esempio, se attacchi tre avversari e uno di loro perde la partita come conseguenza, poi lanci Il Giorno è Tuo durante la tua seconda fase principale, essa costerà {3} in meno per essere lanciata.
- Le abilità fronte della battaglia non contano un avversario se hai attaccato solo dei planeswalker controllati da quel giocatore e/o delle battaglie che quel giocatore proteggeva, ma non il giocatore stesso.

---

## Nuova parola per definire un'abilità: ricercare

Vorresti scovare nuove forme di vite e civiltà nello spazio inesplorato ma non hai tempo per una missione di cinque anni? Beh, non si sa mai cosa si può trovare continuando a pescare carte! Lo spirito della scoperta è rappresentato dalla parola per definire un'abilità *ricercare*, che raggruppa abilità che si innescano ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno.

Beverly Crusher, Dottoressa della Nave
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Dottore Umano
2/2
*Ricercare* — Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, scegli fino a tre creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

Rom e Leeta, Coppia Improbabile
{3}{R}
Creatura Leggendaria — Ferengi Bajoriano
4/3
*Ricercare*— Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea due pedine Tesoro TAPpate.

- Un permanente con l'abilità ricercare non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

---

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

In un'altra rappresentazione del tema dell'esplorazione, l'abilità *terraferma* ritorna in questa espansione. Raggruppa le abilità che ti premiano ogniqualvolta entra una terra che controlli.

Pattuglia Planetaria
{1}{R}
Creatura — Esploratore
2/2
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Jake Sisko, Corrispondente di Guerra
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Cittadino Umano
2/2
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, guadagni 1 punto vita. Se è la seconda volta che si è risolta questa abilità in questo turno, indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)*

- Un'abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. Si innesca ogni volta che giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- Un'abilità terraferma non si innesca se un permanente già sul campo di battaglia diventa una terra.
- Ogniqualvolta una terra che controlli entra, ogni abilità terraferma dei permanenti che controlli si innesca. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che metti in pila sarà la prima a risolversi; di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.

---

## Riproposizione di un tipo di terra: Pianeta

Dove puoi trovare nuova vita e scoprire nuove civiltà? Beh, buone notizie: abbiamo riproposto il tipo di terra *Pianeta* perché tu sappia dove cercare.

Terra, Settore 001
Terra — Pianeta
Questa terra entra TAPpata.
Quando questa terra entra, guadagni 1 punto vita.
{T}: Aggiungi {G} o {U}.

Qo'noS
Terra — Pianeta
Questa terra entra TAPpata.
Quando questa terra entra, guadagni 1 punto vita.
{T}: Aggiungi {B} o {R}.

- Pianeta è un sottotipo di terra senza alcun significato speciale. Non fornisce alla terra alcuna abilità intrinseca.

---

## Riproposizione di una meccanica: carte stazione
## Riproposizione di una parola chiave: Stazionare
## Riproposizione di un tipo di artefatto: Astronave

Se hai mai desiderato comandare una nave stellare della Federazione, un incrociatore da battaglia Klingon o persino un cubo Borg, questa è la tua occasione. La meccanica *stazionare* è tornata per aiutarti a far decollare le tue Astronavi. Una volta accumulata la giusta quantità di segnalini carica, saranno pronte a usare tutte le loro abilità. Nella maggior parte dei casi, questo le trasformerà in creature pronte ad attaccare e bloccare.

> *U.S.S. Enterprise*-A, Spirito Libero
> {3}{W}{W}
> Artefatto Leggendario — Astronave
> 5/5
> Egida {2}
> Quando la *U.S.S. Enterprise*-A entra, crea tre pedine creatura Ufficiale 1/1 rosse.
> Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 6+ è una creatura artefatto.)*
> 6+ | Volare, legame vitale
>
> Sparviero Romulano
> {1}{U}
> Artefatto — Astronave
> 4/4
> *Dispositivo di occultamento* — Fintanto che questa Astronave non è una creatura, ha anti-malocchio.
> Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, se questa Astronave non è una creatura, metti due segnalini carica su di essa.
> Stazionare
> 8+ | Volare

- Astronave è un tipo di artefatto senza alcun significato speciale. Non fornisce all'artefatto alcuna abilità intrinseca. Altre carte possono verificare quali artefatti sono Astronavi.
- Una carta stazione è una carta con l'abilità definita da parola chiave stazionare. La parola chiave stazionare significa "TAPpa un'altra creatura STAPpata che controlli: Metti un numero di segnalini carica pari alla forza della creatura TAPpata su questo permanente. Attiva solo come una stregoneria".
- Usa la forza della creatura TAPpata mentre l'abilità stazionare si risolve per determinare quanti segnalini carica mettere sul permanente con stazionare. Se quella creatura in quel momento non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la creatura TAPpata ha forza negativa, nessun segnalino carica viene messo su o rimosso dal permanente con stazionare.
- Ogni carta stazione presenta una o più sezioni orizzontali nel riquadro di testo. Ogni sezione è preceduta da un simbolo stazione, un cerchio che circonda un numero e un segno più.
- Ogni simbolo stazione rappresenta un'abilità. Un simbolo stazione significa "Finché questo permanente ha N o più segnalini carica, ha [abilità]", dove N è il numero all'interno del simbolo e [abilità] sono tutte le abilità presenti all'interno della sezione con quel simbolo.
- Se quel simbolo stazione si trova nella stessa sezione di un riquadro di forza e costituzione, significa invece "Finché questo permanente ha N o più segnalini carica, ha [abilità] ed è una creatura con forza e costituzione base [P/T] in aggiunta ai suoi altri tipi".

- Se una carta stazione ha un riquadro di forza e costituzione stampato in una delle sezioni del suo riquadro di testo, non è una creatura a meno che non abbia il numero appropriato di segnalini carica. Quella carta, inoltre, non ha quella forza e quella costituzione in alcuna zona che non sia il campo di battaglia.

- Se un effetto fa sì che un permanente con stazionare diventi una creatura in modi diversi dall'avere il numero appropriato di segnalini carica, non utilizzerà i valori di forza e costituzione stampati nel suo riquadro di testo. Invece, userà la forza e la costituzione base stabilite dall'effetto che l'ha resa una creatura.

- Se un altro permanente diventa una copia di un permanente rappresentato da una carta stazione, tutte le sue abilità stampate, incluse quelle rappresentate dai simboli stazione, vengono copiate. Le sue caratteristiche attuali e il numero di segnalini carica presenti su di essa non vengono copiati. Le abilità (e in alcuni casi i tipi, la forza e la costituzione) sono determinate in base al numero di segnalini carica presenti sulla copia.

- Le abilità di un permanente con stazionare si basano sul numero di segnalini carica che ha. Questo significa che, se un permanente con stazionare ottiene segnalini carica a causa di qualche altro effetto (come proliferare) o perde segnalini carica in qualche modo, le sue abilità cambiano di conseguenza. Lo stesso vale per determinare se quel permanente è una creatura.

- Anche se un permanente con stazionare ha un numero di segnalini carica pari o superiore al numero nel suo ultimo simbolo stazione, si può comunque attivare la sua abilità stazionare. L'aggiunta di altri segnalini carica non gli fornirà abilità aggiuntive, ma altri effetti o carte potrebbero rendere rilevanti quei segnalini in più.

- Se un permanente con stazionare diventa una creatura, potrà attaccare se è stato 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.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *STAR TREK:*

Abbandonati
{U}
Incantesimo — Aura
Incanta artefatto o creatura
Quando quest'Aura entra, puoi pagare {3}. Se lo fai,
TAPpi il permanente incantato.
Il permanente incantato non STAPpa durante lo STAP
del suo controllore e non può essere teletrasportato.

- Un permanente che "non può essere teletrasportato" non può tornare in mano a un giocatore per pagare un costo di teletrasportami. Può ancora essere il bersaglio di magie lanciate usando le loro abilità di teletrasportami.

---

Accademia della Flotta Stellare
Terra Leggendaria
{T}: Aggiungi {C}.
*Federazione* — {5}, {T}: Scegli un colore. Aggiungi un
ammontare di mana di quel colore pari al numero di tipi
di creatura tra le creature non Borg che controlli.

- L’ultima abilità dell’Accademia della Flotta Stellare è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Dopo che l’hai attivata, scegli un colore e aggiungi mana prima che qualsiasi giocatore possa tentare di cambiare che creature controlli.

---

Accademia Scientifica Ni’Var
Terra
Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.
Quando questa terra entra STAPpata, scegli uno —
• Una creatura bersaglio ha volare fino alla fine del turno.
• Sorveglia 1.
{T}: Aggiungi {U}.

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

---

Allarme Rosso!
{2}{R}
Istantaneo
Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se una creatura ti sta attaccando.
Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- L’abilità di riduzione del costo di Allarme Rosso! non si applica se le creature stanno attaccando solo i planeswalker che controlli o le battaglie che proteggi.

---

Analista Tal Shiar
{2}{R}
Creatura — Scienziato Romulano
3/2
{T}: Questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, STAPpa questa creatura.

- L’ultima abilità dell’Analista Tal Shiar si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Anomalia Spaziale
Terra
{T}: Aggiungi {C}.
{4}{R}, {T}, Sacrifica questa terra: Infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Crea una pedina terra Pianeta chiamata Nuovo Pianeta con "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore" TAPpata.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità dell'Anomalia Spaziale tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai la pedina indicata.

---

Avamposto della Federazione
Terra
Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.
Quando questa terra entra STAPpata, scegli uno —
• Guadagni 2 punti vita.
• Sorveglia 1.
{T}: Aggiungi {W}.

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

---

Avaria al Sistema di Guida
{3}{U}
Istantaneo
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura attaccante.
Il proprietario di una creatura o Astronave bersaglio la mette a sua scelta in cima o in fondo al suo grimorio.

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

---

Bar di Quark
Terra
Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.
Quando questa terra entra STAPpata, scegli uno —
• Questa terra infligge 1 danno a ogni avversario.
• Sorveglia 1.
{T}: Aggiungi {R}.

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

---

Blastoneurone
{3}{B}
Creatura — Sanguisuga Medusa
2/2
Volare
Quando questa creatura entra, esilia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Crea una pedina che è una copia di quella carta. Quella pedina ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.
Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se una carta creatura in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- La pedina creata dalla seconda abilità del Blastoneurone 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.
- Se la carta copiata dalla pedina aveva delle abilità "Quando [questa creatura] entra", la pedina avrà anche quelle abilità e quelle abilità si innescheranno. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questa creatura] entra" o "[Questa creatura] entra con" copiata dalla pedina.
- Se più carte lasciano il tuo cimitero nello stesso momento, l'ultima abilità del Blastoneurone si innescherà una sola volta.

---

Brad Boimler, Guardiamarina Entusiasta
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/2
Legame vitale
Ogniqualvolta Brad Boimler viene TAPpato, fino alla fine del turno, se uno o più segnalini stanno per essere messi su un permanente che controlli, vengono invece messi altrettanti segnalini più uno di ognuno di quei tipi su quel permanente.

- Se un permanente che controlli sta per entrare con un certo numero di segnalini in un turno in cui l'ultima abilità di Brad Boimler si è risolta, entra invece con altrettanti segnalini più uno di ognuno di quei tipi di segnalini.
- Se l'ultima abilità di Brad Boimler si è risolta due volte in questo turno, il numero di segnalini messi su un permanente che controlli aumenta di due. Se si è risolta tre volte, il numero aumenta di tre e così via.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

---

Burattinaio Excalbiano
{5}{W}
Creatura — Excalbiano
6/6
*Strani nuovi mondi* — Quando questa creatura entra, crea X pedine creatura Ufficiale 1/1 rosse, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli.
Ogniqualvolta questa creatura o un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità del Burattinaio Excalbiano.

---

Capitana Kathryn Janeway
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/3
Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.
Ogniqualvolta la Capitana Janeway o un'altra creatura che controlli entra, quella creatura esplora. *(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*

- L'effetto della prima abilità della Capitana Janeway è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli sia la Capitana Janeway che l'Esplorazione (un incantesimo con "Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni"), potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.
- Se un'abilità richiede a una creatura di esplorare, il suo controllore rivela la prima carta del proprio grimorio. Se è una carta terra, la aggiunge alla propria mano. Altrimenti, mette un segnalino +1/+1 su quella creatura, poi sceglie se lasciare la carta in cima al proprio grimorio o metterla nel proprio cimitero.
- Dopo che un'abilità che fa esplorare una creatura ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che sta esplorando dopo che hai rivelato una carta non terra, ma prima che la carta riceva un segnalino.
- Se non viene rivelata alcuna carta, probabilmente perché il grimorio di quel giocatore è vuoto, la creatura che sta esplorando riceve un segnalino +1/+1.
- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di esplorare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a esplorare. Se riveli una carta non terra in questo modo, non metterai un segnalino +1/+1 su nulla, ma potrai mettere la carta rivelata nel tuo cimitero. Gli effetti che si innescano "ogniqualvolta una creatura esplora" si innescano come appropriato.
- In alcuni rari casi, i permanenti non creatura possono esplorare. Per esempio, se una creatura che controlli entra ma per qualche motivo non è una creatura nel momento in cui si risolve l'abilità della Capitana Janeway, può comunque esplorare. Compirai tutte le stesse azioni e alla fine potresti mettere un segnalino +1/+1 su quel permanente.

---

Capitano Benjamin Sisko
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/2
All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Ufficiale 1/1 rossa per ogni dilemma che hai affrontato in questo turno.
{2}{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Esilia le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie con valore di mana pari o inferiore al numero di Ufficiali che controlli scelte tra quelle carte senza pagare i loro costi di mana.

- Scegli se lanciare magie scelte tra le carte esiliate mentre si risolve l'ultima abilità del Capitano Sisko. Non puoi aspettare di lanciarle più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

Capitano James T. Kirk
{2}{R}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/2
Ogniqualvolta il Capitano Kirk entra o attacca, scegli uno. Se non hai carte in mano, scegli invece uno o più —
• Scarta una carta, poi pesca una carta.
• Crea una pedina creatura Ufficiale 1/1 rossa.
• Le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Se non hai carte in mano quando si risolve il primo modo, peschi semplicemente una carta.

---

Capitano Jean-Luc Picard
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/3
Le altre creature che controlli prendono +1/+1.
Ogniqualvolta lanci una magia creatura o Astronave, crea una pedina creatura Ufficiale 1/1 rossa.
TAPpa sette Ufficiali STAPpati che controlli: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Astronave, mettila sul campo di battaglia con sette segnalini carica, poi rimescola.

- La seconda abilità del Capitano Picard si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

- Per attivare l’ultima abilità del Capitano Picard, puoi TAPpare qualsiasi Ufficiale non TAPpato che controlli, incluso il Capitano Picard stesso o uno che non hai controllato ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno.

---

Capitano Pike, la Pienezza del Tempo
{1}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Esploratore Ufficiale Umano
*/*
*Strani nuovi mondi* — La forza e la costituzione del Capitano Pike sono pari al numero di terre con nomi diversi che controlli.
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Puoi giocare terre dalla cima del tuo grimorio.

- L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Capitano Pike si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Puoi 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 una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la carta successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità che potrebbero essere attivate dalla tua mano.

---

C’è Caffè in Quella Nebulosa
{1}{W}
Stregoneria
Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Pianura o una carta permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.
Teletrasportami {2}{W} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando {2}{W} se fai anche tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario. Poi esilia questa magia.)*

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

---

Comandante Raffi Musiker
{2}{B}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
3/2
Quando la Comandante Musiker entra, scegli uno —
• Esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero. Guadagni 2 punti vita.
• Indaga. Perdi 2 punti vita. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)*

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per il primo modo. Tuttavia, se lo fai e la carta bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

---

Comunicatore
{3}
Artefatto — Equipaggiamento Comunicatore
Quando lanci questa magia, copiala. *(La copia diventa una pedina.)*
La creatura equipaggiata ha "Ogniqualvolta questa creatura attacca mentre controlli un'altra creatura con un Comunicatore assegnato ad essa, questa creatura non può essere bloccata in questo turno".
Equipaggiare {2} *({2}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.)*

- La prima abilità del Comunicatore si risolve prima del Comunicatore. Si risolve anche se il Comunicatore viene neutralizzato o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Una copia di una magia permanente entra nel campo di battaglia come pedina. Questo non equivale a un effetto che crea una pedina, e qualsiasi effetto che faccia riferimento alla creazione di una pedina non si applica alle copie delle magie permanente.
- Dopo che si è risolta l'abilità innescata che il Comunicatore fornisce alla creatura equipaggiata, quella creatura non potrà essere bloccata in quel turno, anche se smette di essere equipaggiata con il Comunicatore o l'altra creatura smette di essere equipaggiata con un Comunicatore.

---

Conquistatore Temporale
{2}{G}
Creatura — Guerriero Na'kuhl
2/3
Quando questa creatura entra, macina tre carte. Poi riprendi in mano una carta terra dal tuo cimitero. Se non puoi farlo, crea una pedina Tesoro. *(Per macinare tre carte, metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.)*

- Riprendere in mano una carta terra dal tuo cimitero non è opzionale. Se ce n'è almeno una, devi riprenderne una. Non puoi scegliere di non farlo, anche se preferiresti il Tesoro.

Cosmozoo Affamato
{5}{R}
Creatura — Pesce
3/3
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta non creatura, non terra nel tuo cimitero.
Volare, rapidità

- 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 è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Cripta di Sangue
Terra — Palude Montagna
*({T}: Aggiungi {B} o {R}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Cubo Borg
{5}{W}{B}
Artefatto — Astronave
6/6
Affinità con le creature artefatto
Ogniqualvolta questa Astronave entra o attacca, assimila una carta creatura esiliata con essa. Se non puoi farlo, esilia fino a una creatura bersaglio. *(Per assimilare una carta, mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo con un segnalino +1/+1. È una creatura artefatto Borg e perde tutti gli altri tipi di creatura.)*
Stazionare
12+ | Le creature artefatto che controlli hanno volare.

- Affinità con le creature artefatto significa "Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura 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. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Culber e Stamets, Sventurati
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Artefice Dottore Umano
3/4
Quando Culber e Stamets entrano, scegli uno —
• Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
• Aggiungi due mana di un qualsiasi colore.

- L'abilità di Culber e Stamets non è un'abilità di mana anche se viene scelto l'ultimo modo. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

---

Dal R'El, Orfano Potenziato
{1}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Farabutto Mutante Umano
3/3
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, aggiungi {R} o {G}.
{3}, Sacrifica una terra: Pesca una carta.

