

Note di release di *La Guerra della Scintilla*

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

Ultima modifica: 22 aprile 2019

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

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *La Guerra della Scintilla* contiene 264 carte (101 comuni, 80 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 15 terre base) incluse nelle buste, oltre a 10 carte disponibili nei mazzi Planeswalker di *La Guerra della Scintilla* e 1 carta promozionale esclusiva (disponibile come parte della promozione Acquista-un-box in negozio di *La Guerra della Scintilla*).

L'espansione *La Guerra della Scintilla* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 3 maggio 2019. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Ixalan*, *Rivali di Ixalan*, *Dominaria*, il *Set Base 2019*, *Gilde di Ravnica*, *Fedeltà di Ravnica* e *La Guerra della Scintilla*.

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

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

Tematica principale dell'espansione: Planeswalker

L'espansione *La Guerra della Scintilla* include numerose battaglie tra i personaggi più potenti ed emblematici di *Magic*: ti aspettano più di 30 Planeswalker! Molti li conosci già, ma ci sono anche vari volti nuovi. Dato l'elevato numero di personaggi nella storia, in ogni busta di *La Guerra della Scintilla* troverai una carta planeswalker. I planeswalker sono presenti in ogni livello di rarità tranne “comune”.

Questa espansione esplora inoltre una novità a livello di progettazione per le carte planeswalker. Oltre a una o più abilità di fedeltà, ogni carta planeswalker comprende un'abilità che garantisce un impatto addizionale sul campo di battaglia senza influire sulla fedeltà.

Ob Nixilis, Corrotto dall'Odio

{3} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Nixilis

5

Ogniqualevolta un avversario pesca una carta, Ob Nixilis,

Corrotto dall'Odio infligge 1 danno a quel giocatore.

-2: Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore
pesca due carte.

Le regole per le carte planeswalker rimangono invariate per questa uscita.

- Un planeswalker entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini fedeltà pari alla sua fedeltà iniziale, stampata nell'angolo in basso a destra della carta. Il danno inflitto a un planeswalker gli fa perdere altrettanti segnalini fedeltà.
 - Se la fedeltà di un planeswalker viene ridotta a 0, esso viene messo nel cimitero del suo proprietario, esattamente come una creatura con costituzione pari a 0. Non c'è modo di azzerare la fedeltà di un planeswalker e poi sacrificarlo per un altro effetto.
 - Puoi attivare un'unica abilità di fedeltà per ogni planeswalker che controlli durante il tuo turno in ogni momento in cui potresti lanciare una stregoneria. Per farlo, paghi il suo costo di fedeltà aggiungendo o rimuovendo il numero appropriato di segnalini fedeltà.
 - Se un planeswalker ha un'abilità innescata o statica, quell'abilità continua a funzionare anche dopo che hai attivato un'abilità di fedeltà di quel planeswalker.
 - Quando la tua magia planeswalker si risolve durante il tuo turno, hai la priorità prima che qualsiasi altro giocatore possa lanciare magie (incluse magie istantanee) o attivare abilità. Se è la tua fase principale e la pila è vuota, puoi attivare un'abilità di uno dei tuoi planeswalker prima che chiunque possa tentare di rimuoverlo dal campo di battaglia.
 - Il modo più semplice per sbarazzarsi dei planeswalker è attaccarli. Mentre scegli le creature attaccanti, scegli per ciascuna di esse se sta attaccando il giocatore in difesa o uno dei planeswalker controllati dal giocatore in difesa. Quel giocatore può bloccare le creature che attaccano i suoi planeswalker con creature che controlla. Tutte le creature non bloccate che attaccano un planeswalker infliggono il loro danno da combattimento a quel planeswalker, che non infligge alcun danno.
 - Alcune magie possono infliggere danno direttamente ai planeswalker. Queste potrebbero specificare che possono bersagliare o infliggere danno a un planeswalker, ma potrebbero anche dire che infliggono danno a "un qualsiasi bersaglio" o simili. Le parole "un qualsiasi bersaglio" significano "una creatura, un planeswalker o un giocatore bersaglio".
 - Le carte planeswalker hanno sottotipi (ad esempio, "Nixilis" o "Jace") a cui altre carte possono fare riferimento, ma essi non hanno alcun significato implicito ai fini delle regole. Ad esempio, non puoi controllare due Ob Nixilis, Corrotto dall'Odio perché sono permanenti leggendarie soggetti alla "regola delle leggende", ma puoi controllare Ob Nixilis, Corrotto dall'Odio e Ob Nixilis della Fiamma Rinnovata (dell'espansione *Battaglia per Zendikar*).
 - Alcune carte fanno riferimento a "magie planeswalker". Molte carte nell'espansione *La Guerra della Scintilla* includono il nome di un planeswalker (ad esempio, la Crudeltà di Ob Nixilis), ma non si tratta di magie planeswalker. Una magia planeswalker è una magia con il tipo di carta planeswalker.
-