- L'abilità terraferma di Dal R'El non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

---

Dathon, col Cuore Aperto
{G}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Tamariano
3/3
Ogniqualvolta lanci una magia incantesimo, pesca una carta. Se è una magia Saga, Dathon infligge 2 danni a ogni avversario.
{2}: Scegli un segnalino su un incantesimo bersaglio che controlli. Metti un altro segnalino di quel tipo su di esso. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità di Dathon si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- La bestia a Tanagra. Kiteo, gli occhi chiusi. Temba, le braccia aperte. Sokath, gli occhi scoperti.

---

Dispositivo Genesi
{2}{G}
Artefatto Leggendario
Quando il Dispositivo Genesi entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base o carta Pianeta, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.
{3}{G}{G}, {T}, Sacrifica il Dispositivo Genesi: Sacrifica un qualsiasi numero di terre che controlli, poi passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino ad altrettante carte terra, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola. Attiva solo come una stregoneria.

- Scegli quante terre sacrifichi, quali terre sacrifichi e poi sacrifichi le terre tutto come parte della risoluzione dell'abilità attivata del Dispositivo Genesi.

---

Dott. Joseph M'Benga
{2}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Dottore Umano
3/3
Le altre creature con segnalini che controlli hanno anti-malocchio.
Se stai per mettere uno o più segnalini su una creatura che controlli, invece ne metti il doppio di ognuno di quei tipi su quella creatura.

- Se un permanente entra con segnalini, l'effetto che fa ricevere segnalini al permanente può specificare quale giocatore mette quei segnalini su di esso. Se l'effetto non specifica un giocatore, è il controllore di quell'oggetto a mettere i segnalini su di esso.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

---

Dott. Leonard "Bones" McCoy
{1}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Dottore Umano
3/2
Lampo
Quando il Dott. McCoy entra, scegli uno —
• Riprendi in mano una carta permanente non Dottore bersaglio dal tuo cimitero.
• Scegli fino a un'altra creatura bersaglio. Quando muore in questo turno, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1 all'inizio della prossima sottofase finale.

- Per il secondo modo, se la creatura scelta muore dopo l'inizio della sottofase finale del turno (incluso durante la sottofase di cancellazione), l'abilità innescata ritardata che la fa tornare nel campo di battaglia si innescherà all'inizio della sottofase finale del turno successivo.

---

Dott. McCoy, Chirurgo Scontroso
{2}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Dottore Umano
2/2
Quando il Dott. McCoy entra, metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli.
Se un'altra creatura con un segnalino +1/+1 che controlli sta per essere distrutta, invece rimuovi tutti i segnalini +1/+1 da essa, e viene guarito tutto il danno che le è già stato inflitto.

- L’effetto di sostituzione del Dott. McCoy si applica se la creatura sta per essere distrutta sia a causa di danno letale che per qualsiasi altra ragione. Non sostituisce gli effetti o i costi che richiedono di sacrificare una creatura con un segnalino +1/+1 o di ridurre la costituzione di una creatura con un segnalino +1/+1 a 0 o meno.

---

Dott.ssa Beverly Crusher
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Dottore Umano
2/2
Se un tuo guadagno di punti vita fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sulla Dott.ssa Crusher.

- 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 della Dott.ssa Crusher non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. Eventuali scelte effettuate mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte effettuate durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- La seconda abilità della Dott.ssa Crusher si innesca naturalmente solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che sia 1 punto vita da Jake Sisko, Corrispondente di Guerra o 2 punti vita da Elim Garak, Semplice Sarto, anche se la sua prima abilità farà innescare la sua seconda abilità una volta in più.
- Se alla Dott.ssa Crusher viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, morirà prima che la sua seconda abilità si sia risolta.
- 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, la seconda abilità della Dott.ssa Crusher si innescherà naturalmente due volte (anche se la sua prima abilità lo farà quattro 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 naturalmente una sola volta (e la sua prima abilità lo farà due volte).
- 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 la seconda abilità della Dott.ssa Crusher si innescherà naturalmente solo una volta (e la sua prima abilità lo farà due volte).
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità della Dott.ssa Crusher, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

---

Drone del Collettivo
{1}{B}
Creatura Artefatto — Borg
*/2
La forza del Drone del Collettivo è pari al numero di creature artefatto che controlli.

- L’abilità che definisce la forza del Drone del Collettivo si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

---

Effetto Genesi
{4}{R}
Istantaneo
L’Effetto Genesi infligge 6 danni a una creatura bersaglio. Distruggi una terra bersaglio che controlli. Crea una pedina terra Pianeta chiamata Nuovo Pianeta con “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore” TAPpata.

- Devi scegliere entrambi i bersagli, la creatura e la terra che controlli, per lanciare l’Effetto Genesi. Se solo uno dei bersagli è ancora un bersaglio legale mentre la magia tenta di risolversi, l’effetto che influenza il bersaglio legale rimanente avverrà e creerai la pedina Nuovo Pianeta. Se entrambi i bersagli sono illegali mentre la magia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà nessuno dei suoi effetti. Non creerai la pedina Nuovo Pianeta.
- Fintanto che l’Effetto Genesi si risolve, creerai comunque la pedina Nuovo Pianeta anche se la terra che controlli non viene distrutta. Ad esempio, se quella terra ha indistruttibile, l’Effetto Genesi infliggerà 6 danni alla creatura bersaglio e tu creerai una pedina Nuovo Pianeta. Non dirlo a Kruge.

---

È Morto, Jim
{3}{B}
Istantaneo
Distruggi una creatura bersaglio. Sorveglia 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre È Morto, Jim tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non sorveglierai.

---

Energia Pura
{1}{W}
Stregoneria
Distribuisci due segnalini +1/+1 tra una o due creature bersaglio.
Teletrasportami {2}{W} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando {2}{W} se fai anche tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario. Poi esilia questa magia.)*

- Scegli il numero di bersagli e come verranno distribuiti i segnalini mentre lanci l’Energia Pura. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.
- Se scegli due bersagli per l’Energia Pura e solo una delle creature rimane un bersaglio legale mentre la magia tenta di risolversi, si applica la distribuzione originale dei segnalini e il segnalino che sarebbe stato messo sul bersaglio illegale va perso. Non può essere messo sul bersaglio legale rimanente.

---

Equipaggio dal Sangue Freddo
{4}{G}{G}
Creatura — Guerriero Gorn
4/4
Quando questa creatura entra, metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.
Questa creatura non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.
Cicloterra base {2} *({2}, Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.)*

- Dopo che l'Equipaggio dal Sangue Freddo è stato bloccato, ridurre la forza della creatura bloccante fino a renderla pari o inferiore a 2 non farà diventare l'Equipaggio dal Sangue Freddo non bloccato.

---

Erica Ortegas, Pilota Impavida
{3}{R}
Creatura Leggendaria — Pilota Umano
3/3
Rapidità
Ogniqualvolta Erica Ortegas viene TAPpata, puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano. Se lo fai, fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Mettere sul campo di battaglia una carta terra con l'abilità innescata di Erica Ortegas non conta come giocare la terra. Puoi mettere una carta terra sul campo di battaglia in questo modo anche se hai già giocato una terra in quel turno.
- La terra che fai tornare in mano al suo proprietario non deve necessariamente essere la stessa che hai messo sul campo di battaglia con l'abilità di Erica Ortegas.

---

Espellere il Reattore a Curvatura
{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 -6/-6 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.
- 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.

---

Esplosivi Ingegnerizzati
{X}
Artefatto
Solarizzazione *(Questo artefatto entra con un segnalino carica per ogni colore di mana speso per lanciarlo.)*
{2}, Sacrifica questo artefatto: Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari al numero di segnalini carica su questo artefatto.

- Puoi scegliere qualsiasi valore di X mentre lanci gli Esplosivi Ingegnerizzati. Il valore scelto per X non influenza direttamente il numero di segnalini carica con cui gli Esplosivi Ingegnerizzati entrano nel campo di battaglia, ma ti permette di pagare più mana e quindi spendere mana di più colori per lanciarli.
- Il mana incolore non darà agli Esplosivi Ingegnerizzati un altro segnalino carica. Incolore non è un colore.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Estremamente Illogico
{1}{U}
Istantaneo
Potenziamento {1}{U} *(Puoi pagare {1}{U} addizionale mentre lanci questa magia.)*
Neutralizza una magia bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2. Se questa magia è stata potenziata, invece neutralizza una magia bersaglio.

- Se una magia in pila ha {X} nel costo di mana, usa il valore di X per determinare il suo valore di mana.
- 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 Estremamente Illogico è stata potenziata, può bersagliare qualsiasi magia, non solo una magia con valore di mana pari o inferiore a 2.

---

Fantasma di Illyria
{3}{W}
Creatura — Spirito Elementale
3/3
Volare
Quando questa creatura entra, esilia fino a un altro permanente non terra bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Dopo che il permanente

esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.

- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

---

Fonderia Sacra
Terra — Montagna Pianura
*({T}: Aggiungi {R} o {W}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Mistrise (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Fontana Santificata
Terra — Pianura Isola
*({T}: Aggiungi {W} o {U}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Fumarie di Vapore
Terra — Isola Montagna
*({T}: Aggiungi {U} o {R}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Fusione delle Menti Vulcaniana
{U}
Stregoneria
Un avversario bersaglio guarda la prima carta del tuo grimorio, poi la esilia a faccia in giù. Tu guardi le prime due carte del suo grimorio, poi le esili a faccia in giù. Per ogni carta esiliata in questo modo, il giocatore che l'ha esiliata può giocarla fintanto che rimane esiliata. Puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare magie in questo modo.

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

---

Georgiou, Imperatrice Terrestre
{4}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Nobile Farabutto Umano
4/6
Non perdi la partita se hai 0 o meno punti vita.
All'inizio della tua sottofase finale, perdi 3 punti vita e peschi una carta. Poi, se i tuoi punti vita sono pari o inferiori a 0, crei dieci pedine creatura Ufficiale 1/1 rosse.

- Se hai 0 o meno punti vita e Georgiou lascia il campo di battaglia, perderai la partita (a meno che qualche altro effetto non ti impedisca di perdere).
- Se hai 0 o meno punti vita, non puoi pagare alcun ammontare di punti vita tranne che 0. Puoi comunque perdere punti vita come risultato del danno o di un effetto (come l'effetto dell'ultima abilità di Georgiou).
- Puoi comunque perdere la partita per altri motivi, compresi il pescare una carta da un grimorio che non ha carte o l'avere dieci o più segnalini veleno.

---

Giardino del Tempio
Terra — Foresta Pianura
*({T}: Aggiungi {G} o {W}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Mistrise (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Gray e Adira, Per Sempre Insieme
{2}{U/R}{U/R}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano Trill
2/3
All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli, tranne che non è leggendaria. Ha rapidità fino alla fine del turno. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

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

---

Guardiamarina Pavel Chekov
{3}{U}
Creatura Leggendaria — Pilota Umano
1/5
*Strani nuovi mondi* — Quando il Guardiamarina Chekov entra, ogni avversario esilia le prime X carte del proprio grimorio, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli. Per ogni avversario, scegli una carta terra che quel giocatore possiede esiliata in questo modo. Puoi giocare le carte scelte fintanto che rimangono esiliate.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità del Guardiamarina Chekov.
- Devi comunque seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Puoi giocare carte terra solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

---

Gul Dukat, Prefetto Coloniale
{4}{B}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Farabutto Cardassiano
6/6
Minacciare
All'inizio di ogni sottofase finale, ogni avversario perde punti vita pari ai punti vita che ha perso in questo turno. Guadagni punti vita pari ai punti vita persi in questo modo. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

- In alcuni rari casi, la quantità di punti vita che ogni avversario perde con l'ultima abilità di Gul Dukat può essere diversa dalla quantità di punti vita persi prima che si risolvesse. (Ad esempio, potresti controllare il Dissanguatore di Aclazotz, una creatura con "Se un avversario sta per perdere punti vita durante il tuo turno, ne perde invece il doppio".) In questi casi, i punti vita che guadagni si basano sulla quantità di punti vita persi come risultato dell'ultima abilità di Gul Dukat.

---

Gwyndala, la Progenie
{1}{U}
Creatura Leggendaria — Consigliere Vau-N'Akat
1/1
Quando Gwyndala entra, crea una pedina artefatto Equipaggiamento incolore chiamata Cimelio Neuroflusso con "La creatura equipaggiata prende +1/+1" ed equipaggiare {2}. Assegnala a Gwyndala.
{2}: Ogni pedina Equipaggiamento che controlli diventa una copia di un Equipaggiamento bersaglio che controlli fino alla fine del turno.

- Le pedine Equipaggiamento copiano esattamente ciò che è stampato sull'Equipaggiamento originale e nulla di più (a meno che quell'Equipaggiamento non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quell'Equipaggiamento è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'Equipaggiamento copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'Equipaggiamento copiato è una pedina, allora ogni pedina Equipaggiamento che controlli copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'Equipaggiamento copiato sta copiando qualcos'altro, allora le pedine Equipaggiamento diventano copie di ciò che quel permanente ha copiato.
- Poiché le pedine non stanno entrando nel campo di battaglia quando diventano copie dell'Equipaggiamento bersaglio, eventuali abilità "Quando [questo Equipaggiamento] entra" o "[Questo Equipaggiamento] entra con" del permanente copiato non si applicheranno.

---

*H.M.S. Bounty*, Nave Temporale Improbabile
{4}{U}
Artefatto Leggendario — Astronave
3/4
Quando la *H.M.S. Bounty* entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Balena, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.
Stazionare
8+ | Volare
Ogniqualvolta la *H.M.S. Bounty* infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta. Se controlli una Balena e non hai iniziato un turno extra in questa partita, gioca un turno extra dopo questo.

- Se stavi per iniziare un turno extra ma un effetto lo sostituisce (spesso saltandolo, come l'effetto dell'ultima abilità del Garrotamento), non hai iniziato quel turno extra.

---

Hoshi Sato, Esolinguista
{4}{U}
Creatura Leggendaria — Scienziato Umano
3/3
*Federazione* — Quando Hoshi Sato entra, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Hoshi Sato.

---

Ieri, Oggi...
{3}{G}{U}
Incantesimo — Saga
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo IV.)*
I, II, III — Pesca due carte, poi esilia una carta dalla tua mano.
IV — Se tutte le carte esiliate con questa Saga condividono un tipo di carta, guadagni 10 punti vita.

- I tipi di carta di *Magic* sono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendario, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Vulcaniano, Astronave e Pianeta sono sottotipi, non tipi di carta.
- Mentre l'abilità del capitolo IV si risolve, verifica qualunque carta esiliata con questa Saga per determinare se condividono tutte un tipo di carta, anche se sono meno di tre carte (magari perché una o più carte esiliate hanno lasciato l'esilio o perché non sono mai state esiliate tre carte). Guadagni 10 punti vita se c'è una sola carta esiliata, perché condivide un tipo di carta con se stessa. Se non ci sono carte esiliate, guadagni comunque 10 punti vita. (Consulta il tuo ufficiale scientifico se sei interessato ad avere maggiori dettagli sulle affermazioni insulsamente vere.)

---

Il Dottore, MOE
{3}{G/W}{G/W}
Creatura Artefatto Leggendaria — Dottore Illusione
3/3
Quando Il Dottore entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Poi metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura con un segnalino che controlli.

- Se il bersaglio dell'abilità del Dottore è illegale mentre tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai alcun segnalino su alcuna creatura.

---

Il Ponte Ologrammi
{7}
Artefatto Leggendario
Una volta durante ogni tuo turno, puoi giocare una carta permanente che possiedi al di fuori della partita o dal tuo cimitero.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo.
- 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 un numero arbitrario di terre base oltre alle carte draftate o aperte che non sono nel tuo mazzo. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.

---

Il Protettore
{5}{U}
Creatura Leggendaria — Elementale
5/6
Cautela, egida {2}
All'inizio di ogni sottofase finale, se hai affrontato un dilemma in questo turno, un avversario bersaglio esilia carte dalla cima del suo grimorio finché non esilia una carta non terra. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. *(Affronti un dilemma quando scegli uno o più modi per una magia o abilità.)*

- L'ultima abilità de Il Protettore verifica se hai affrontato un dilemma in questo turno, mentre inizia la tua sottofase finale. Se non l'hai fatto, l'abilità non si innescherà. Lanciare una magia modale o attivare un'abilità modale durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- Scegli se lanciare la carta non terra mentre si risolve l'ultima abilità de Il Protettore. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

Il Viaggiatore
{G}{U}
Creatura Leggendaria — Esploratore
*/3
Raggiungere, cautela
*Strani nuovi mondi* — La forza di Il Viaggiatore è pari al numero di terre con nomi diversi che controlli.

- L'abilità che definisce la forza de Il Viaggiatore si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

---

Impulso Avventato
{1}{R}
Stregoneria
Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

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

---

Incontrare l'Ignoto
{1}{R}{R}
Istantaneo
Scegli uno —
• *Veniamo in pace* — Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.
• *Sparate per uccidere* — Incontrare l'Ignoto infligge 2 danni a ogni creatura e a ogni giocatore.

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

---

Infermeria
{5}
Artefatto
Ogniqualvolta una creatura che controlli entra, guadagni 1 punto vita.
All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, dove X è uno più i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità dell'Infermeria.

---

Infiltrazione del Dominio
{X}{R}{R}{R}
Stregoneria
Scegli X creature bersaglio controllate dai tuoi avversari. Per ognuna di esse, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che ha cangiante. Quelle pedine hanno rapidità. Esilia quelle pedine all'inizio della prossima sottofase finale. *(Hanno tutti i tipi di creatura.)*

- A parte l'eccezione indicata, ogni pedina creata dall'Infiltrazione del Dominio copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se una creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Se una creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se una creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Qualsiasi abilità "Quando [questa creatura] entra" di una creatura copiata si innescherà quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questa creatura] entra" o "[Questa creatura] entra con" della creatura copiata.

---

Infinita Varietà
{7}{R}{R}
Stregoneria
*Federazione* — Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. Copia quella carta X volte, dove X è il numero di tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli. Puoi lanciare le copie senza pagare il loro costo di mana. Esilia l'Infinita Varietà.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'Infinita Varietà.
- Lanci le copie mentre l'Infinita Varietà si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi aspettare di lanciarle più avanti nel turno.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se non vuoi lanciare una o più delle copie, puoi scegliere di non farlo; le copie che non lanci smettono di esistere la prossima volta che vengono verificate le azioni di stato.

---

Inganno Sfrontato
{R}{R}
Istantaneo
Scegli una magia non creatura bersaglio controllata da un avversario. Quel giocatore può esiliarla. Se non lo fa, puoi lanciare una magia non creatura dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Inganno Sfrontato tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non potrai lanciare una magia dalla tua mano.
- Se il tuo avversario sceglie di non esiliare la magia che controlla, la magia non creatura che lanci dalla tua mano viene lanciata mentre l'Inganno Sfrontato si risolve ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

Ingegnere Olografico
{2}{G}{G}
Creatura — Artefice Umano
3/3
Quando questa creatura entra, crea una pedina creatura artefatto Illusione 3/3 incolore.
Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece vengono create altrettante pedine creatura artefatto Illusione 3/3 incolori.

- Le caratteristiche della pedina vengono sostituite completamente da una pedina creatura artefatto Illusione 3/3 incolore. Non avrà alcuna delle abilità con cui stava per essere creata. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea la pedina (ad esempio, il fatto che sia TAPpata o attaccante o le diciture "Quella pedina ha rapidità" o "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica comunque.
- Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo viene creata una pedina, quell'effetto si applica prima di quello dell'ultima abilità dell'Ingegnere Olografico. Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo una pedina entra nel campo di battaglia, quell'effetto si applica dopo che quello dell'ultima abilità dell'Ingegnere Olografico possa essere applicato.

---

Intrusione dall'Universo Parallelo
{1}{U}{B}
Stregoneria
Potenziamento {4}{U}{B} *(Puoi pagare {4}{U}{B} addizionale mentre lanci questa magia.)*
Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio controllata da un avversario, tranne che ha minacciare. Se questa magia è stata potenziata, invece, per ogni creatura controllata da un avversario bersaglio, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che ha minacciare.

- 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 l'Intrusione dall'Universo Parallelo è stata potenziata, bersaglia un avversario e non bersaglia alcuna creatura.
- A parte l'eccezione indicata, ogni pedina creata dall'Intrusione dall'Universo Parallelo copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se una creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è pari a 0.
- Se una creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se una creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Qualsiasi abilità "Quando [questa creatura] entra" di una creatura copiata si innescherà quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questa creatura] entra" o "[Questa creatura] entra con" della creatura copiata.

---

Istruttore dell'Accademia
{2}{R}
Creatura — Ufficiale Boliano
0/3
Questa creatura prende +1/+0 per ogni pedina Ufficiale che controlli.
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura Ufficiale 1/1 rossa.

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

---

Jadzia Dax, Eredità Vivente
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Scienziato Trill
0/1
All'inizio della tua prima fase principale, metti un segnalino +1/+1 su Jadzia Dax, poi aggiungi un ammontare di {G} pari al numero di segnalini su di lei.
*Trasferisci il simbionte* — {2}{G}, Scarta questa carta: Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.

- La prima abilità di Jadzia Dax non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Se Jadzia Dax non è sul campo di battaglia mentre si risolve la sua prima abilità, usa il numero di segnalini che aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare quanto {G} aggiungere.

---

Jett Reno, Risolutrice di Problemi
{1}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
1/2
Ogniqualvolta Jett Reno viene TAPpata, sorveglia 1. Se la sua forza è pari o superiore a 4, invece pesca una carta.
Ogniqualvolta affronti un dilemma, metti un segnalino +1/+1 su Jett Reno. *(Affronti un dilemma quando scegli uno o più modi per una magia o abilità.)*

- La prima abilità di Jett Reno verifica la sua forza mentre si risolve. Se non è sul campo di battaglia in quel momento, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se peschi una carta o sorvegli 1.

---

Kai Winn, Capo Senza Fede
{1}{B}
Creatura Leggendaria — Chierico Bajoriano
3/1
Mentre Kai Winn entra, scegli il nome di una carta non terra.
Ogniqualvolta un avversario lancia una magia con il nome scelto o attiva un'abilità di una fonte con il nome scelto, quel giocatore perde 3 punti vita.

- Le abilità attivate sono scritte nella forma "Costo: Effetto". Alcune parole chiave sono abilità attivate, ad esempio equipaggiare, e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità statiche e innescate delle fonti con il nome scelto non sono influenzate.

---

Khaaaaaaaaaaannn!
{X}{R}
Istantaneo
Khaaaaaaaaaaannn! infligge danni pari al doppio di X a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esiliala.

- L'effetto di sostituzione di Khaaaaaaaaaaannn! esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale. (È comunque divertente dire la battuta.)

---

Khan, Cuore Vendicativo
{2}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
5/3
Quando Khan entra, puoi sacrificare un'altra creatura o artefatto. Se lo fai, peschi due carte.
Puoi lanciare questa carta dall'esilio.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica quando lanci Khan dall'esilio.

Kira Nerys, Sobillatrice
{1}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Bajoriano
4/3
Travolgere
Se una creatura che controlli sta per entrare mentre controlli una creatura attaccante, invece entra TAPpata e attaccante.
Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli entra, prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se la seconda abilità di Kira Nerys fa entrare TAPpata e attaccante una creatura che controlli, scegli quale avversario, planeswalker o battaglia attacca quando entra. In alcuni rari casi, una creatura che controlli entrerà nel campo di battaglia attaccando un avversario, planeswalker o battaglia specifico. In quei casi, la creatura entrerà attaccando quel giocatore o permanente e non potrai scegliere.
- Le creature che entrano TAPpate e attaccanti per la seconda abilità di Kira Nerys non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando quelle creature entrano come attaccanti.

---

Kirk, Ufficiale Comandante
{1}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
3/3
Ogniqualvolta attacchi mentre le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 8, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.
{2}, Sacrifica Kirk: Distruggi un artefatto o incantesimo bersaglio.

- Se le creature che controllavi avevano forza totale pari o superiore a 8 quando hai finito di dichiarare le creature attaccanti, è irrilevante quale sia la forza totale delle creature che controlli quando si risolve la prima abilità di Kirk. Esili comunque la prima carta del tuo grimorio e potrai comunque giocarla in questo turno.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

---

La'an Noonien-Singh, Sicurezza
{2}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
4/3
Ogniqualvolta attacchi mentre le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 8, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

- Se le creature che controllavi avevano forza totale pari o superiore a 8 quando hai finito di dichiarare le creature attaccanti, è irrilevante quale sia la forza totale delle creature che controlli quando si risolve

l’abilità di La’an Noonien-Singh. La creatura bersaglio non è comunque in grado di bloccare in questo turno.

---

La Distruzione di Praxis
{3}{B}{B}
Stregoneria
*Strani nuovi mondi* — Tutte le creature prendono -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli. Se X è pari o superiore a 6, crea due pedine creatura Guerriero Klingon 2/1 rosse con rapidità.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve La Distruzione di Praxis.

---

La Misura di un Uomo
{2}{W}
Incantesimo — Saga
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*
I — Esilia fino a un artefatto o creatura non pedina bersaglio.
II — Indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta”.)*
III — Rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Guadagni 2 punti vita.

- Se la prima abilità capitolo de La Misura di un Uomo ha esiliato più di un permanente (di solito perché l’abilità è stata copiata), la sua terza abilità capitolo rimetterà tutte le carte esiliate sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.
- Se la terza abilità capitolo de La Misura di un Uomo si risolve, ma non ci sono carte esiliate, guadagni comunque 2 punti vita.

---

La Resistenza È Inutile
{1}{B}
Stregoneria
Scegli uno —
• Distruggi una creatura non artefatto bersaglio.
• Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura artefatto bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

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

---

Linea Temporale Ramificata
{6}{G}{G}
Stregoneria
*Strani nuovi mondi* — Rivela le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli. Metti sul campo di battaglia TAPpate tutte le carte permanente rivelate in questo modo e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la Linea Temporale Ramificata.

---

Locutus, Colui Che Parla
{W}{B}
Creatura Artefatto Leggendaria — Borg
1/1
Le creature artefatto che controlli prendono +1/+1.
{W}{B}, Scarta questa carta: Infligge 2 danni a una creatura bersaglio. Guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Locutus tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

---

Lunga Vita e Prosperità
{5}{W}{U}
Stregoneria
Questa magia non può essere neutralizzata.
Raddoppia i tuoi punti vita. Pesca carte pari al numero di carte nella tua mano. Non hai un limite massimo di carte in mano fino al tuo prossimo turno.

- Per raddoppiare i tuoi punti vita, guadagni i punti vita necessari affinché tu abbia il doppio dei punti vita che avevi in precedenza. Se i tuoi punti vita sono negativi, invece perdi i punti vita necessari affinché tu abbia il doppio dei punti vita che avevi in precedenza in negativo. Gli altri effetti interagiscono con tale guadagno o perdita di punti vita come di consueto.

---

L'Unicomplex
Terra
Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.
Quando questa terra entra STAPpata, scegli uno —
• Metti una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.
• Sorveglia 1.
{T}: Aggiungi {B}.

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

---

Lwaxana Troi, Ospite Affascinante
{1}{R}
Creatura Leggendaria — Consigliere Betazoide
2/2
Puoi scegliere di non STAPpare Lwaxana Troi durante il tuo STAP.
{2}, {T}: Scegli un'altra creatura bersaglio che controlli. Fintanto che Lwaxana Troi rimane TAPpata, se un'abilità innescata di quella creatura si innesca, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Se Lwaxana Troi viene STAPpata prima che la sua ultima abilità si sia risolta, l'abilità si risolverà comunque, ma non farà innescare una volta in più le abilità innescate della creatura bersaglio.
- 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.
- L'abilità di Lwaxana Troi non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. Eventuali scelte effettuate mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte effettuate durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.

---

Macchina Replicatrice
{2}
Artefatto
Quando questo artefatto entra, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".)*
{2}, {T}: Crea una pedina TAPpata che è una copia di una pedina bersaglio che controlli.

- La pedina copia le caratteristiche originali della pedina bersaglio come descritte dall'effetto che l'ha creata (a meno che quella pedina non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella pedina 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. In particolare, la pedina che crei non sarà attaccante, anche se la pedina originale lo è.
- Se la pedina originale sta copiando qualcos'altro, allora la nuova pedina entra come ciò che quella pedina ha copiato. Se sta copiando qualcosa con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Se la pedina bersaglio aveva abilità "quando [questa pedina] entra", anche la nuova pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questa pedina] entra" o "[Questa pedina] entra con" copiata dalla pedina.

---

Maestra *Dahar*
{3}{R}
Creatura — Guerriero Klingon
4/3
Quando questa creatura entra, puoi sacrificare un altro permanente non terra. Quando lo fai, questa creatura infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità della Maestra *Dahar* nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un altro permanente non terra 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.

---

Medico Olografico d'Emergenza
{W}
Creatura Artefatto — Dottore Illusione
0/1
Quando questa creatura entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Guadagni 1 punto vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità del Medico Olografico d'Emergenza tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

---

Miles O'Brien, Operativo del Teletrasporto
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
3/3
Quando Miles O'Brien entra, fai tornare fino a un'altra creatura o artefatto bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.
All'inizio di ogni sottofase finale, se hai ripreso in mano un permanente dal campo di battaglia in questo turno, pesca una carta.

- L'ultima abilità di Miles O'Brien verificherà se hai ripreso in mano un permanente dal campo di battaglia in questo turno, quando inizia ogni sottofase finale. Se così non è stato, l'abilità non si innesca. Riprendere in mano un permanente dal campo di battaglia durante una sottofase finale non farà innescare questa abilità.

---

Missione Antropologica
{2}{U}
Incantesimo
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Pesca una carta.
Poi scarta una carta a meno che questo incantesimo non abbia tre o più segnalini ricerca.

- L'abilità della Missione Antropologica si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se la Missione Antropologica non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, usa il numero di segnalini ricerca che aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare se scarti una carta oppure no, considerando che non potrai mettere un altro segnalino ricerca su di essa per quella volta che l'abilità si risolve.

---

Missione di Conquista
{2}{W}
Incantesimo
Ogniqualvolta un artefatto non pedina che controlli entra, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Crea una pedina creatura artefatto Borg 1/1 incolore. Se questo incantesimo ha sei o più segnalini ricerca, invece crea due di quelle pedine.

- Se la Missione di Conquista non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, usa il numero di segnalini ricerca che aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare se crei due pedine oppure no, considerando che non potrai mettere un altro segnalino ricerca su di essa per quella volta che l'abilità si risolve.

---

Missione di Supporto
{2}{G}
Incantesimo
Ogniqualvolta una creatura che controlli entra, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Metti un segnalino +1/+1 su quella creatura. Se questo incantesimo ha cinque o più segnalini ricerca, invece metti due segnalini +1/+1 su quella creatura.

- Se la Missione di Supporto non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, usa il numero di segnalini ricerca che aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare se metti due segnalini +1/+1 sulla creatura oppure no, considerando che non potrai mettere un altro segnalino ricerca su di essa per quella volta che l'abilità si risolve.

---

Missione Esplorativa
{2}{R}{R}
Incantesimo
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Poi esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Puoi giocare quella carta in questo turno. Se questo incantesimo ha cinque o più segnalini ricerca, aggiungi {R}{R}.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se la Missione Esplorativa non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, usa il numero di segnalini ricerca che aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare se aggiungi {R}{R} oppure no, considerando che non potrai mettere un altro segnalino ricerca su di essa per quella volta che l'abilità si risolve.

---

Missione Vendicativa
{2}{B}
Incantesimo
Ogniqualvolta una creatura muore, metti un segnalino ricerca su questo incantesimo. Un avversario bersaglio perde 1 punto vita. Quel giocatore perde invece 2 punti vita se ci sono sette o più segnalini ricerca su questo incantesimo.

- Se la Missione Vendicativa non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, usa il numero di segnalini ricerca che aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare se l'avversario perde 2 punti vita oppure no, considerando che non potrai mettere un altro segnalino ricerca su di essa per quella volta che l'abilità si risolve.

---

Neelix, Supporto Morale
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Consigliere Talassiano
1/1
Quando Neelix entra, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".)*
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su Neelix.

- La seconda abilità di Neelix si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che sia 1 punto vita da Jake Sisko, Corrispondente di Guerra o 2 punti vita da Elim Garak, Semplice Sarto.
- Se a Neelix viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, morirà prima che la sua seconda abilità si sia risolta.
- 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, la seconda abilità di Neelix 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 la seconda abilità di Neelix si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità di Neelix, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

---

Nog, Cadetto Ambizioso
{B}{G}
Creatura Leggendaria — Farabutto Ferengi
2/2
Minacciare
{1}: Se Nog è un Farabutto, diventa un Esploratore Ferengi con forza e costituzione base 3/4 e ha "Ogniqualvolta Nog viene TAPpato, sorveglia 2".
{3}: Se Nog è un Esploratore, diventa un Ufficiale Ferengi e ha "Puoi giocare terre dal tuo cimitero" e "Puoi giocare una terra addizionale in ogni tuo turno".

- Nessuna delle abilità attivate di Nog ha una durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, Nog non lascia il campo di battaglia o un qualche effetto applicato successivamente non cambia le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
- Puoi attivare le abilità attivate di Nog indipendentemente da quale tipo di creatura abbia. Entrambe le abilità verificano i tipi di creatura di Nog quando si risolvono. Se Nog non è del tipo di creatura appropriato in quel momento, quell'abilità non ha alcun effetto.
- La seconda abilità di Nog verifica se è un Farabutto e la sua ultima abilità verifica se è un Esploratore. Non importa come sia diventato del tipo di creatura appropriato o se abbia altri tipi di creatura oltre quello che viene verificato.
- L'effetto dell'abilità "Puoi giocare una terra addizionale in ogni tuo turno" è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli sia Nog con quell'abilità che l'Esplorazione (un incantesimo con "Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni"), potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.
- L'abilità "Puoi giocare terre dal tuo cimitero" non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare terre solo durante la tua fase principale, quando hai la priorità e la pila è vuota. Non ti permette nemmeno di attivare abilità (come ciclo) di carte terra nel tuo cimitero.

---

Nyota Uhura, Comunicazioni
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/4
*Frequenze di chiamata* — Mentre Nyota Uhura entra, scegli un numero compreso tra 0 e 10.
*Apri un canale* — Ogniqualvolta un avversario lancia una magia con valore di mana pari al numero scelto, peschi una carta.

- I numeri che puoi scegliere per la prima abilità di Nyota Uhura includono 0 e 10.
- Gli effetti che aumentano o riducono il costo per lanciare una magia non ne influenzano il valore di mana.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore di X per determinare se il valore di mana della magia è pari al numero scelto. Per esempio, se il numero scelto è 4, una magia con costo di mana {X}{R}{R} lanciata con X pari a 2 farebbe innescare l'ultima abilità di Nyota Uhura.
- L'ultima abilità di Nyota Uhura si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Obiettivo Comune
{1}{G}
Stregoneria
Una o due creature bersaglio che controlli infliggono ciascuna danno pari alla propria forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se scegli due creature bersaglio che controlli per l'Obiettivo Comune e una di quelle creature è un bersaglio illegale mentre la magia tenta di risolversi, la creatura che controlli che è ancora un bersaglio legale infliggerà comunque danno alla creatura controllata da un avversario (supponendo che anche quella rimanga un bersaglio legale).

---

Occultamento e Phaser
{8}{U}
Stregoneria
*Strani nuovi mondi* — Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli.
Crea due pedine creatura Romulano 2/2 nere. Pesca due carte, poi scarta una carta.

- 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 è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Ologramma Janeway
{2}{W}
Creatura Artefatto Leggendaria — Ufficiale Illusione
3/3
Ogniqualvolta attacchi mentre le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 8, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

Se le creature che controllavi avevano forza totale pari o superiore a 8 quando hai finito di dichiarare le creature attaccanti, è irrilevante quale sia la forza totale delle creature che controlli quando si risolve l'abilità dell'Ologramma Janeway. Metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio.

---

Operativi Cetacei
{3}{U}
Creatura — Ufficiale Balena
3/3
Egida {1} *(Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.)*
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

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

---

Pace nel Nostro Tempo
{3}{W}
Incantesimo
All'inizio del combattimento nel turno di ogni giocatore, quel giocatore può pescare una carta. Se lo fa, non può attaccare in questo turno e tu metti un segnalino pace su questo incantesimo.
All'inizio del tuo mantenimento, se questo incantesimo ha dodici o più segnalini pace, vinci la partita.