Nuova azione definita da parola chiave: reclutare

L'esercito non morto di Nicol Bolas, l'Orda Atroce, ha invaso Ravnica. *Reclutare* è una nuova meccanica che crea una pedina Esercito Zombie e la potenzia con segnalini +1/+1. Più magie con reclutare renderanno la tua orda ancora più formidabile!

Visir dello Scorpione

{2} {B}

Creatura — Mago Zombie

1/1

Quando il Visir dello Scorpione entra nel campo di battaglia, recluta 1. *(Metti un segnalino +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

Le pedine Zombie che controlli hanno tocco letale.

Le regole ufficiali per reclutare sono le seguenti:

701.43. Reclutare

701.43a Reclutare N significa “Se non controlli una creatura Esercito, crea una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera. Scegli una creatura Esercito che controlli. Metti N segnalini +1/+1 su quella creatura”.

701.43b L'espressione “il [sottotipo] che hai reclutato” si riferisce alla creatura che hai scelto, che abbia ricevuto o meno segnalini.

- Esercito è un nuovo tipo di creatura. È possibile controllare un Esercito non pedina (magari una creatura con l'abilità cangiante) e, mediante combinazioni di altre carte, è possibile controllare più pedine Esercito. Quando ti viene indicato di reclutare, puoi mettere segnalini +1/+1 su una qualsiasi delle tue creature Esercito e puoi sceglierne una diversa ogni volta.
- Se non controlli un Esercito, la pedina Esercito Zombie che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia, come quella del Mentore degli Umili, considereranno la pedina come una creatura 0/0 all'ingresso in campo prima che riceva i segnalini +1/+1.
- Alcune magie che reclutano possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non recluterai.
- Alcune carte che ti impongono di reclutare forniscono inoltre bonus alle “pedine Zombie”. Questi influenzano tutte le pedine che sono Zombie, non solo un Esercito Zombie che hai reclutato.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: proliferare

Proliferare torna come forma di resistenza alle forze di Bolas. È un metodo entusiasmante per aumentare la fedeltà di un planeswalker, nonché un modo efficace per raggiungere rapidamente la sua abilità finale. Sono inoltre disponibili numerosi segnalini +1/+1 per sviluppare le tue schiere e combattere le forze in crescita di Bolas... o magari per unirli a loro.

Piano Controverso

{1} {U}

Stregoneria

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

Pesca una carta.

Le regole per proliferare sono cambiate da quando l'abilità comparve nel blocco *Cicatrici di Mirrodin*. In base alle regole precedenti, se un giocatore o un permanente avevano più tipi di segnalini, era possibile fornire a quel giocatore o permanente un segnalino di uno solo di quei tipi. In base alle nuove regole, fornisci al giocatore o al permanente un segnalino di ognuno di quei tipi.

- L'espansione *La Guerra della Scintilla* non include metodi con cui i giocatori possono ricevere segnalini, ma alcune carte in altre espansioni dicono che un giocatore "ottiene" un segnalino di un determinato tipo. Da notare che gli emblemi non sono segnalini.
- Puoi scegliere un qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché "un qualsiasi numero" comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- I giocatori possono rispondere alla magia o abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.
- Se una magia o abilità mette segnalini su un giocatore o permanente e poi ti permette di proliferare, scegliendo quel giocatore o permanente gli fornirai un altro di quei segnalini.
- Mettere segnalini fedeltà sui planeswalker non causa l'attivazione delle loro abilità di fedeltà.
- Alcune magie che proliferano potrebbero richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non prolifererai.