- L'ultima abilità della Pace nel Nostro Tempo verificherà se la Pace nel Nostro Tempo ha dodici o più segnalini pace, all'inizio del tuo mantenimento. Se non li ha, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi. Se la Pace nel Nostro Tempo non ha dodici o più segnalini pace in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Se l'ultima abilità della Pace nel Nostro Tempo si innesca, ma lascia il campo di battaglia prima che l'abilità si sia risolta, usa il numero di segnalini che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se l'abilità si risolve o no.

---

Pah-Wraith
{5}{R}{R}
Creatura — Necrospettro
4/4
Attacco improvviso, rapidità
*Strani nuovi mondi* — Ogniqualvolta questa creatura attacca, le creature che controlli prendono +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Pah-Wraith.

---

Picard, il Buon Esempio
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/2
{1}, {T}: Un'altra creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di Picard. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità di Picard. Se Picard non è più sul campo di battaglia in quel momento, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

---

Ponte Ologrammi Malfunzionante
{2}{W}
Artefatto
Egida {2} *(Ogniqualvolta questo artefatto diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizzala a meno che quel giocatore non paghi {2}.)*
Quando questo artefatto entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché questo artefatto non lascia il campo di battaglia.

- Se il Ponte Ologrammi Malfunzionante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.

---

Pozza Prolifica
Terra — Foresta Isola
*({T}: Aggiungi {G} o {U}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Proceda
{3}{U}
Stregoneria
Scegli uno —
• STAPpa un permanente bersaglio che controlli. Un giocatore bersaglio pesca due carte.
• Crea una pedina creatura Ufficiale 1/1 rossa e pesca due carte.

- Devi scegliere entrambi i bersagli, il permanente che controlli e il giocatore, per scegliere il primo modo di Proceda. Se solo uno dei bersagli è ancora un bersaglio legale mentre la magia tenta di risolversi, l'effetto che influenza il bersaglio legale rimanente avverrà. Se entrambi i bersagli sono illegali mentre la magia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà nessuno dei suoi effetti. Al contrario, il secondo modo di Proceda non ha bisogno di bersagli.

---

Processore Isolineare
{2}
Artefatto
{T}: Aggiungi {C}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia artefatto o attivare un'abilità di una fonte artefatto.
{2}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Una "fonte artefatto" è un qualsiasi oggetto con il tipo di carta artefatto. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di un artefatto che controlli o di una carta artefatto nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.

---

Prova di Convinzione
{1}{W}
Stregoneria
Scegli uno —
• *Ai posti di battaglia* — Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.
• *Iniziare il negoziato* — Un avversario bersaglio pesca una carta. Tu peschi due carte.

- Se viene scelto il secondo modo e l'avversario bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Prova di Convinzione tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Prova di Coraggio
{G}
Istantaneo
Scegli uno —
• *Altera il passato* — Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Guadagni 2 punti vita.
• *Oblitera la rete transcurvatura* — Distruggi un artefatto o incantesimo bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Se viene scelto il primo modo e la carta bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Prova di Coraggio tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Prova di Lealtà
{B}
Stregoneria
Scegli uno —
• *Semplice Garak* — Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Pesca una carta.
• *Dell'Ordine Obsidiano* — Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Se viene scelto il primo modo e la carta bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Prova di Lealtà tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Prova di Priorità
{1}{U}
Istantaneo
Scegli uno —
• *Energia ai motori* — Sorveglia 2, poi pesca una carta.
• *Energia ai supporti vitali* — Esilia una creatura bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Una volta che 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.

---

Q Continuum
Terra
Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli altre due o più terre.
Quando questa terra entra STAPpata, scegli uno —
• Una creatura bersaglio prende +1/+1 e ha cautela fino alla fine del turno.
• Sorveglia 1.
{T}: Aggiungi {G}.

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

---

Q, il Mazzo Truccato
{2}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Q
4/4
Quando Q entra, rimescola il tuo grimorio, poi esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Quella carta non terra ha "Esilia una carta dalla tua mano: Crea una copia di questa carta. Puoi lanciare la copia. Attiva solo durante il tuo turno e solo se questa carta è esiliata".

- Lanci la copia mentre l'abilità attivata della carta esiliata si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno.
- Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smette di esistere la prossima volta che vengono verificate le azioni di stato.

---

Quark, Proprietario Umile
{2}{R}
Creatura Leggendaria — Farabutto Ferengi
1/2
Non puoi sacrificare le pedine Tesoro.
All'inizio di ogni mantenimento, crea una pedina Tesoro.
*(È un artefatto con "{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- La prima abilità di Quark ti impedisce di sacrificare pedine Tesoro per qualsiasi motivo. Non puoi sacrificarle per pagare alcun costo che richieda di sacrificare un artefatto o di pagare il costo delle loro abilità. Se un effetto ti richiede di sacrificare una pedina Tesoro, non puoi e quella pedina rimane sul campo di battaglia.
- Se un effetto ti richiede di sacrificare un artefatto e controlli degli artefatti che non sono pedine Tesoro, devi sacrificare uno di quegli artefatti. Non puoi tentare di sacrificare una pedina Tesoro, fallire e quindi ignorare l'effetto.

---

Regole dell'Acquisizione
{3}{U}{U}
Stregoneria
Scegli uno —
• *Segui la regola 3* — Prendi il controllo di un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario. Quell'avversario pesca tre carte.
• *Segui la regola 98* — Un avversario bersaglio prende il controllo di un permanente non terra bersaglio che controlli. Se lo fa, peschi tre carte.

- Se viene scelto il primo modo e il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre le Regole dell'Acquisizione tentano di risolversi, non si risolveranno e non avverrà alcuno dei loro effetti. Nessun giocatore pescherà carte.
- Se viene scelto il secondo modo e uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre le Regole dell'Acquisizione tentano di risolversi, l'avversario non prenderà il controllo del permanente. Se entrambi i

bersagli sono illegali, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In entrambi i casi non pescherai carte.

---

Regressione Evolutiva
{1}{B}
Incantesimo— Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende -4/-0, non può bloccare ed è una Salamandra. *(Perde tutti gli altri tipi di creatura.)*
*Soglia* — All'inizio di ogni mantenimento, se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, esilia la creatura incantata.

- L'abilità soglia della Regressione Evolutiva verifica se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero nel momento in cui sta per innescarsi. Se non ci sono, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre si risolve. Se in quel momento non ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, l'abilità non si risolverà e non avverrà il suo effetto.

---

Ricognitore di Silicati
{4}{R}
Creatura — Esploratore Tholiano
4/4
Raggiungere
Quando questa creatura entra, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

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

---

Ricorda la Prima Direttiva
{2}{U}
Istantaneo
Scegli uno —
• *Interferire* — Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.
• *Osservare* — TAPpa fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino stordimento su di essa. Pesca una carta. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Non devi scegliere un bersaglio per il secondo modo di Ricorda la Prima Direttiva. Tuttavia, se lo fai e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Ricorda la Prima Direttiva tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

---

Rutherford, Guardiamarina Migliorato
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
2/2
Quando Rutherford entra, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta artefatto scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
Ogniqualvolta lanci una magia Astronave, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

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

---

Saavik, Studentessa Stoica
{4}{W}
Creatura Leggendaria — Consigliere Vulcaniano
2/2
Lampo
*Federazione* — Quando Saavik entra, infligge X danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio controllata da un avversario, dove X è il numero di tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Saavik.

---

Sabotatore del Dominio
{4}{U}
Creatura — Polimorfo
3/3
Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi artefatto o creatura sul campo di battaglia, tranne che non è leggendaria. Se lo fai, entra con segnalini addizionali pari allo stesso numero e agli stessi tipi di segnalini del permanente copiato.

- A parte l'eccezione indicata, il Sabotatore del Dominio copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, allora il Sabotatore del Dominio copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con l'eccezione indicata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora il Sabotatore del Dominio entra come una copia di ciò che quel permanente ha copiato, con l'eccezione indicata.
- Qualsiasi abilità "Quando [questo permanente] entra" del permanente copiato si innescherà quando entra il Sabotatore del Dominio. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra" o "[Questo permanente] entra con" del permanente scelto.

Santuario Senza Dio
Terra — Pianura Palude
*({T}: Aggiungi {W} o {B}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

*Sarcofago*, la Nave dei Morti
{2}{R}
Artefatto Leggendario — Astronave
4/4
Le altre creature che controlli prendono +1/+0.
Ogniqualvolta una creatura muore, se la *Sarcofago* non è una creatura, metti un segnalino carica su di essa.
Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 10+ è una creatura artefatto.)*
10+ | Volare

- *La seconda abilità della Sarcofago* verificherà se la *Sarcofago* è una creatura ogniqualvolta una creatura muore. Se lo è, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre si risolve. Se la *Sarcofago* è una creatura in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà il suo effetto.

---

Sarek, Ambasciatore della Federazione
{1}{G}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Consigliere Vulcaniano
0/5
*Federazione* — All'inizio del combattimento nel tuo turno, pesca una carta per ogni cinque tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli. Se hai pescato tre o più carte in questo modo, metti due segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Se ci sono tra cinque e nove tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli, peschi una carta. Se ci sono tra dieci e quattordici tipi di creatura tra le creature non Borg che controlli, peschi due carte e così via.

---

Scansione dello Spazio Profondo
{4}{U}{U}
Stregoneria
*Strani nuovi mondi* — Pesca X carte, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli. Non hai un limite massimo di carte in mano fino al tuo prossimo turno.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre la Scansione dello Spazio Profondo si risolve.

---

Scelta Impossibile
{2}{B}
Istantaneo
Scegli uno —
• *Separazione chirurgica* — Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore crea due pedine creatura Ufficiale 1/1 rosse.
• *Rimanete fusi* — Peschi due carte e ogni giocatore perde 2 punti vita.

- Se scegli il primo modo e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Scelta Impossibile tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore creerà pedine.

---

Scotty, Che Fa Miracoli
{1}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
2/3
Durante la tua fase principale, ogni carta nel tuo cimitero ha teletrasportami. Il costo di teletrasportami è pari al costo di mana di quella magia. Scotty non può essere teletrasportato per lanciare una magia in questo modo.
*(Solo magie istantaneo e stregoneria possono essere lanciate in questo modo. Puoi lanciare una carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di teletrasportami se fai anche tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario. Poi esilia quella magia.)*

- Non puoi riprendere in mano Scotty per pagare il costo di teletrasportami delle magie lanciate con l'abilità teletrasportami fornita dalla sua abilità. Puoi riprenderlo in mano per pagare il costo di teletrasportami delle magie lanciate usando le proprie abilità teletrasportami.

---

*Sehlat* da Compagnia
{2}{W}
Creatura — Orso
4/3
Questa creatura non può attaccare da sola.

- Lo *Sehlat* da Compagnia può essere dichiarato come creatura attaccante solo se un'altra creatura viene dichiarata come attaccante allo stesso tempo. Una volta iniziato l'attacco, rimuovere l'altra creatura non farà sì che lo *Sehlat* da Compagnia smetta di attaccare.

- Se controlli più creature che non possono attaccare da sole, esse possono attaccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca.
- Anche se lo *Sehlat* da Compagnia non può attaccare da solo, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia. Per esempio, lo *Sehlat* da Compagnia potrebbe attaccare un avversario e un'altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker controllato da quell'avversario.
- Se una creatura che non può attaccare da sola deve anche attaccare, se può farlo, il suo controllore deve attaccare con essa e con un'altra creatura, se possibile.

---

Sela, Paradosso Tal Shiar
{3}{B}
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano Romulano
3/3
Ogniqualvolta Sela attacca, esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero.
Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Romulano 2/2 nera TAPpata.

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

---

Sette di Nove, Non Assimilata
{1}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Ufficiale Umano
0/4
All'inizio della tua prima fase principale, pesca una carta. Poi scarta una carta a meno che non controlli cinque o più terre con nomi diversi.
{6}{U}: La forza e la costituzione base di Sette di Nove diventano 7/9. Attiva solo se controlli sette o più terre con nomi diversi.

- L'ultima abilità di Sette di Nove non ha una durata. Se si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, Sette di Nove non lascia il campo di battaglia o un qualche effetto applicato successivamente non cambia la sua forza e/o costituzione base, qualsiasi si verifichi prima.

---

Signor Spock, Ufficiale Scientifico
{2}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Scienziato Umano Vulcaniano
2/4
Se stai per pescare una carta, pesca invece due carte.

- Se una magia o abilità ti fa pescare più carte, l'ultima abilità del Signor Spock raddoppia ogni pescata di carte. Ad esempio, se lanci Armonizzare ("Pesca tre carte"), pescherai sei carte.
- Gli effetti di più effetti simili sono cumulativi. Ad esempio, se controlli sia il Signor Spock che il Riflesso di Pensiero (un incantesimo con la stessa abilità), pescherai un totale di carte pari al quadruplo del numero di carte da pescare originariamente.

- Se due o più effetti di sostituzione stanno per essere applicati a un'abilità di pescata, il giocatore che pesca la carta sceglie l'ordine in cui applicarli.

---

Si Va!
{1}{R}{G}
Incantesimo
Le creature che controlli hanno rapidità.
Quando questo incantesimo entra, rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Metti una carta terra scelta tra esse sul campo di battaglia TAPpata e le altre nel tuo cimitero.

- Si Va! ha ricevuto un aggiornamento al suo testo in Oracle per specificare che le carte vengono rivelate nell'ultima abilità. Qui sopra compare il suo testo aggiornato. Se c'è almeno una carta terra tra le prime cinque carte del tuo grimorio, devi metterne una sul campo di battaglia.
- Nonostante le carte vadano dalla cima del tuo grimorio al tuo cimitero, questo non è un effetto "macinare" e altre carte che considerano quando macini carte non interagiscono con Si Va!

---

Sparviero Romulano
{1}{U}
Artefatto — Astronave
4/4
*Dispositivo di occultamento* — Fintanto che questa Astronave non è una creatura, ha anti-malocchio.
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, se questa Astronave non è una creatura, metti due segnalini carica su di essa.
Stazionare
8+ | Volare

- La seconda abilità dello Sparviero Romulano verificherà se lo Sparviero Romulano è una creatura ogniqualvolta lanci una magia non creatura. Se lo è, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo mentre si risolve. Se lo Sparviero Romulano è una creatura in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà il suo effetto.

---

Specie 8472
{4}{G}{G}
Creatura — Bestia Insetto
7/5
*Strani nuovi mondi* — Quando questa creatura entra, guadagni punti vita pari al numero di terre con nomi diversi che controlli.
Questa creatura non può essere bloccata da creature artefatto.
Questa creatura non può essere bersaglio di abilità da fonti artefatto controllate dai tuoi avversari.

- Una volta che la Specie 8472 è stata bloccata, trasformare una creatura che la blocca in una creatura artefatto non impedirà a quella creatura di bloccarla.

Squadra d'Assalto MACO
{G}
Creatura — Soldato Umano
2/1
Ogniqualvolta una creatura che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, crea una pedina creatura Ufficiale 1/1 rossa TAPpata.

- L'abilità della Squadra d'Assalto MACO si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia o abilità viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Subcomandante T'Pol
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Scienziato Vulcaniano
3/1
Lampo
Quando la Subcomandante T'Pol entra, scegli uno —
• Neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio.
• TAPpa fino a un artefatto o creatura bersaglio. Metti un segnalino stordimento su quel permanente. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni "quando", "ogniqualvolta" o "all'inizio di". Spesso sono formulate come "[condizione di innesco], [effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni "quando", "ogniqualvolta" o "all'inizio di" nel testo di richiamo.

---

Submatrice di Sovrallocazione
{2}{B}
Creatura Artefatto — Borg
3/3
Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia creatura artefatto dal tuo cimitero. Se lanci una magia in questo modo, quella creatura artefatto entra con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.)*

- Paghi tutti i costi e segui tutte le restrizioni temporali per le magie lanciate in questo modo.
- 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 esilialo.

- 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.

---

Sulu, Spadaccino Spaziale
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Pilota Umano
2/2
Attacco improvviso
Ogniqualvolta Sulu viene TAPpato, se un Equipaggiamento o un'Astronave sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, pesca una carta.

- L'ultima abilità di Sulu verificherà se un Equipaggiamento o un'Astronave sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno nel momento in cui viene TAPpato. Se ne è entrato almeno uno, l'abilità si innescherà. Non importa se uno degli Equipaggiamenti o Astronavi è ancora sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.

---

Sylvia Tilly, Gioia della Scoperta
{2}{G}
Creatura Leggendaria — Artefice Scienziato Umano
2/2
Quando Sylvia Tilly entra, sorveglia 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettine un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.)*
All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {1} ed esiliare una carta dal tuo cimitero. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Sylvia Tilly nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {1} ed esili una carta da tuo cimitero 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.

---

Tasha Yar, Fuori Tempo
{1}{R}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/1
Rapidità
Quando Tasha Yar muore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
{2}{R}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia di questa carta. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.

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

---

Ten. Com. Geordi La Forge
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
3/2
Se stai per mettere uno o più segnalini carica su un artefatto che controlli, invece ne metti il doppio.

- Se un permanente entra con segnalini, l'effetto che fa ricevere segnalini al permanente può specificare quale giocatore mette quei segnalini su di esso. Se l'effetto non specifica un giocatore, è il controllore di quell'oggetto a mettere i segnalini su di esso.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

---

Tenente Comandante Data
{2}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Scienziato Androide
2/2
Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 sul Tenente Comandante Data
{1}, Rimuovi tre segnalini tra le creature che controlli: Pesca una carta.

- La prima abilità del Tenente Comandante Data si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- I segnalini che rimuovi per pagare il costo dell'ultima abilità del Tenente Comandante Data non devono necessariamente essere dello stesso tipo e non devono necessariamente essere tutti sulla stessa creatura. Ad

esempio, potresti rimuovere un segnalino stordimento da una creatura, un segnalino -1/-1 da un'altra creatura e un segnalino +1/+1 da una terza creatura.

---

Terreno Calpestabile
Terra — Montagna Foresta
*({T}: Aggiungi {R} o {G}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Mistrise (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Test della *Kobayashi Maru*
{1}{U}{U}
Incantesimo
All'inizio del tuo mantenimento, scegli uno che non è stato scelto —
• *Identificatevi* — Fai tornare fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario con valore di mana pari o inferiore a 3 in mano al suo proprietario.
• *Sensori* — Pesca due carte.
• *Trasporto* — Crea due pedine creatura Ufficiale 1/1 rosse.
• *Abbandonare la nave* — Perdi la partita.

- Se una creatura ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se scegli il primo modo con un bersaglio, e quel bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà, ma quel modo è stato comunque scelto per le successive istanze dell'abilità.
- In alcune situazioni poco comuni, potresti non essere in grado di scegliere un modo perché tutti i modi sono già stati scelti. In questo caso, l'abilità viene semplicemente rimossa dalla pila senza alcun effetto. Geniale, Capitano.
- È irrilevante chi ha scelto un qualsiasi modo specifico. Ad esempio, se hai scelto i primi tre modi e un avversario prende il controllo di quel Test della *Kobayashi Maru*, potrà scegliere solo il quarto modo. *Veramente* geniale, Capitano.

---

Tomba d'Acqua
Terra — Isola Palude
*({T}: Aggiungi {U} o {B}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Tomba Infestata da Erbacce
Terra — Palude Foresta
*({T}: Aggiungi {B} o {G}.)*
Mentre questa terra entra, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra TAPpata.

- Questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come l'Ultima Frontiera non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello del Villaggio Kishla (dell'espansione *Tarkir: La Dracotempesta*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPpata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPpata.

---

Triboli Turbolenti
{2}{W}
Creatura — Tribolo
0/1
Questa creatura non può bloccare.
All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina che è una copia di questa creatura.

- La pedina che è una copia nasce prolifera... ovvero, avrà le abilità dei Triboli Turbolenti, inclusa l'abilità che crea pedine che sono copie di se stessa.
- Le pedine non copiano se i Triboli Turbolenti sono TAPpati o STAPpati, se hanno dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i loro tipi, il loro colore e così via.
- Se i Triboli Turbolenti lasciano il campo di battaglia prima che la loro ultima abilità si sia risolta, la pedina entrerà comunque come una copia dei Triboli Turbolenti, usando i loro valori copiabili di quando hanno lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui i Triboli Turbolenti diventino la copia di qualcos'altro mentre la loro ultima abilità è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa i Triboli Turbolenti stiano copiando.

---

Trimatrice di Collazione
{B}
Creatura Artefatto — Borg
1/1
TAPpa tre creature artefatto STAPpate che controlli:
Peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Per attivare l'abilità della Trimatrice di Collazione, puoi TAPpare qualsiasi creatura artefatto STAPpata che controlli, anche la Trimatrice di Collazione stessa o una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

---

Uccidere per Amore
{3}{W}{B}
Incantesimo — Saga
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*
I — Tutti gli artefatti e le creature scompaiono. Crea una pedina creatura Umano 0/1 bianca con "I permanenti non possono apparire". *(Tratta i permanenti scomparsi e qualsiasi permanente ad essi assegnato come se non esistessero.)*
II — Peschi due carte e ogni giocatore perde 2 punti vita.
III — Sacrifica una pedina creatura. Se lo fai, guadagni 5 punti vita.

- Un permanente che viene fatto scomparire mentre la pedina creatura creata dalla prima abilità capitolo di questa Saga è sul campo di battaglia non apparirà durante la sottofase di STAP del suo controllore come di consueto. Nel momento in cui non ci sono permanenti con l'abilità "I permanenti non possono apparire" sul campo di battaglia (che avviene solitamente dopo che quella pedina ha lasciato il campo di battaglia), ogni permanente scomparso apparirà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore come di consueto.

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.

- Mentre un permanente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il permanente e saranno ancora assegnati ad esso.

- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare durante quel turno e le loro abilità attivate con {T} nel costo possono essere attivate. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.

- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità "lascia-il-campo". Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità "entra".

- Eventuali effetti continui con una durata di tipo "fintanto che" ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata termina.

- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

- L'abilità del capitolo III non è opzionale. Devi sacrificare una pedina creatura se ne controlli una mentre l'abilità si risolve, ma non deve necessariamente essere quella creata dall'abilità del capitolo I.

---

Ufficiale Tattico
{1}{W}
Creatura — Ufficiale Umano
2/1
Ogniqualvolta attacchi mentre le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 8, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. STAPpala.

- Se le creature che controllavi avevano forza totale pari o superiore a 8 quando hai finito di dichiarare le creature attaccanti, è irrilevante quale sia la forza totale delle creature che controlli quando si risolve l'abilità dell'Ufficiale Tattico. Metterai comunque un segnalino +1/+1 sull'Ufficiale Tattico e lo STAPperai.

---

Una Chin-Riley, Numero Uno
{4}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Illyriano
4/5
Ogniqualvolta attacchi mentre le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 8, una creatura attaccante bersaglio prende +2/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

- Se le creature che controllavi avevano forza totale pari o superiore a 8 quando hai finito di dichiarare le creature attaccanti, è irrilevante quale sia la forza totale delle creature che controlli quando si risolve l'abilità di Una Chin-Riley. La creatura attaccante bersaglio prende comunque +2/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

---

Unimatrice Primaria Aggiunta
{3}{W}
Creatura Artefatto — Borg
2/3
Le creature artefatto che controlli hanno doppio attacco.

- Se una creatura perde doppio attacco dopo aver assegnato danno da combattimento durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso (per esempio, perché l'Unimatrice Primaria Aggiunta ha lasciato il campo di battaglia), quella creatura non assegnerà danno da combattimento nella sottofase di danno da combattimento normale.

---

Unità di Avulsione Organica
{2}{B}
Creatura Artefatto — Borg
2/3
{2}: Le creature artefatto che controlli hanno minacciare fino alla fine del turno. *(Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

- Dopo che una creatura artefatto che controlli è stata bloccata legalmente da una sola creatura, fornirle minacciare non influirà sul combattimento. Rimarrà bloccata.

---

*U.S.S. Enterprise*-D, Classe *Galaxy*
{3}
Artefatto Leggendario — Astronave
4/5
Ogniqualvolta uno o più segnalini carica vengono messi sulla *U.S.S. Enterprise*-D per la prima volta in ogni turno, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.
Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 7+ è una creatura artefatto.)*
7+ | Volare, cautela

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

---

*U.S.S. Reliant*, Dal Cuore dell'Inferno
{2}{B}{B}
Artefatto Leggendario — Astronave
4/3
Ogniqualvolta la *U.S.S. Reliant* entra o infligge danno da combattimento a un giocatore, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 4 dal tuo cimitero con un segnalino finale.
Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 10+ è una creatura artefatto.)*
10+ | Volare

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

---

Velocità di Curvatura
{2}{G}
Incantesimo
Le terre che controlli entrano STAPpate.
Quando questo incantesimo entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base o carta Pianeta, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.
*Strani nuovi mondi* — {7}{U}{U}, Sacrifica questo incantesimo: Pesca due carte. Questa abilità costa {X} in meno per essere attivata, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli.

- Se una terra ha un'abilità che dice che entra nel campo di battaglia TAPpata, scegli l'ordine in cui si applicano l'effetto di quell'abilità e l'effetto della Velocità di Curvatura. Questo significa che puoi

scegliere se far entrare la terra TAPpata o STAPpata. Se una terra che controlli viene semplicemente messa sul campo di battaglia TAPpata senza che venga applicato un effetto di sostituzione, entra sempre STAPpata se controlli la Velocità di Curvatura.

- Se la Velocità di Curvatura sta per entrare nel campo di battaglia nello stesso momento in cui una terra che controlli sta per entrare nel campo di battaglia TAPpata, quella terra entra comunque nel campo di battaglia TAPpata.

---

Veterana Illustre
{B}
Creatura — Consigliere Klingon
2/1
Questa creatura non può bloccare.
Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero. Se lo fai, entra con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.)*

- Paghi comunque tutti i costi e segui le restrizioni temporali quando lanci la Veterana Illustre dal tuo cimitero con il permesso della sua ultima abilità.
- Se la Veterana Illustre viene neutralizzata dopo essere stata lanciata dal tuo cimitero, ritornerà nel tuo cimitero. Può essere lanciata di nuovo in questo modo (se accade, include una storia della gloriosa guerra di contromagie che ne è seguita, se applicabile).
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia dal tuo cimitero, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla.
- 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 esilialo.
- 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.

---

Wesley Crusher, Cadetto della Flotta Stellare
{2}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/2
Lampo
Quando Wesley Crusher entra, scegli due —
• Neutralizza una magia non creatura bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}.
• Fai tornare una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 in mano al suo proprietario.
• Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.
• Un giocatore bersaglio pesca due carte, poi scarta due carte.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- In alcuni rari casi, potresti non poter scegliere legalmente due modi. In quei casi, l'abilità verrà rimossa dalla pila senza alcun effetto. Non puoi sceglierne solo uno.

---

Worf, Consulente dell'Intelligence
{2}{R}
Creatura Leggendaria — Spia Guerriero Klingon
3/2
Quando Worf entra, per ogni avversario, prendi il controllo di fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore con valore di mana pari o inferiore a 3 fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature. Fino alla fine del turno, diventano Guerrieri in aggiunta ai loro altri tipi e hanno rapidità.

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

---

Worf, Guerriero Onorevole
{R/W}{R/W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Guerriero Klingon
1/1
Ogniqualvolta attacchi mentre le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 8, raddoppia la forza di Worf fino alla fine del turno.
TAPpa due artefatti e/o creature STAPpati che controlli: Metti un segnalino +1/+1 su Worf. Attiva solo come una stregoneria.

- Se le creature che controllavi avevano forza totale pari o superiore a 8 quando hai finito di dichiarare le creature attaccanti, è irrilevante quale sia la forza totale delle creature che controlli quando si risolve la prima abilità di Worf. Raddoppi comunque la forza di Worf fino alla fine del turno.
- Per attivare l'ultima abilità di Worf, puoi TAPpare qualsiasi artefatto e/o creatura STAPpato che controlli, incluso Worf stesso o uno che non hai controllato ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

---

Zefram Cochrane, Pioniere della Curvatura
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Pilota Umano
2/3
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia artefatto dalla cima del tuo grimorio.
Le Astronavi che controlli entrano con due segnalini carica addizionali.

- Puoi 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 una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la carta successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità che potrebbero essere attivate dalla tua mano.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DATE STELLARI SENZA BORDI DI *STAR TREK:*

Aku Leo, Seminatore di Spine
*(Nome alternativo: Leonard McCoy, Medico di Campagna)*
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Druido Pianta
2/2
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
{3}{G}{G}: Raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

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

---

Arcum Dagsson
*(Nome alternativo: Scotty, Teletrasporto di Transcurvatura)*
{3}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
2/2
{T}: Il controllore di una creatura artefatto bersaglio la sacrifica. Quel giocatore può passare in rassegna il suo grimorio per una carta artefatto non creatura, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

- L'abilità di Arcum Dagsson bersaglia una creatura artefatto, non il giocatore che la controlla.
- Se la creatura artefatto bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità di Arcum Dagsson tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Nessun giocatore passa in rassegna il proprio grimorio. Se il bersaglio è legale ma non sacrificato (probabilmente a causa di un effetto come quello di Sigarda, Schiera degli Aironi), il suo controllore passa in rassegna il suo grimorio per una carta artefatto non creatura.

- Qualsiasi abilità innescata che si innesca quando la creatura viene sacrificata verrà messa in pila nello stesso momento di qualsiasi abilità innescata che si innesca quando l'artefatto non creatura entra nel campo di battaglia.

---

Bagliore di Resilienza
{2}{W}{W}
Istantaneo
Puoi sacrificare una creatura bianca non pedina invece di pagare il costo di mana di questa magia.
Fino alla fine del turno, i tuoi punti vita non possono cambiare e i permanenti che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile.

- Le magie e le abilità che di norma ti farebbero guadagnare o perdere punti vita si risolveranno comunque mentre i tuoi punti vita non possono cambiare, ma la parte di guadagno o perdita di punti vita non avrà alcun effetto.
- Se un costo include il guadagno di punti vita da parte tua, non può essere pagato. Analogamente, non puoi pagare un costo che richiede il pagamento di alcun ammontare di punti vita che non sia 0 punti vita. Tuttavia, puoi scegliere che ti venga inflitto danno, anche se quel danno non risulterà in un cambiamento dei tuoi punti vita.
- L'effetto del Bagliore di Resilienza non previene il danno. Invece, cambia i risultati di quel danno. Ad esempio, se una creatura con legame vitale ti infligge danno, non perderai alcun punto vita, ma il suo controllore guadagnerà altrettanti punti vita. Analogamente, se una creatura con legame vitale che controlli infligge danno a un altro giocatore, quel giocatore perderà punti vita, ma tu non ne guadagnerai.
- Le abilità che si innescano ogniqualvolta ti viene inflitto danno si innescheranno comunque perché quel danno è ancora inflitto, anche se i tuoi punti vita non cambiano come risultato.
- Gli effetti che sostituirebbero il tuo guadagno di punti vita con un altro evento non potranno essere applicati, poiché per te è impossibile guadagnare punti vita.
- Gli effetti che sostituiscono un evento con il tuo guadagno di punti vita (come l'effetto delle Parole di Adorazione) o con la tua perdita di punti vita non sostituiranno l'evento con nulla.
- Se un effetto dice di impostare i tuoi punti vita a un numero specifico, quella parte dell'effetto non farà nulla.
- Se un effetto ti fa scambiare i punti vita con un altro giocatore, lo scambio non avverrà. Non cambiano i punti vita di nessuno dei due giocatori.
- In una partita Commander, il danno da combattimento che ti viene inflitto dai comandanti viene comunque considerato, anche se non ti fa perdere punti vita.

---

Bottino, Esploratore Esuberante
*(Nome alternativo: Hikaru Sulu, Pilota Ineguagliabile)*
{2}{G}
Creatura Leggendaria — Nobile Bestia
1/4
Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.
{4}{G}{G}, {T}: Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse con valore di mana pari o inferiore al numero di terre che controlli e metterla sul campo di battaglia. Metti le altre in fondo in ordine casuale.

- L'effetto della prima abilità di Bottino è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli sia Bottino che l'Esplorazione (un incantesimo con "Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni"), potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.
- Se una carta creatura nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Bruvac il Magniloquente
*(Nome alternativo: Spock, Sempre Logico)*
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
1/4
Se un avversario sta per macinare una o più carte, ne macina invece il doppio.

- Se a un giocatore viene indicato di mettere una carta nel suo cimitero senza usare la parola "macinare", l'abilità di Bruvac non si applica.
- Molte carte stampate prima del Set Base 2021 hanno ricevuto degli errata-corrige per fare in modo che richiedano al giocatore di macinare carte anziché mettere nel cimitero le prime carte del proprio grimorio. Puoi fare riferimento alla sezione Oracle di **Gatherer.Wizards.com** per scoprire se una carta specifica ha ricevuto degli errata-corrige. Come regola generale, se un effetto richiede a un giocatore di guardare o rivelare una carta prima di metterla nel cimitero del suo proprietario, è improbabile che tale effetto abbia ricevuto un errata-corrige.
- Poiché Bruvac è leggendario, è improbabile che un giocatore ne controlli due. Tuttavia, se dovesse succedere, ogni avversario macina il quadruplo delle carte originariamente indicate. Se ne controlla tre, ogni avversario macina otto volte tanto e così via.

---

Cancello degli Artigli di Madara
*(Nome alternativo: Base Stellare di Yorktown)*
Terra — Cancello
Quando questa terra entra, scompare fino a una creatura bersaglio.
{T}: Aggiungi {C}.
{1}, {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.
{4}: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano.

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre un permanente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il permanente e saranno ancora assegnati ad esso.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare durante quel turno e le loro abilità attivate con {T} nel costo possono essere attivate. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità "lascia-il-campo". Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità "entra".
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo "fintanto che" ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata termina.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Quando attivi l'ultima abilità del Cancello degli Artigli di Madara, devi rivelare il Cancello degli Artigli di Madara dalla tua mano finché non si risolve quella abilità o in qualche modo lascia la pila. Se il Cancello degli Artigli di Madara non è più nella tua mano mentre l'abilità si risolve, non avrà alcun effetto.

---

Capitano Sisay
*(Nome alternativo: Pike, Mentore Instancabile)*
{2}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
2/2
{T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta leggendaria, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Poiché "passare in rassegna" ti richiede di trovare una carta con determinate caratteristiche, non devi necessariamente trovare la carta se non vuoi.

---

Decreto del Dolore
{6}{B}{B}
Stregoneria
Distruggi tutte le creature. Non possono essere rigenerate. Pesca una carta per ogni creatura distrutta in questo modo.
Ciclo {3}{B}{B}
Quando cicli questa carta, tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

- Quando cicli questa carta, prima l'abilità ciclo viene messa in pila, poi l'abilità innescata viene messa in pila sopra di essa. L'abilità innescata si risolverà prima che tu possa pescare una carta grazie all'abilità ciclo.

- L’abilità ciclo e l’abilità innescata sono separate. Se l’abilità innescata non si risolve (ad esempio, perché è stata neutralizzata), l’abilità ciclo si risolverà comunque e pescherai una carta.

---

Drivnod, Dominus della Carneficina
*(Nome alternativo: Direttrice Kira Nerys)*
{3}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Orrore Phyrexiano
8/3
Se una creatura che muore fa innescare l’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.
{B/P}{B/P}, Esilia tre carte creatura dal tuo cimitero: Metti un segnalino indistruttibile sulla Direttrice Kira Nerys.

- Drivnod influenza le abilità innescate “quando questa creatura muore” di una creatura, ma anche le altre abilità innescate che si innescano quando quella creatura muore. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualvolta”.
- L’effetto di Drivnod non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte effettuate mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se pagare un costo per quell’abilità innescata) vengono effettuate separatamente.
- L’evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “creature” in modo specifico. In questi casi, l’evento di innesco potrebbe anche riferirsi a un permanente “messo in un cimitero dal campo di battaglia”. Ad esempio, un’abilità che si innesca “ogniqualvolta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia” si innescherà due volte se una creatura artefatto muore mentre Drivnod, Dominus della Carneficina è sul campo di battaglia.
- Le abilità che si innescano quando una creatura “lascia il campo di battaglia” si innescheranno due volte se quella creatura lo lascia morendo.
- Un’abilità che si innesca a causa di un evento che causa la morte di una creatura non si innesca due volte. Ad esempio, un’abilità che si innesca “ogniqualvolta sacrifichi una creatura” si innesca solo una volta.
- Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni creatura così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se una terra che è diventata una creatura muore, le abilità che si innescano quando muore si innescano due volte.
- Se una creatura muore nello stesso momento in cui un altro permanente che controlli lascia il campo di battaglia e così facendo fa innescare un’abilità innescata di quel permanente, quell’abilità si innesca una volta in più.
- Se una creatura che muore contemporaneamente a Drivnod (incluso lo stesso Drivnod quando muore) fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.
- Se in qualche modo controlli due Drivnod, una creatura che muore fa innescare le abilità tre volte, non quattro. Un terzo Drivnod fa innescare le abilità quattro volte, un quarto cinque volte e così via. Questo significa anche che, se controlli Drivnod e ne lanci una seconda copia, le abilità che si innescano quando muore a causa della “regola delle leggende” si innescano tre volte.
- Una creatura non pedina che muore farà innescare due volte un’abilità di un permanente che si innesca ogniqualvolta una carta viene messa in un cimitero “da qualsiasi zona” solo se Drivnod e quel permanente sono ancora sul campo di battaglia subito dopo che la creatura è morta.