Riproposizione di una meccanica: mana ibrido

I simboli di mana ibrido indicano un costo che può essere pagato con uno qualsiasi di due colori. Ad esempio, {b/r} può essere pagato con {B} oppure con {R}. È contemporaneamente un simbolo di mana nero e uno di mana rosso.

Angrath, Capitano del Caos

{2} {b/r} {b/r}

Planeswalker Leggendaro — Angrath

5

Le creature che controlli hanno minacciare.

-2: Recluta 2. (*Metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.*)

- Mentre lanci una magia o attivi un'abilità attivata con un simbolo di mana ibrido nel costo, scegli quale colore di mana spenderai per ogni simbolo di mana ibrido. Lo fai nello stesso istante in cui sceglieresti i modi o un valore di X in un costo di mana. Ad esempio, scegli se lanciare Angrath, Capitano del Caos pagando {2}{B}{B}, {2}{B}{R} o {2}{R}{R}.

- Ogni simbolo ibrido a due colori aggiunge 1 al costo di mana convertito di una carta. Ad esempio, il costo di mana convertito di Angrath, Capitano del Caos è 4.
- Una carta con un simbolo di mana ibrido nel suo costo di mana è di ciascun colore presente nel suo costo di mana, indipendentemente da quale mana è stato speso per lanciarla. Ad esempio, Angrath, Capitano del Caos è nero e rosso, anche se l'hai lanciato solo con mana nero.
- Allo stesso modo, l'identità di colore di una carta (utilizzata nella variante Commander) include sempre entrambi i colori che compaiono in un simbolo di mana ibrido su quella carta. Angrath, Capitano del Caos non può essere incluso in un mazzo Commander il cui comandante ha un'identità di colore esclusivamente nera, anche se Angrath potrebbe essere lanciato usando solo mana nero.

Ciclo: Dei Eterni

Le Divinità delle Ordalie originarie del piano di Amonkhet sono decisamente cambiate dall'ultima volta che le abbiamo viste. Questi quattro Dei, nonché il Cinghiale Devastatore di Ravnica, presentano una variante inedita della resilienza dello status divino.

Oketra, Dea Eterna
 {3}{W}{W}
 Creatura Leggendaria — Dio Zombie
 3/6
 Doppio attacco
 Ogniqualevolta lanci una magia creatura, crea una pedina creatura Guerriero Zombie 4/4 nera con cautela.
 Quando Oketra, Dea Eterna muore o viene messa in esilio dal campo di battaglia, puoi metterla nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- Se uno di questi Dei lascia il cimitero o l'esilio mentre la sua ultima abilità è in pila, resterà nella sua nuova zona, anche se quella zona è un cimitero o un esilio.
 - Se il proprietario del Dio ha due o meno carte nel suo grimorio, il Dio viene messo in fondo al suo grimorio mentre la sua ultima abilità si risolve.
 - Se controlli un Dio di un altro giocatore quando esso muore, decidi tu se mettere quella carta nel grimorio del suo proprietario.
 - Se un effetto esilia il Dio e lo fa tornare immediatamente sul campo di battaglia, la sua ultima abilità si innesca, ma non avrà alcun effetto. Tuttavia, se un effetto lo esilia e lo farebbe tornare sul campo di battaglia in un secondo momento, l'abilità del Dio può far tornare quella carta prima nel grimorio del suo proprietario. Se lo fa, l'effetto che l'ha esiliato non lo farà tornare in seguito.
 - In una partita multiplayer, se metti un Dio di un altro giocatore sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, verrà esiliato mentre lasci la partita. Se eri ancora il controllore di quel Dio, controlleresti la sua abilità innescata, ma hai lasciato la partita; quell'abilità non si risolverà e la carta rimarrà in esilio. Analogamente, se perdi la partita nello stesso momento in cui un Dio di un altro giocatore che hai messo sul campo di battaglia viene distrutto, esso rimane nel cimitero del suo proprietario.
 - Se uno di questi Dei sta per morire ed è il tuo comandante nella variante Commander, puoi invece metterlo nella zona di comando. Se salvi il tuo comandante in questo modo, non morirà e non lo metterai nel tuo grimorio. Lo stesso vale se sta per essere esiliato.
-

Ciclo: Trionfo dei Guardiani

Dopo aver assistito alla loro schiacciante sconfitta nell'espansione *L'Era della Rovina*, ora vediamo i Guardiani trionfare sulle avversità. Questo ciclo di magie è più forte se controlli un planeswalker del tipo appropriato.