Ertai Risorto
*(Nome alternativo: Nero, Ultimo dell'Impero)*
{2}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Mago Umano Phyrexiano
3/2
Lampo
Quando Nero entra, scegli fino a uno —
• Neutralizza una magia, abilità attivata o abilità innescata bersaglio. Il suo controllore pesca una carta.
• Distruggi un'altra creatura o planeswalker bersaglio. Il suo controllore pesca una carta.

- Le abilità attivate sono scritte nella forma "Costo: Effetto". Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- 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, ad esempio prodezza e fabbricare, sono abilità innescate e includono le espressioni "quando", "ogniqualvolta" o "all'inizio di" nel testo di richiamo.
- Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si innesca all'inizio della "prossima" occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano "mentre [questa creatura] entra" sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate. Analogamente, l'effetto di sostituzione che impedisce a una creatura con un segnalino stordimento di STAPpare non può essere neutralizzato.

---

Isshin, Due Cieli in Uno
*(Nome alternativo: Janeway, Specchio Infranto)*
{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Samurai Umano
3/4
Se una creatura attaccante fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- L'abilità di Isshin, Due Cieli in Uno influenza solo le abilità innescate con condizioni direttamente correlate all'attacco, come "ogniqualvolta [questa creatura] attacca" o "ogniqualvolta attacchi con una o più creature". Non influenza le abilità innescate con altre condizioni di innesco, come "ogniqualvolta [questa creatura] viene TAPpata".
- L'effetto di Isshin non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte effettuate 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 vengono effettuate separatamente.

---

Jhoira, Capitana della Cavalcavento
*(Nome alternativo: Nyota Uhura, Saggezza Infinita)*
{2}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
3/3
Ogniqualvolta lanci una magia storica, pesca una carta.

- Una magia è storica se ha il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo di incantesimo Saga. Una magia che possiede due di tali caratteristiche non è più storica di un'altra, né riceve un bonus addizionale: una magia può solo essere storica o non storica.
- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Kenrith, il Re Ritornato
*(Nome alternativo: Generale Picard, Condottiero della Terra)*
{4}{W}
Creatura Leggendaria — Nobile Umano
5/5
{R}: Tutte le creature hanno travolgere e rapidità fino alla fine del turno.
{1}{G}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
{2}{W}: Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita.
{3}{U}: Un giocatore bersaglio pesca una carta.
{4}{B}: Metti sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario una carta creatura bersaglio da un cimitero.

- L'ultima abilità di Kenrith può bersagliare una carta creatura nel cimitero di un qualsiasi giocatore. Il suo proprietario controllerà la creatura ed essa rimarrà sul campo di battaglia anche se lasci la partita (se non ne sei il proprietario).

---

Mogis, Dio del Massacro
*(Nome alternativo: Worf, Reggente di Terok Nor)*
{2}{B}{R}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio
7/5
Indistruttibile
Fintanto che la tua devozione al nero e al rosso è inferiore a sette, Worf non è una creatura.
All'inizio del mantenimento di ogni avversario, Worf infligge 2 danni a quel giocatore a meno che quel giocatore non sacrifichi una creatura a sua scelta.

- L'abilità di modifica del tipo che rende Mogis una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente dalla tua devozione ai suoi colori. È sempre una magia creatura mentre è in pila.

- Mentre Mogis entra nel campo di battaglia, la tua devozione ai suoi colori determinerà se eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia vengono applicati a quel Dio. Poiché gli effetti di sostituzione vengono considerati prima che Mogis si trovi sul campo di battaglia, i simboli di mana nel suo costo di mana non contribuiranno a determinare la devozione.
- Quando Mogis entra nel campo di battaglia, la tua devozione ai suoi colori (inclusi i simboli di mana nel costo di mana di Mogis stesso) determinerà se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra.
- Se Mogis smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un incantesimo leggendario.
- Le abilità di Mogis funzionano fintanto che è sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che sia una creatura o meno.
- Se Mogis sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura, verrà rimosso dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
- I segnalini messi su Mogis vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
- Se un effetto fa sì che Mogis perda tutte le abilità, la sua abilità che lo fa smettere di essere una creatura si applica comunque, se rilevante.

---

Prosper, Vincolato al Tomo
*(Nome alternativo: Spock, Malvagio dello Specchio)*
{2}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Warlock Tiefling
1/4
Tocco letale
All'inizio della tua sottofase finale, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
Ogniqualvolta giochi una carta dall'esilio, crea una pedina Tesoro.

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con la seconda abilità.
- L'ultima abilità si innesca ogniqualvolta giochi carte dall'esilio, non solo quelle esiliate con la seconda abilità.

---

Riku delle Molte Vie
*(Nome alternativo: Spock, Capitano tra le Epoche)*
{G}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
3/3
Ogniqualvolta lanci una magia modale, scegli fino a X, dove X è il numero di volte che hai scelto un modo per quella magia —
• Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocarla.
• Metti un segnalino +1/+1 su Spock. Ha travolgere fino alla fine del turno.
• Crea una pedina creatura Uccello 1/1 blu con volare.

- Una magia è modale se ha due o più opzioni in un elenco puntato e diciture che indicano al giocatore di scegliere alcune delle opzioni, come “Scegli uno” o “Scegli uno o più”. Ognuna di queste opzioni è un modo. Le magie con frenesia o livelli sono magie modali.
- Le magie modali stampate prima dell’uscita di *I Khan di Tarkir* non utilizzavano un elenco puntato per i modi; queste carte hanno ricevuto un errata-corrige nel database Oracle di riferimento per le carte.
- La X nell’abilità di Riku è il numero di volte che hai scelto un modo per la magia modale che hai lanciato, non il numero di modi distinti che hai scelto. Ad esempio, se lanci una magia modale che ti permette di scegliere lo stesso modo più di una volta e scegli lo stesso modo tre volte, X è tre e puoi scegliere fino a tutti i modi dell’abilità di Riku.
- Non puoi scegliere lo stesso modo dell’abilità innescata di Riku più di una volta ogni volta che si innesca.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall’esilio con l’abilità innescata di Riku. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

---

Rishkar, Rinnegato di Peema
*(Nome alternativo: Keenser, Assistente di Scotty)*
{2}{G}
Creatura Leggendaria — Druido Elfo
2/2
Quando Keenser entra, scegli fino a due creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.
Ogni creatura con un segnalino che controlli ha “{T}: Aggiungi {G}”.

- Rishkar può essere uno dei bersagli della sua stessa abilità innescata.
- Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per mettere due segnalini +1/+1 su di essa.
- Ogni creatura che controlli ha l’abilità di mana di Rishkar fintanto che su quella creatura è presente un qualsiasi tipo di segnalino. L’effetto non è limitato alle creature con segnalini +1/+1.

---

Sheoldred, l’Apocalisse
*(Nome alternativo: Khan, Male Ingegnerizzato)*
{2}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano
4/5
Tocco letale
Ogniqualvolta peschi una carta, guadagni 2 punti vita.
Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, perde 2 punti vita.

- Se tu e un avversario pescate una carta contemporaneamente, scegli l’ordine in cui si risolveranno le abilità innescate.

---

Sisay, Capitana della Cavalcavento
*(Nome alternativo: Kirk, Arrivista Affascinante)*
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
2/2
Kirk prende +1/+1 per ogni colore tra gli altri permanenti leggendari che controlli.
{W}{U}{B}{R}{G}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta permanente leggendario con valore di mana inferiore alla forza di Kirk, metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Se Sisay lascia il campo di battaglia dopo che hai attivato la sua ultima abilità, ma prima che quell'abilità si sia risolta, considera le sue caratteristiche quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quali carte puoi trovare.
- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

---

Stella Lee, la Carta Jolly
*(Nome alternativo: Spock, Stranamente Umano)*
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano
2/4
Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
{T}: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Attiva solo se hai lanciato tre o più magie in questo turno.

- Le magie che sono state lanciate prima che Stella Lee entrasse nel campo di battaglia contano. Se Stella Lee è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con la prima abilità di Stella Lee. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- La copia creata dall'ultima abilità di Stella Lee avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi. In particolare, non hai scelto un modo per la copia e questo non conta come affrontare un dilemma.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se una magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.

- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'ultima abilità di Stella Lee viene creata in pila, quindi non viene "lanciata".

---

Tatyova, Druida delle Profondità
*(Nome alternativo: Chekov, Giovane Apripista)*
{3}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Druido Tritone
3/3
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, guadagni 1 punto vita e peschi una carta.

- Un'abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. Si innesca ogni volta che giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- Un'abilità terraferma non si innesca se un permanente già sul campo di battaglia diventa una terra.
- Ogniqualvolta una terra che controlli entra, ogni abilità terraferma dei permanenti che controlli si innesca. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che hai messo in pila sarà la prima a risolversi. Di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.

---

Thada Adel, Acquisitrice
*(Nome alternativo: Carol Marcus, Scienziata Detective)*
{1}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Farabutto Tritone
2/2
Passa-Isole
Ogniqualvolta Carol Marcus infligge danno da combattimento a un giocatore, passi in rassegna il grimorio di quel giocatore per una carta artefatto e la esili. Poi quel giocatore rimescola. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

- Quando l'abilità innescata si risolve, devi passare in rassegna il grimorio di quel giocatore (e deve obbligatoriamente rimescolarlo) anche se non ci sono carte artefatto o scegli di non trovarne una.
- La carta esiliata viene giocata usando le normali regole sulla tempistica per un artefatto, così come qualsiasi restrizione applicabile. Ad esempio, non puoi giocare la carta durante la tua fase di combattimento a meno che non abbia lampo. Allo stesso modo, se la carta esiliata è una terra artefatto, non puoi giocarla se hai già giocato una terra in quel turno. Se è una carta non terra, dovrai pagare il suo costo di mana. L'unica differenza è che la stai lanciando dalla zona di esilio.
- Se non giochi la carta prima della fine del turno, rimarrà semplicemente esiliata.

---

Torbran, Signore di Rossocolle
*(Nome alternativo: Michael Burnham, Esecutrice)*
{1}{R}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Nano Nobile
2/4
Se una fonte rossa che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 2.

- I 2 danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto da Torbran a meno che Torbran non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danno che la tua fonte rossa infliggerebbe, incluso prevenirne 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. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto di Torbran non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 2. Per esempio, se attacchi con una creatura 5/5 rossa con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono modificate e diventano rispettivamente 4 e 5.

---

Trio di Sen
*(Nome alternativo: Regina Borg, Odio Ereditario)*
{2}{W}{U}{B}
Creatura Artefatto Leggendaria — Mago Umano
3/3
All'inizio del tuo mantenimento, scegli un avversario bersaglio. In questo turno, quel giocatore non può lanciare magie o attivare abilità e gioca con la sua mano rivelata. Puoi giocare terre e lanciare magie dalla mano di quel giocatore in questo turno.

- L'avversario bersaglio non può attivare alcuna abilità, neppure le abilità di mana.
- Le abilità attivate sono scritte nella forma "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio ciclo) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni "quando", "ogniqualvolta" o "all'inizio di". Spesso sono formulate come "[condizione di innesco], [effetto]". Le abilità innescate non sono influenzate dal Trio di Sen.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non sono influenzate dal Trio di Sen. Anche le abilità che si applicano "mentre [questa creatura] entra" sono effetti di sostituzione e non sono influenzate.
- Non puoi attivare le abilità di una carta nella mano dell'avversario bersaglio.
- Il Trio di Sen non ti permette di giocare più di una terra durante il tuo turno o cambiare quando puoi lanciare magie dalla mano dell'avversario bersaglio.

---

# NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER DI *STAR TREK:*

Alexander, Sciocco della Nave
{3}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Umano Klingon
3/5
Cautela, rapidità
{T}: Ogni giocatore rivela la prima carta del proprio grimorio, poi pesca una carta. Alexander infligge X danni a un avversario casuale, dove X è il valore di mana maggiore tra le carte rivelate in questo modo.

- Tranne in alcuni casi molto rari, ogni giocatore rivela la carta che pescherà.
- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Amanda Grayson, Legame Logico
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
2/3
Affinità con i Vulcaniani *(Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Vulcaniano che controlli.)*
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

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

---

Ambasciatrice K'Ehleyr
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano Klingon
2/2
Cautela
*Negoziato* — All'inizio del combattimento nel tuo turno, ogni giocatore rivela la prima carta del proprio grimorio, poi pesca una carta. Per ogni carta non terra rivelata in questo modo, metti un segnalino +1/+1 sull'Ambasciatrice K'Ehleyr.

- Tranne in alcuni casi molto rari, ogni giocatore rivela la carta che pescherà.

---

Ameba Spaziale Gigante
{4}{U}
Creatura — Microbo
3/3
Volare
Ogniqualvolta questa creatura attacca, una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa prende -3/-0 fino alla fine del turno, poi crei una pedina che è una copia di questa creatura.

- Se il giocatore in difesa non controlla alcuna creatura, l'abilità innescata dell'Ameba Spaziale Gigante non verrà messa in pila. Non avverrà alcuno dei suoi effetti e non creerai una pedina che è una sua copia.
- Analogamente, se l'abilità si innesca, ma la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina che è una copia nemmeno in quel caso.
- La pedina che è una copia avrà le abilità dell'Ameba Spaziale Gigante, inclusa l'abilità che crea le pedine che sono una copia di sé stessa.
- La pedina non copia se l'Ameba Spaziale Gigante è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'Ameba Spaziale Gigante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque come una copia dell'Ameba Spaziale Gigante, usando i suoi valori copiabili di quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui l'Ameba Spaziale Gigante diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua ultima abilità è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa l'Ameba Spaziale Gigante stia copiando.

---

Ammasso di Triboli
{2}{W}
Creatura — Tribolo
1/1
All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.
Quando questa creatura muore, crea X pedine creatura Tribolo 1/1 bianche con "Questa pedina non può bloccare", dove X è la forza di questa creatura.

- Usa la forza dell'Ammasso di Triboli nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

---

Battaglia di Wolf 359
{3}{B}{B}
Stregoneria
Tutte le creature non artefatto prendono -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature artefatto che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la Battaglia di Wolf 359.

B’Elanna Torres, Attaccabrighe
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano Klingon
2/2
Cautela, travolgere
{2}, {T}: Sorveglia 2, poi puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio. Se una carta artefatto viene rivelata in questo modo, pesca una carta. Se non peschi una carta in questo modo, metti due segnalini +1/+1 su B’Elanna Torres.

- B’Elanna Torres ha ricevuto un aggiornamento al testo per chiarire la sua funzione se scegli di non rivelare la prima carta del tuo grimorio ma tu stia giocando con la prima carta del tuo grimorio rivelata a causa di un effetto come quello creato da Benjamin Sisko, Sotto Assedio. Qui sopra compare il suo testo aggiornato.

---

Campionessa dello Sport Sanguinario
{1}{B}
Creatura — Guerriero Klingon
2/2
Potenziamento {2} *(Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia.)*
Tocco letale
Quando questa creatura entra, se è stata potenziata, le altre creature che controlli hanno tocco letale 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.

---

Capitana Janeway, Fine del Gioco
{1}{U}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
3/3
Ogniqualvolta uno o più Ufficiali che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta e crei una pedina creatura Ufficiale 1/1 rossa.
{2}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli: La Capitana Janeway non può essere bloccata in questo turno.

- Una volta che la Capitana Janeway è stata bloccata, attivare la sua ultima abilità non la farà diventare non bloccata.
- Per attivare l’ultima abilità della Capitana Janeway, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, inclusa la Capitana Janeway stessa o una che non hai controllato ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno.

Capitano della Flotta Christopher Pike
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
0/6
*Sì* — {1}, {T}: STAPpa altre due creature bersaglio.
*No* — {2}, {T}: TAPpa altre due creature bersaglio.

- Anche se devi scegliere due creature bersaglio per entrambe le abilità, quei bersagli possono essere TAPpati o STAPpati.

---

Capo Kyle, Tecnico del Teletrasporto
{2}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
3/2
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, esilia fino a un'altra creatura bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

---

Capo Miles O'Brien
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
2/4
*Ricercare* — Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su un artefatto o creatura bersaglio che controlli.

- Per raddoppiare il numero di ogni tipo di segnalino su un artefatto o una creatura, metti sul permanente un altro segnalino per ogni segnalino che ha già. Gli effetti che interagiscono con i segnalini messi sugli artefatti o sulle creature si applicano come di consueto.

---

Centro di Transcurvatura
{2}{U}
Artefatto — Astronave
Quando questa Astronave entra, macina cinque carte.
Puoi aggiungere alla tua mano fino a due carte artefatto scelte tra esse.
Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria.)*
3+ | {T}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Dopo che una creatura è stata bloccata, attivare l'ultima abilità del Centro di Transcurvatura bersagliando quella creatura non la farà diventare non bloccata.

---

Christine Chapel, Medico da Combattimento
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Dottore Umano
2/2
*Strani nuovi mondi* — Quando Christine Chapel entra, guadagni punti vita pari al numero di terre con nomi diversi che controlli.
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti due segnalini +1/+1 su Christine Chapel.

- La seconda abilità di Christine Chapel si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che sia 1 punto vita da Jake Sisko, Corrispondente di Guerra o 2 punti vita da Elim Garak, Semplice Sarto.
- Se a Christine Chapel viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, morirà prima che la sua seconda abilità si sia risolta.
- 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, la seconda abilità di Christine Chapel 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 la seconda abilità di Christine Chapel si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità di Christine Chapel, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

---

Colona Feroce
{1}{R}
Creatura — Cittadino Klingon
0/1
Doppio attacco
Mischia *(Ogniqualvolta questa creatura attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni avversario che hai attaccato in questo combattimento.)*

- Determini il valore del bonus mentre l'abilità mischia si risolve. Conta ogni avversario che hai attaccato con una o più creature. Non importa se le creature attaccanti stiano ancora attaccando o se siano ancora sul campo di battaglia. Non importa neanche se l'avversario che hai attaccato sia ancora in partita.
- Non importa con quante creature hai attaccato un giocatore, ma solo che hai attaccato un giocatore con almeno una creatura. Ad esempio, se attacchi un giocatore con la Colona Feroce e un altro giocatore con cinque creature, la Colona Feroce prenderà +2/+2 fino alla fine del turno.
- Mischia si innescherà se la creatura con mischia attacca un planeswalker o una battaglia. Tuttavia, l'effetto considera solo gli avversari (e non i planeswalker o le battaglie) che hai attaccato con una creatura al momento di determinare il bonus.
- Le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non sono mai state dichiarate come creature attaccanti, perciò non vengono considerate per l'effetto di mischia. Analogamente, se una creatura con mischia entra nel campo di battaglia come attaccante, mischia non si innescherà.

---

Com. Troi, Empatica Estroversa
{2}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano Betazoide
3/3
Cautela
{T}: Un avversario bersaglio di cui è il turno può lanciare una magia dalla sua mano senza pagare il suo costo di mana. Se lo fa, copi quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Se non lo fa, peschi una carta.

- Il giocatore bersaglio lancia la magia mentre l'abilità attivata della Com. Troi si sta risolvendo ed è ancora in pila. Le restrizioni temporali basate sui suoi tipi vengono ignorate.
- Un giocatore che lancia una magia "senza pagare il suo costo di mana", non può pagare alcun costo alternativo. Però, può pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, deve pagarli.
- Se un giocatore lancia una magia con {X} nel costo di mana in questo modo, deve scegliere 0 come valore di X quando la lancia senza pagare il suo costo di mana. La copia che crei in pila erediterà il valore di X dalla magia originale, quindi il valore di X sarà 0 anche per la copia.
- La copia che crei viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- La copia che crei si risolve prima della magia lanciata dall'avversario bersaglio. Si risolve anche se la magia originale viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.

- Se copi una magia modale in questo modo (cioè, dice “Scegli uno —” o simili), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo. In particolare, non hai scelto un modo per la copia e questo non conta come affrontare un dilemma.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se per uno dei bersagli non puoi scegliere un nuovo bersaglio, allora non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.

---

Comandante Spock
{2}{G}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Scienziato Umano Vulcaniano
3/5
*Strani nuovi mondi* — Ogniqualvolta il Comandante Spock entra o attacca, rivela la prima carta del tuo grimorio. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana se il valore di mana della magia è pari o inferiore al numero di terre con nomi diversi che controlli. Se è una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia TAPpata. Se quella carta è ancora in cima al tuo grimorio, pesca una carta.

- Lanci la carta mentre l’abilità del Comandante Spock si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di giocarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui suoi tipi vengono ignorate.
- Se la carta rivelata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- 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. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

---

Comunicatore della Flotta Stellare
{3}
Artefatto — Equipaggiamento Comunicatore
Quando lanci questa magia, copiala. *(La copia diventa una pedina.)*
La creatura equipaggiata ha “Ogniqualvolta questa creatura attacca, pesca X carte, poi puoi mettere sul campo di battaglia TAPpate fino a X carte terra dalla tua mano, dove X è il numero delle altre creature che controlli con assegnato un Comunicatore”.
Equipaggiare {1}

- Il valore di X nell’abilità fornita viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l’abilità.

---

Cuoco di *Gagh*
{2}{R}
Creatura — Guerriero Klingon
3/2
Le magie Klingon e le magie Guerriero che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.
Ogniqualvolta un altro Klingon o Guerriero che controlli entra, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.

- 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 è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Le magie che lanci e che hanno entrambi i tipi costano {1} in meno per essere lanciate, non {2} in meno.

---

Curzon Dax, Legato dal Sangue
{2}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Trill
4/3
Ogniqualvolta un altro Guerriero o Klingon che controlli muore, Curzon Dax infligge 1 danno a ogni avversario.
Quando Curzon Dax muore, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 3 dalla tua mano.

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

---

Data, Esploratore dell'Umanità
{4}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Scienziato Androide
4/4
*Ricercare* — Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, scopri 4. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 4. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- Quando scopri, devi esiliare delle carte. L'unica parte facoltativa di questa abilità è se lanciare la carta esiliata o aggiungerla alla tua mano.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- 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, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta scoperta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

- Se non puoi lanciare la carta scoperta (magari perché non ci sono bersagli legali per la magia), la aggiungi alla tua mano.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se scoprire ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà (purché il suo valore di mana sia inferiore o pari al valore di scoprire dell'effetto) ma non entrambe le metà.
- Se scopri una carta avventuriero, una carta presagio, una carta split o una carta bifronte modale, puoi lanciarla con uno dei suoi insiemi di caratteristiche, a seconda del valore di scoprire dell'effetto. Ad esempio, se scopri 4 e riveli la Gigante Galvanica (una carta avventuriero di *Terre Selvagge di Eldraine* con un valore di mana di 4), puoi lanciare la Gigante Galvanica, ma non Leggere la Tempesta (la sua Avventura, che ha un valore di mana di 7). Se scopri 7 e riveli la Gigante Galvanica, puoi lanciare la Gigante Galvanica o Leggere la Tempesta.

---

Diritto di Vendetta
{3}{W}
Istantaneo
Fino alla fine del turno, ogniqualvolta una creatura ti infligge danno da combattimento, distruggila e crea una pedina creatura Guerriero Klingon 2/1 rossa con rapidità.

- Il controllore dell'abilità innescata ritardata del Diritto di Vendetta crea la pedina creatura Guerriero Klingon. Di solito è un giocatore diverso dal controllore della creatura che ha inflitto il danno da combattimento.
- La pedina creatura Guerriero Klingon viene creata anche se la creatura non è stata distrutta (probabilmente perché ha indistruttibile).

---

Disabilitazione del Collettivo
{2}{W}{U}
Istantaneo
Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.
• Crea una pedina creatura artefatto Borg 1/1 incolore per ogni creatura attaccante.
• Pesca una carta per ogni creatura attaccante.

- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
- Dopo che hai annunciato il lancio di questa magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il comandante che controlli per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
- Se controlli o meno un comandante viene determinato solo una volta, mentre scegli i modi per questa magia. Se in qualche modo perdi il controllo di quel comandante prima di aver terminato di lanciare la magia (magari perché la sacrifichi per attivare un'abilità di mana), il numero di modi scelti non cambierà.

---

Distruttore di Pianeti
{8}
Creatura Artefatto — Costrutto
9/9
Volare, indistruttibile
Questa creatura attacca in ogni combattimento, se può farlo.
Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di essa per ogni terra controllata da quel giocatore.

- Se il Distruttore di Pianeti non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpato o è entrato sotto il tuo controllo in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

---

Emulatore di Stratagemmi
{2}{W}
Creatura Artefatto — Borg
2/1
Quando questa creatura muore, crea X pedine creatura artefatto Borg 1/1 incolori, dove X è la sua forza.

- Usa la forza dell'Emulatore di Stratagemmi nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

---

Equilibrio del Terrore
{2}{W}
Incantesimo — Saga
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*
I — Distruggi fino a un altro artefatto o incantesimo bersaglio.
II, III — Esilia fino a un altro permanente bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

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

---

Ezri Dax, Nuova Unione
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Consigliere Trill
2/2
Lampo
Puoi far entrare Ezri Dax come una copia di qualsiasi carta creatura nel tuo cimitero che vi è stata messa dal campo di battaglia in questo turno, tranne che il suo nome è Ezri Dax, Nuova Unione ed è una Trill leggendaria in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Tratta Ezri Dax come se fosse la carta scelta che entra nel campo di battaglia, tranne che è anche una Trill leggendaria chiamata Ezri Dax, Nuova Unione. Funzionerà ogni abilità "Mentre [questa creatura] entra", "[Questa creatura] entra con" e "Quando [questa creatura] entra" della carta scelta.

---

Gloria all'Impero!
{5}{R}
Incantesimo
Quando questo incantesimo entra, crea un numero di pedine creatura Guerriero Klingon 2/1 rosse con rapidità pari al numero di avversari che hai.
Le creature che controlli hanno mischia. *(Ogniqualvolta una creatura con mischia attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni avversario che hai attaccato in questo combattimento.)*

- Determini il valore del bonus mentre l'abilità mischia si risolve. Conta ogni avversario che hai attaccato con una o più creature. Non importa se le creature attaccanti stiano ancora attaccando o se siano ancora sul campo di battaglia. Non importa neanche se l'avversario che hai attaccato sia ancora in partita.
- Non importa con quante creature hai attaccato un giocatore, ma solo che hai attaccato un giocatore con almeno una creatura. Per esempio, se attacchi un giocatore con una creatura con mischia e un altro giocatore con altre cinque creature, la creatura con mischia prenderà +2/+2 fino alla fine del turno.
- Mischia si innescherà se la creatura con mischia attacca un planeswalker o una battaglia. Tuttavia, l'effetto considera solo gli avversari (e non i planeswalker o le battaglie) che hai attaccato con una creatura al momento di determinare il bonus.
- Le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non sono mai state dichiarate come creature attaccanti, perciò non vengono considerate per l'effetto di mischia. Analogamente, se una creatura con mischia entra nel campo di battaglia come attaccante, mischia non si innescherà.

---

Guardiamarina Harry Kim, Operazioni
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
1/2
Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli entra, se ha forza maggiore del Guardiamarina Kim, metti un segnalino +1/+1 sul Guardiamarina Kim.
{2}, Rimuovi due segnalini +1/+1 tra le creature che controlli: Pesca una carta.

- Per determinare se la prima abilità del Guardiamarina Kim si innesca quando una creatura che controlli entra, usa la forza della creatura dopo aver applicato eventuali abilità statiche (come quella di Locutus, Colui Che Parla) che ne modificano la forza.
- Se una creatura che controlli con forza pari o inferiore alla forza del Guardiamarina Kim entra, la prima abilità del Guardiamarina Kim non si innesca. Aumentare la forza di quella creatura o diminuire la forza del Guardiamarina Kim dopo che quella creatura è entrata non farà innescare l'abilità del Guardiamarina Kim.
- Mentre la prima abilità del Guardiamarina Kim tenta di risolversi, verificherà se la forza della creatura che è entrata è ancora maggiore della forza del Guardiamarina Kim. Se non è così, l'abilità non si risolverà.
- Se la creatura che entra lascia il campo di battaglia mentre la prima abilità del Guardiamarina Kim è ancora in pila, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se l'abilità del Guardiamarina Kim si risolve o meno.

---

Guaritrice Indelicata
{2}{W}
Creatura — Dottore Guerriero Klingon
3/3
Ogniqualvolta questa creatura o un altro Klingon o Guerriero che controlli entra, le creature che controlli hanno legame vitale fino alla fine del turno.

- Molteplici istanze di legame vitale sono ridondanti.

---

Hugh, Primo di Tanti
{1}{W}{U}{B}
Creatura Artefatto Leggendaria — Borg
3/4
Le magie artefatto che lanci hanno replicare {2}{U}.
*(Ogniqualvolta lanci una magia artefatto, copiala per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica. Ogni copia diventa una pedina.)*

- 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.

---

Il Giorno è Tuo
{4}{R}{R}
Stregoneria
*Fronte della battaglia* — Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario che hai attaccato in questo turno.
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.

- 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 è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Integrante dell'Estrazione
{1}{B}
Creatura Artefatto — Borg
1/1
Le creature artefatto che controlli hanno minacciare e "Ogniqualvolta una creatura blocca questa creatura, quella creatura prende -1/-1 fino alla fine del turno".

- Se una creatura artefatto che controlli è bloccata da più di una creatura, l'abilità innescata fornita dall'Integrante dell'Estrazione si innescherà una volta per ognuna di quelle creature.

---

Janice Rand, Aiuto Essenziale
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
3/3
Ogniqualvolta un comandante che controlli entra o attacca, metti un segnalino +1/+1 su di esso, poi rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta terra. Metti quella carta sul campo di battaglia TAPpata e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- L'abilità di Janice Rand considera ogni comandante che controlli, non solo il tuo comandante.

---

Jean-Luc Picard, Luminare
{1}{U}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/4
Ogniqualvolta un altro permanente storico che controlli con valore di mana pari o superiore a 3 entra, pesca una carta. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*
*Ricercare* — Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, scegli fino a un'altra creatura bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su di essa, poi scegli fino a un'Astronave bersaglio e metti due segnalini carica su di essa.

- Una carta, una magia o un permanente sono storici se hanno il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga. Una magia che possiede due di tali caratteristiche non è più storica di un'altra, né riceve un bonus addizionale: una magia può solo essere storica o non storica.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Julian Bashir, Dottore di Frontiera
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Dottore Umano
1/1
*Ricercare* — Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su Julian Bashir.
Ogniqualvolta Julian Bashir attacca, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X, dove X è la forza di Julian Bashir.

- 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.
- Se il valore di mana della carta creatura bersaglio è maggiore della forza di Julian Bashir quando si risolve la sua ultima abilità (probabilmente perché un effetto ha ridotto la forza di Julian Bashir in risposta), l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se Julian Bashir non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se l'abilità si risolve o no.

---

Jurati, Regina Cordiale
{1}{W}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Scienziato Borg
3/3
Ogniqualvolta una o più creature artefatto che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina che è una copia di una pedina artefatto bersaglio che controlli.

- La pedina copia le caratteristiche originali della pedina bersaglio come descritte dall'effetto che l'ha creata (a meno che quella pedina non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella pedina 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 pedina originale sta copiando qualcos'altro, allora la nuova pedina entra come ciò che quella pedina ha copiato. Se sta copiando qualcosa con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Se la pedina bersaglio aveva abilità "quando [questo artefatto] entra", anche la nuova 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.

---

Kang, Capitano Sospettoso
{3}{R}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Guerriero Klingon
4/4
Quando Kang entra, scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario. Kang e quella creatura sono spronati fintanto che controlli Kang. *(Attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*
Ogniqualvolta una o più creature spronate attaccano, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- 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.

---

Kes, Telepate in Evoluzione
{4}{U}
Creatura Leggendaria — Consigliere Ocampa
2/6
All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino tempo su Kes, poi pesca X carte, dove X è il numero di segnalini tempo su di lei. Poi, se ha nove o più segnalini tempo, sacrificala.

- Se Kes lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità è in pila, usa il numero di segnalini tempo che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

---

Koloth, Cacciatore di Triboli
{3}{R}
Creatura Leggendaria— Ufficiale Guerriero Klingon
3/3
All'inizio della tua sottofase finale, ogni giocatore crea due pedine creatura Tribolo 1/1 bianche con "Questa pedina non può bloccare".
Tutti i Triboli prendono +1/+0 e sono spronati.
*(Attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

- 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.

---

L'Attacco dei Borg
{4}{W}{U}
Incantesimo — Saga
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*
I — Assimila una creatura non artefatto bersaglio controllata da un avversario. *(Ne prendi il controllo e metti un segnalino +1/+1 su di essa. È una creatura artefatto Borg e perde tutti gli altri tipi di creatura.)*
II — Le creature artefatto che controlli prendono +2/+2 alla fine del turno.
III — Esilia il Borg assimilato con questa Saga, poi rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se la prima abilità capitolo de L'Attacco dei Borg ha assimilato più di una creatura (solitamente perché l'abilità è stata copiata), la sua terza abilità capitolo esilierà tutti i Borg assimilati e poi li rimetterà tutti sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.
- La terza abilità capitolo esilierà il permanente assimilato dalla prima abilità capitolo, anche se non è più un Borg, non è più una creatura o non è più sotto il tuo controllo in quel momento.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.

---

Liberazione dal Caos
{3}{W}{B}
Istantaneo
Esilia un artefatto o creatura bersaglio. Crea X pedine creatura artefatto Borg 1/1 incolori, dove X è il valore di mana di quel permanente.

- Per determinare il valore di X, usa il valore di mana del permanente esiliato nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Liberazione dal Caos tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai pedine Borg.

---

Mandato Misericordioso
{1}{W}
Istantaneo
STAPpa tutte le creature che controlli. Se è una fase di combattimento, puoi terminare la fase di combattimento. *(Rimuovi tutte le creature attaccanti e bloccanti dal combattimento. Esilia tutte le magie e le abilità dalla pila, compresa questa magia.)*

- Nonostante altre magie e abilità che sono state esiliate non abbiano la possibilità di risolversi, non sono considerate neutralizzate.
- Se un'abilità innescata si innesca durante questo procedimento, viene messa in pila dopo che la partita è passata alla fase o alla sottofase appropriata.
- Se scegli di terminare la fase di combattimento e non è già la sottofase di fine combattimento, eventuali abilità innescate "alla fine del combattimento" non avranno la possibilità di innescarsi in quel combattimento perché la sottofase di fine combattimento viene saltata.
- Terminare la fase di combattimento in questo modo significa che si verificano le seguenti azioni in questo ordine: (1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Questo include le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. (2) Le azioni di stato vengono compiute. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. (3) La fase e sottofase in corso termina. La partita procede alla seconda fase principale. Mentre ciò accade, tutte le creature attaccanti e bloccanti vengono rimosse dal combattimento e gli effetti che durano "fino alla fine del combattimento" terminano. (In alcuni rari casi che coinvolgono combattimenti e fasi principali aggiuntivi, la partita potrebbe passare direttamente al combattimento successivo, a una terza o successiva fase principale post-combattimento o alla sottofase finale.)
- Nei rari casi in cui la seconda fase principale viene saltata, la partita procede alla sottofase finale della fase finale. Se anche quella sottofase viene saltata, la partita procede direttamente alla sottofase di cancellazione del turno. La sottofase di cancellazione non può essere saltata.

---

Nave Borg di Tipo-03
{3}{W}
Artefatto — Astronave
5/5
Le magie artefatto che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.
Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 7+ è una creatura artefatto.)*
7+ | Volare
Ogniqualvolta lanci una magia, crea una pedina creatura artefatto Borg 1/1 incolore.