Trionfo di Jace
{2} {U}
Stregoneria
Pesca due carte. Se controlli un planeswalker Jace, pesca invece tre carte.

- Viene verificato se controlli o meno un planeswalker appropriato solo mentre la magia si risolve.
- Controllare più di un planeswalker del tipo appropriato non avrà alcun vantaggio in più rispetto a controllarne solo uno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbatte la Statua
{2} {W}
Istantaneo
TAPpa un permanente bersaglio. Se è un artefatto, distruggilo.
Pesca una carta.

- Abbatte la Statua può bersagliare qualsiasi permanente, compresi quelli già TAPpati.
- Se Abbatte la Statua bersaglia un artefatto, quell'artefatto verrà TAPPato se è STAPPato, poi verrà distrutto. Tutte le sue abilità che possono innescarsi mentre viene TAPPato si innescano e si risolveranno dopo che Abbatte la Statua avrà terminato di risolversi.
- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale quando Abbatte la Statua tenta di risolversi, non si risolve. Non pescherai alcuna carta. Se il bersaglio è legale ma non è TAPPato né distrutto, pescherai una carta.

Adunata d'Ali
{1} {W}
Istantaneo
STAPpa tutte le creature che controlli. Le creature con volare che controlli prendono +2/+2 fino alla fine del turno.

- L'Adunata d'Ali influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che guadagnano volare più avanti nel turno oppure che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +2/+2.
-

Agente di Mantoscuro

{1} {B}

Creatura — Farabutto Umano

2/2

L'Agente di Mantoscuro non può essere bloccata da creature con forza pari o superiore a 4.

- Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.

Ajani dal Cuore Grande

{2} {G} {W}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

5

Le creature che controlli hanno cautela.

+1: Guadagni 3 punti vita.

-2: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli e un segnalino fedeltà su ogni altro planeswalker che controlli.

- Se un planeswalker che controlli è anche una creatura (probabilmente perché è Gideon), quel planeswalker riceve sia un segnalino +1/+1 che un segnalino fedeltà mentre l'ultima abilità di Ajani si risolve.
- Se Ajani in qualche modo è una creatura mentre la sua ultima abilità si risolve, otterrà un segnalino +1/+1.

Apparizione degli Dei Eterni

{2} {U} {U} {B}

Stregoneria

L'Apparizione degli Dei Eterni infligge 4 danni a una creatura bersaglio e tu guadagni punti vita pari al danno inflitto in questo modo. Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime quattro carte del suo grimorio.

Recluta 4. *(Metti quattro segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

- Non puoi lanciare l'Apparizione degli Dei Eterni senza bersagliare una creatura e un giocatore.
- Se la creatura bersaglio ha una costituzione inferiore a 4, l'Apparizione degli Dei Eterni le infligge comunque 4 danni e tu guadagni 4 punti vita.
- Se la creatura bersaglio non è più un bersaglio legale mentre la magia si risolve, ma il giocatore è un bersaglio legale, nessuna creatura subisce danno e tu non guadagni punti vita, ma il giocatore bersaglio sposta comunque le prime carte del suo grimorio e tu recluti comunque 4.
- Se il giocatore bersaglio non è più un bersaglio legale mentre la magia si risolve, ma la creatura è un bersaglio legale, alla creatura viene inflitto danno, tu guadagni altrettanti punti vita e recluti 4. Nessun giocatore sposta carte dal suo grimorio.
- Se entrambi i bersagli non sono più bersagli legali mentre la magia tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non recluti 4.

- Se alla creatura bersaglio viene inflitto danno letale dall'Apparizione degli Dei Eterni, sarà ancora sul campo di battaglia mentre guadagna punti vita, il giocatore bersaglio sposta le carte e recluta 4. Tutte le sue abilità possono influenzare queste azioni e innescarsi con esse.
- Le abilità che si innescano mentre l'Apparizione degli Dei Eterni si risolve o mentre la creatura bersaglio muore vengono tutte messe in pila dopo che la magia ha terminato di risolversi e la creatura bersaglio è morta (se ha subito danno letale).

Arcanista dell'Orda Atroce

{1} {R}

Creatura — Mago Zombie

1/3

Travolgere

Ogniqualevolta l'Arcanista dell'Orda Atroce attacca, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore alla forza dell'Arcanista dell'Orda Atroce dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella carta sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliarla.

- La carta istantaneo o stregoneria che bersagli deve avere un costo di mana convertito pari o inferiore alla forza dell'Arcanista dell'Orda Atroce subito dopo che l'Arcanista dell'Orda Atroce ha attaccato. Tutte le altre abilità che si innescano quando le creature che controlli attaccano non si saranno ancora risolte.
- Se l'Arcanista dell'Orda Atroce lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per verificare se la carta è ancora un bersaglio legale.
- Se lanci la carta, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata dell'Arcanista dell'Orda Atroce. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati e la magia si risolve prima della dichiarazione delle creature bloccanti.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Raccolto di Scintille, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Arlinn, Voce del Branco

{4} {G} {G}

Planeswalker Leggendaro — Arlinn

7

Ogni creatura che controlli che è un Lupo o un Mannaro entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

-2: Crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

- Una creatura che è un Lupo o un Mannaro e che entrerebbe senza segnalini +1/+1 entra invece nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
- Una creatura che è sia un Lupo che un Mannaro riceve solo un segnalino +1/+1 addizionale dall'abilità di Arlinn.

- Se Arlinn lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, probabilmente perché aveva solo una fedeltà pari a 2 quando hai attivato l'abilità, la pedina Lupo non entrerà nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

Ashiok, Devastatore di Sogni

{1} {u/b} {u/b}

Planeswalker Leggendaro — Ashiok

5

Le magie e le abilità controllate dai tuoi avversari non possono far passare in rassegna al loro controllore il suo grimorio.

-1: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime quattro carte del suo grimorio. Poi esilia il cimitero di ogni avversario.

- Le magie e le abilità controllate dai tuoi avversari possono consentire ad altri giocatori di passare in rassegna i loro grimori, così come le magie e le abilità che controlli possono consentire ai tuoi avversari di passare in rassegna i loro grimori.
- Se un effetto dice “Puoi passare in rassegna il tuo grimorio... Se lo fai, rimescola il tuo grimorio” o “Puoi passare in rassegna il tuo grimorio... poi rimescola il tuo grimorio”, i tuoi avversari non possono scegliere di passarlo in rassegna, quindi non lo rimescoleranno.
- Se un effetto dice “Passa in rassegna il tuo grimorio... poi rimescola il tuo grimorio”, i tuoi avversari rimescolano i loro grimori anche se non possono passarli in rassegna.
- Gli effetti che impongono ai tuoi avversari di rivelare o guardare carte dalla cima dei loro grimori funzioneranno come di consueto. Solo gli effetti che usano l'espressione “passare in rassegna” vengono influenzati.
- Se l'ultima abilità di Ashiok bersaglia un avversario, le carte messe nel suo cimitero saranno tra le carte esiliate dall'abilità. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui le carte vengono messe in un cimitero e il momento in cui i cimiteri dei tuoi avversari vengono tutti esiliati.

Assaltare la Cittadella

{4} {G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio controllato dal giocatore in difesa”.

- Assaltare la Cittadella influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +2/+2, né guadagneranno l'abilità innescata.
- Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.

Avviare il Piano Finale

{4} {U} {U}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Pesca due carte, poi recluta X, dove X è il numero di carte nella tua mano. *(Metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

- Peschi due carte e recluti X mentre Avviare il Piano Finale si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Avviare il Piano Finale. Quando quella magia o abilità si risolve, Avviare il Piano Finale non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi di quella magia o abilità avverranno comunque.