- 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 della Nave Borg di Tipo-03 si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Pavel Chekov, Primo Incarico
{2}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Pilota Umano
1/4
Se stai per pescare una carta, puoi invece scegliere terra o non terra e rivelare carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta del tipo scelto. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti tutte le altre carte rivelate in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se un effetto ti fa pescare più carte mentre controlli Pavel Chekov, ogni pescata può essere sostituita dall'abilità di Pavel Chekov. Per ognuna di quelle pescate, puoi scegliere se applicare o meno gli effetti di sostituzione, e sceglierai terra o non terra per ogni pescata che sostituisci. Non devi fare le stesse scelte per ogni pescata.
- Se non viene trovata nessuna carta del tipo scelto nel tuo grimorio, non ottieni una carta. Rimetterai il tuo grimorio in un ordine casuale dopo aver rivelato ciascuna delle carte al suo interno.
- Se il tuo grimorio è vuoto, puoi comunque scegliere di sostituire le pescate con l'effetto di Pavel Chekov. Non aggiungerai carte alla tua mano, ma non pescherai una carta e quindi non perderai la partita per aver pescato una carta mentre il tuo grimorio è vuoto.

---

Pianeta della Licenza di Sbarco
Terra — Pianeta
Questa terra entra TAPpata.
{T}: Aggiungi {U}.
{4}{U}: Questa terra diventa una copia di una creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno, tranne che non è leggendaria ed è un artefatto Robot in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Il Pianeta della Licenza di Sbarco copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più, con le eccezioni indicate (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, allora il Pianeta della Licenza di Sbarco copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora il Pianeta della Licenza di Sbarco diventa una copia di ciò che quella creatura ha copiato (con le eccezioni indicate).
- Poiché il Pianeta della Licenza di Sbarco 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.

---

Quartiermastro Qo'noS
{1}{R}
Creatura — Guerriero Klingon
2/2
Minacciare
Ogniqualvolta questa creatura attacca, aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

- L'abilità innescata del Quartiermastro Qo'noS non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

---

Reattore Ambulatorio
{3}{U}
Creatura Artefatto — Borg
2/5
Le creature artefatto che controlli hanno "{T}: Aggiungi {C}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia artefatto o attivare un'abilità di una fonte artefatto".

- Una "fonte artefatto" è un qualsiasi oggetto con il tipo di carta artefatto. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di un artefatto che controlli o di una carta artefatto nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.

---

Reg Barclay, Fantasioso Irrequieto
{2}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
1/5
*Ricercare* — Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina che è una copia di un'altra creatura bersaglio che controlli, tranne che non è leggendaria, è un artefatto Illusione in aggiunta ai suoi altri tipi e ha rapidità. Esilia quella pedina all'inizio della prossima sottofase finale.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina creata dall'abilità di Reg Barclay copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Qualsiasi abilità "Quando [questa creatura] entra" della creatura copiata si innescherà quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questa creatura] entra" o "[Questa creatura] entra con" della creatura copiata.

---

Sala di Maturazione
{1}{W}
Artefatto
Ogniqualvolta lanci una magia artefatto, metti un segnalino carica su questo artefatto.
{4}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto Borg 1/1 incolore per ogni segnalino carica su questo artefatto.
Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità della Sala di Maturazione si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se la Sala di Maturazione non è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve, usa il numero di segnalini carica che aveva l'ultima volta che era sul campo di battaglia per determinare quante pedine creatura Borg creare.

---

Sam Kirk, Xenoantropologo
{3}{U}
Creatura Leggendaria — Scienziato Umano
3/3
Ogniqualvolta un avversario lancia una magia creatura, indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)*

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

---

Sedia di Comando
{6}
Artefatto
Questo artefatto entra TAPpato.
{T}: Aggiungi tre mana di un qualsiasi colore.
{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è il valore di mana maggiore tra i comandanti che controlli.

- L’ultima abilità della Sedia di Comando considera ogni comandante che controlli, non solo il tuo comandante.
- L’ultima abilità della Sedia di Comando è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere i comandanti che controlli per ridurre il valore di X.

---

Sette di Nove, Terziaria Aggiunta
{2}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Borg
1/4
*È irrilevante* — {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Quando scarti una carta non terra in questo modo, metti due segnalini carica su fino a un artefatto bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l’abilità di Sette di Nove quando la attivi. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando scarti una carta non terra 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.

---

Sezione di Ottimizzazione
{1}{U}
Creatura Artefatto — Borg
1/3
Se uno o più segnalini carica stanno per essere messi su un artefatto che controlli, mettine invece uno in più.

- Se un artefatto che controlli sta per entrare con un certo numero di segnalini carica, invece entra con altrettanti segnalini carica più uno.
- Se controlli due Sezioni di Ottimizzazione, il numero di segnalini carica messi su un artefatto che controlli aumenta di due. Se controlli tre Sezioni di Ottimizzazione, il numero aumenta di tre e così via.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l’ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

---

Sfondascafi Imperiali
{2}{W}
Creatura — Guerriero Klingon
2/2
Squadra {2} *(Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare {2} un qualsiasi numero di volte. Quando questa creatura entra, crea altrettante pedine che sono sue copie.)*
Volare
Grido di guerra *(Ogniqualvolta questa creatura attacca, ogni altra creatura attaccante prende +1/+0 fino alla fine del turno.)*

- 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.

---

Signore dei Cloni Colossale
{5}{U}
Creatura — Gigante
0/0
*Strani nuovi mondi* — Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che non è leggendaria e ha "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di terre con nomi diversi che controlli".

- Il Signore dei Cloni Colossale copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più, con le eccezioni indicate (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, allora il Signore dei Cloni Colossale copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora il Signore dei Cloni Colossale entra come una copia di ciò che quel permanente ha copiato (con le eccezioni indicate).
- Qualsiasi abilità "Quando [questa creatura] entra" della creatura copiata si innescherà quando il Signore dei Cloni Colossale entra. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questa creatura] entra" o "[Questa creatura] entra con" della creatura scelta.

---

Spot, *Felis catus*
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Felino
1/1
Ogniqualvolta Spot o un altro permanente leggendario non pedina che controlli entra, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".)*
{4}, Sacrifica un Cibo: Distruggi un artefatto bersaglio.

- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, puoi sacrificare il Tè, Earl Grey, Caldo (un "Artefatto — Cibo") per attivare l'ultima abilità di Spot. Non puoi sacrificare un Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Cibo per attivare la sua stessa abilità e anche per attivare l'ultima abilità di Spot.

---

Sulle Spalle dei Giganti
{2}{U}
Incantesimo
Le creature storiche che controlli hanno volare.
*(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

- Una carta, una magia o un permanente sono storici se hanno il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga. Una magia che possiede due di tali caratteristiche non è più storica di un'altra, né riceve un bonus addizionale: una magia può solo essere storica o non storica.

---

Ten. Arex, Adattivo
{5}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Edosiano
*/*
Travolgere
*Strani nuovi mondi* — La forza e la costituzione del Ten. Arex sono pari al numero di terre con nomi diversi che controlli.
Quando il Ten. Arex entra, pesca tre carte. Puoi mettere sul campo di battaglia TAPpate fino a tre carte terra dalla tua mano.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Ten. Arex funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

---

Tenente Hikaru Sulu
{2}{G}
Creatura Leggendaria — Pilota Umano
3/3
Ogniqualvolta il Tenente Sulu viene TAPpato, esplora.
*(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi rimetti quella carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*
{2}{U}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Se un'abilità richiede a una creatura di esplorare, il suo controllore rivela la prima carta del proprio grimorio. Se è una carta terra, la aggiunge alla propria mano. Altrimenti, mette un segnalino +1/+1 su quella creatura, poi sceglie se lasciare la carta in cima al proprio grimorio o metterla nel proprio cimitero.
- Dopo che un'abilità che fa esplorare una creatura ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che sta esplorando dopo che hai rivelato una carta non terra, ma prima che la carta riceva un segnalino.
- Se non viene rivelata alcuna carta, probabilmente perché il grimorio di quel giocatore è vuoto, la creatura che sta esplorando riceve un segnalino +1/+1.
- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di esplorare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a esplorare. Se riveli una carta non terra in questo modo, non metterai un segnalino +1/+1 su nulla, ma potrai mettere la carta rivelata nel tuo cimitero. Gli effetti che si innescano "ogniqualvolta una creatura esplora" si innescano come appropriato.
- In alcuni rari casi, i permanenti non creatura possono esplorare. Ad esempio, se il Tenente Sulu smette di essere una creatura e poi diventa TAPpato, può ancora esplorare. Compirai tutte le stesse azioni e alla fine potresti mettere un segnalino +1/+1 sul Tenente Sulu.

---

Tenente Nyota Uhura
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
2/3
*Strani nuovi mondi* — {4}, {T}: Un avversario bersaglio esilia le prime X carte del suo grimorio, dove X è il numero di terre con nomi diversi che controlli. Puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Poi quel giocatore mette le altre in fondo al suo grimorio in ordine casuale.

- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

Tenore Galvanizzante
{3}{R}
Creatura — Artista Klingon
4/3
Minacciare
*Fronte della battaglia* — Ogniqualvolta questa creatura attacca, sprona fino a X creature bersaglio, dove X è il numero di avversari che hai attaccato in questo turno. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

- 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.

---

Tribolazione Temporale
{2}{U}
Istantaneo
Esilia due permanenti bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari all'inizio della prossima sottofase finale.
Flashback {5}{U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Le Aure assegnate ai permanenti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati ai permanenti esiliati diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere. Dopo che ogni permanente esiliato viene rimesso sul campo di battaglia, è considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero se la magia risultante è una magia istantaneo o stregoneria pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui stia per lasciare la pila”.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

---

Tubo di Jefferies
{1}
Artefatto
{2}, {T}: Metti due segnalini carica su un artefatto bersaglio.
{3}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno.
{4}, {T}: Pesca una carta. Puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata una carta terra dalla tua mano.

- Dopo che una creatura è stata bloccata, attivare la seconda abilità del Tubo di Jefferies bersagliando quella creatura non la farà diventare non bloccata.

---

Tuvok, Capo Ufficiale Tattico
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Vulcaniano
2/3
Lampo
Quando Tuvok entra durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, scegli fino a due creature attaccanti bersaglio. Per ognuna di esse, puoi cambiare il giocatore o il permanente che quella creatura sta attaccando. *(Una creatura non può attaccare il suo controllore.)*

- Cambiare il giocatore o il permanente che una creatura sta attaccando ignora tutti i requisiti, le restrizioni e i costi associati all’attacco.
- Cambiare il giocatore o il permanente che una creatura sta attaccando non fa innescare le abilità “ogniqualvolta questa creatura attacca”.
- Se cambi il giocatore o il permanente che una creatura attaccante sta attaccando, si considera che quella creatura abbia comunque attaccato il giocatore o il permanente dichiarati, anche se ora la creatura sta attaccando il nuovo giocatore o permanente.

- Se un'abilità bersaglia qualcosa che è controllato dal "giocatore in difesa" di una creatura attaccante e il giocatore in difesa di quella creatura cambia prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non si risolverà poiché il suo bersaglio è diventato illegale.

---

Unificazione
{3}{W}{U}
Incantesimo — Saga
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*
I — Il proprietario di fino a una creatura bersaglio pesca due carte, poi rimescola quella creatura nel suo grimorio.
II — Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Astronave dalla tua mano o dal tuo cimitero.
III — Tu e un avversario bersaglio pescate due carte.

- Se non scegli un bersaglio per la prima abilità capitolo, l'abilità non avrà effetto. Nessuno pescherà carte.

---

Unirsi al Collettivo
{5}{W}{W}
Stregoneria
Distruggi tutte le creature. Crea X pedine creatura artefatto Borg 1/1 incolori, dove X è il numero di creature non artefatto distrutte in questo modo.

- Le creature distrutte in questo modo contano per il valore di X anche se vengono messe in una zona diversa dal cimitero.
- Le creature che non vengono distrutte in questo modo (ad esempio, se hanno indistruttibile) non contano per il valore di X.

---

*U.S.S. Defiant*, Migrante Parallela
{2}
Artefatto Leggendario — Astronave
5/5
Lampo
Quando la *U.S.S. Defiant* entra, essa e fino a una creatura bersaglio che controlli scompaiono. *(Tratta quei permanenti e qualsiasi permanente ad essi assegnato come se non esistessero fino al tuo prossimo turno.)*
Stazionare
8+ | Volare

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'abilità "entra" della *U.S.S. Defiant*, ma se lo fai e quel bersaglio è illegale mentre quell'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non scomparirà nulla.
- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.

- Mentre un permanente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il permanente e saranno ancora assegnati ad esso.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- Scomparire non fa in modo che i permanenti lascino o rientrino nel campo di battaglia, quindi non si innescherà alcuna abilità "lascia-il-campo" o "entra".
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo "fintanto che" ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata termina.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

---

*U.S.S. Enterprise*-C, Sbalzata nel Tempo
{5}
Artefatto Leggendario — Astronave
6/6
Quando la *U.S.S. Enterprise*-C entra o muore, puoi scartare la tua mano. Se lo fai, peschi una carta per ogni carta scartata in questo modo.
Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 3+ è una creatura artefatto.)*
3+ | Volare

- Puoi scegliere di scartare la tua mano anche se non hai carte in mano.

---

*U.S.S. Prometheus*, Prototipo
{5}
Artefatto Leggendario — Astronave
6/6
Stazionare *(TAPpa un'altra creatura che controlli: Metti segnalini carica pari alla sua forza su questa Astronave. Staziona solo come una stregoneria. Con 4+ è una creatura artefatto.)*
4+ | Volare
8+ | *Modalità di assalto multivettore* — Ogniqualvolta la *U.S.S. Prometheus* infligge danno da combattimento a un avversario, infligge altrettanti danni a ogni altro avversario.

- Il danno inflitto dalla *U.S.S. Prometheus* come risultato della sua ultima abilità non è danno da combattimento e quindi non fa innescare di nuovo l'abilità.

---

Voq, Paladino
{3}{B}
Creatura Leggendaria — Spia Klingon
4/3
Minacciare
*ChoH'a'* — Puoi far entrare Voq come una copia di una carta creatura in un cimitero, tranne che è una Spia Klingon in aggiunta ai suoi altri tipi e ha minacciare.

- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Tratta Voq come se fosse la carta scelta che entra nel campo di battaglia, tranne che è anche una Spia Klingon e ha minacciare. Funzionerà ogni abilità "Mentre [questa creatura] entra", "[Questa creatura] entra con" e "Quando [questa creatura] entra" della carta scelta.

---

Võx, Figlio del Collettivo
{4}{U}
Creatura Artefatto Leggendaria — Borg
3/3
Quando Võx entra e all'inizio della tua prima fase principale, la prossima magia creatura artefatto e la prossima magia Astronave che lanci in questo turno hanno impavido. *(Costano {1} in meno per essere lanciate per ogni avversario.)*

- 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 è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

---

Worf, Comandante della Defiant
{2}{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Guerriero Klingon
3/4
Quando Worf entra, crea una pedina creatura Guerriero Klingon 2/1 rossa con rapidità.
*Fronte della battaglia* — Ogniqualvolta attacchi, esilia le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di avversari che hai attaccato in questo turno. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

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

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE DEL MAZZO DI BENVENUTO DI *STAR TREK:*

Benjamin Sisko, Sotto Assedio
{4}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
5/5
Gioca con la prima carta del tuo grimorio rivelata.
Puoi giocare terre e lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio.

- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non riveli 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.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie creatura che lanci dal tuo grimorio. Lo stesso vale per le terre che giochi dalla cima del tuo grimorio. L'abilità di Benjamin Sisko non ti permette di giocare più di una terra durante ogni tuo turno o di giocare una terra quando normalmente non potresti.

---

Kirk, Capitano Intraprendente
{3}{R}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
4/3
Minacciare *(Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*
Ogniqualvolta Kirk attacca mentre le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 8, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Se le creature che controllavi avevano forza totale pari o superiore a 8 quando hai finito di dichiarare le creature attaccanti, è irrilevante quale sia la forza totale delle creature che controlli quando si risolve l'abilità di Kirk. Esili comunque la prima carta del tuo grimorio e hai il permesso giocarla in questo turno.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELLE CONFEZIONI SCENA DI *STAR TREK:*

Jean-Luc, *Mon Capitaine*
{2}{U}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Ufficiale Umano
5/3
Volare
*Federazione* — Gli Spiritelli che controlli entrano con un segnalino +1/+1 addizionale per ogni tipo di creatura tra le creature non Borg che controlli già.

- Se uno Spiritello che controlli entra nello stesso momento di altre creature non Borg che controlli, quelle creature non Borg non vengono considerate quando si contano quanti tipi di creatura controlli tra le creature non Borg che controlli.

- Se Jean-Luc sarà uno Spiritello sul campo di battaglia (Q, che birbante), la sua ultima abilità non si applicherà a lui stesso.

---

Q, Ospite Illustre
{W}{U}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Q
5/5
TAPpa tre Spiritelli STAPpati che controlli: Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Però, puoi pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se scegli di non lanciare la carta, rimane in esilio insieme alle eventuali carte terra che hai esiliato con l'abilità di Q.
- Per attivare l'ultima abilità di Q, puoi TAPpare qualsiasi Spiritello STAPpato che controlli, anche uno che non hai controllato ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Se in qualche modo Q stesso è uno Spiritello, potresti anche TAPpare Q in questo modo.

---

Scotty, Ingegnere Capo
{3}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
3/4
TAPpa un artefatto STAPpato che controlli: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Per attivare l'abilità di Scotty, puoi TAPpare qualsiasi artefatto STAPpato che controlli, anche uno che non hai controllato ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Se in qualche modo Scotty stesso è un artefatto, potresti anche TAPpare Scotty in questo modo. Un vero miracolo, davvero.

---

Spock, Voce della Ragione
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Scienziato Umano Vulcaniano
3/2
{2}, {T}: Pesca una carta per ogni permanente non pedina che controlli che è entrato in questo turno.

- L'abilità di Spock considera solo i permanenti non pedina che controlli mentre si risolve la sua abilità. Se un permanente non pedina che controllavi è entrato in precedenza nel turno, ma lascia il campo di battaglia prima che l'abilità si sia risolta, non conta.

---

TM & © 2026 CBS Studios Inc. © 2026 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and all related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir, Lorwyn e Strixhaven sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2026 Wizards. Gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi detentori.