Balzo Disperato *(solo mazzo Planeswalker)*

{1} {W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha volare fino alla fine del turno. Guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Balzo Disperato tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai 2 punti vita.
- Una creatura che guadagna volare dopo che è stata bloccata da una creatura senza volare o raggiungere non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la creatura che essa ha bloccato.

Battaglione Improvvisato

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Ogniqualvolta il Battaglione Improvvisato e almeno altre due creature attaccano, metti un segnalino +1/+1 sul Battaglione Improvvisato.

- Il Battaglione Improvvisato e le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker.
- Una volta che l'abilità del Battaglione Improvvisato si è innescata, è irrilevante quante creature stiano ancora attaccando quando quell'abilità si risolve.

Bestiarco di Vivien

{1} {G}

Artefatto Leggendaro

{X}, {T}, Scarta una carta: Guarda le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a X scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se una carta nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Bizzarria Divoramagie

{2} {R}

Creatura — Bizzarria

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 sulla Bizzarria Divoramagie.

- L'abilità della Bizzarria Divoramagie si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Bontu, Dea Eterna

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Dio Zombie

5/6

Minacciare

Quando Bontu, Dea Eterna entra nel campo di battaglia, sacrifica un qualsiasi numero di altri permanenti, poi pesca altrettante carte.

Quando Bontu, Dea Eterna muore o viene messa in esilio dal campo di battaglia, puoi metterla nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- Mentre la prima abilità innescata di Bontu si risolve, puoi scegliere di sacrificare zero altri permanenti.
- Se un'abilità si innesca mentre sacrifichi altri permanenti, verrà messa in pila solo dopo che avrai pescato carte.
- Se una seconda Bontu, Dea Eterna entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ne metterai una nel tuo cimitero prima di poterla sacrificare per l'abilità innescata della nuova Bontu.

Brucante Arboreo

{G}

Creatura — Bestia

0/3

Raggiungere

Quando il Brucante Arboreo entra nel campo di battaglia, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta terra TAPPata.

- L'effetto del Brucante Arboreo non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.
-

Bullo di Ferro
{3}
Creatura Artefatto — Golem
1/1
Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata
tranne che da due o più creature.*)
Quando il Bullo di Ferro entra nel campo di battaglia,
metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- Puoi scegliere il Bullo di Ferro come bersaglio per la sua abilità.

Cancellazione Temporale
{2} {W} {W} {U}
Stregoneria
Fai tornare una creatura che controlli in mano al suo
proprietario, poi distruggi tutte le creature.

- Scegli quale creatura far tornare in mano al suo proprietario mentre la Cancellazione Temporale si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli la creatura da far tornare in mano al suo proprietario e il momento in cui le altre creature vengono distrutte.
- Se non controlli creature, semplicemente distruggi tutte le creature.

Carro Armato di Mizzium
{1} {R} {R}
Artefatto — Veicolo
3/2
Travolgere
Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, il Carro
Armato di Mizzium diventa una creatura artefatto e
prende +1/+1 fino alla fine del turno.
Manovrare 1 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature
che controlli con forza totale pari o superiore a 1:
Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla
fine del turno.*)

- L'abilità innescata del Carro Armato di Mizzium si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- L'abilità innescata del Carro Armato di Mizzium si innescherà anche se è già una creatura. In questo caso, prenderà un +1/+1 addizionale fino alla fine del turno.

Celebrante Crudele
{W} {B}
Creatura — Vampiro
1/2
Ogniqualevolta la Celebrante Crudele o un'altra creatura o
planeswalker che controlli muoiono, ogni avversario
perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se la Celebrante Crudele muore contemporaneamente a una o più altre creature e/o planeswalker che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuno.
- Se un planeswalker che è anche una creatura muore, l'abilità della Celebrante Crudele si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Celebrante Crudele fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Ceratok Roboante

{4} {G}

Creatura — Rinoceronte

4/5

Travolgere

Quando il Ceratok Roboante entra nel campo di battaglia, le altre creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata del Ceratok Roboante influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno travolgere.

Chandra, Artigiana del Fuoco

{2} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Chandra

4

Ogniqualvolta uno o più segnalini fedeltà vengono rimossi da Chandra, Artigiana del Fuoco, Chandra infligge altrettanti danni a un avversario o a un planeswalker bersaglio.

+1: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

-7: Esilia le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi giocare in questo turno.

- La prima abilità di Chandra si innesca se Chandra perde fedeltà perché le viene inflitto danno, perché la sua ultima abilità di fedeltà viene attivata o perché un effetto rimuove segnalini fedeltà da essa. Se un effetto costringe semplicemente Chandra a lasciare il campo di battaglia, non vengono rimossi segnalini e quindi la sua abilità non si innesca.
- Se più creature infliggono danno da combattimento a Chandra contemporaneamente, quei segnalini vengono tutti rimossi nello stesso momento e la sua prima abilità si innesca solo una volta.
- Se tutti i segnalini fedeltà di Chandra vengono rimossi, la sua prima abilità fa sì che infligga danno anche se ha lasciato il campo di battaglia.
- Le abilità di fedeltà di Chandra non cambiano il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocare solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

Ciclope Elettromante

{4} {R}

Creatura — Mago Ciclope

4/2

Quando il Ciclope Elettromante entra nel campo di battaglia, infligge X danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- Il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero viene contato solo mentre l'abilità del Ciclope Elettromante si risolve.
- Una carta split che è sia un istantaneo che una stregoneria viene considerata solo una volta per l'abilità del Ciclope Elettromante.

Ciclope Sferzacatene

{4} {R}

Creatura — Guerriero Ciclope

4/4

{3} {R}: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

- Attivare l'abilità del Ciclope Sferzacatene dopo che una creatura ha bloccato non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la creatura che essa ha bloccato.

Cittadella di Bolas

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

Artefatto Leggendario

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

Puoi giocare la prima carta del tuo grimorio. Se lanci una magia in questo modo, paga punti vita pari al suo costo di mana convertito invece di pagare il suo costo di mana.

{T}, Sacrifica dieci permanenti non terra: Ogni avversario perde 10 punti vita.

- La Cittadella di Bolas ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo grimorio.
- Puoi giocare una carta terra dalla cima del tuo grimorio solo se potresti giocarne una normalmente.

- 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 per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Raccolto di Scintille, devi pagarli per lanciarla.
- La Cittadella di Bolas può essere uno dei permanenti che sacrifichi per attivare la sua ultima abilità.
- In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità della Cittadella di Bolas fa perdere 20 punti vita alla squadra avversaria.

Clone della Scintilla

{3} {U}

Creatura — Illusione

0/0

Puoi far entrare il Clone della Scintilla nel campo di battaglia come copia di una creatura o di un planeswalker che controlli, tranne che entra con un segnalino +1/+1 addizionale se è una creatura, con un segnalino fedeltà addizionale se è un planeswalker, e non è leggendario se quel permanente è leggendario.

- Il Clone della Scintilla copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos’altro o non 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 qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Il Clone della Scintilla non è leggendario se copia un permanente leggendario e questa eccezione può essere copiata. Se qualcos’altro copia quella copia in un secondo momento, neppure la nuova copia sarà leggendaria. Se controlli due o più permanenti con lo stesso nome, ma solo uno è leggendario, la “regola delle leggende” non si applica.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente scelto sta copiando qualcos’altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Clone della Scintilla), il Clone della Scintilla entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente scelto ha copiato.
- Se il permanente scelto è una pedina, il Clone della Scintilla copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata. In questo caso, il Clone della Scintilla non diventa una pedina.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando il Clone della Scintilla entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente scelto.
- Se copia un planeswalker, il Clone della Scintilla entra con il numero appropriato di segnalini fedeltà stampato sulla carta più uno. Se copia una creatura, il Clone della Scintilla entra con un segnalino +1/+1, più eventuali segnalini che gli verranno forniti da abilità che ha copiato e altre abilità di altri oggetti.
- Se il permanente copiato è influenzato da un effetto che modifica il tipo, il Clone della Scintilla può entrare nel campo di battaglia con tipi di permanente diversi da quelli attuali del permanente copiato. Usa le caratteristiche del Clone della Scintilla mentre entra nel campo di battaglia, non del permanente copiato, per determinare se entra con un segnalino addizionale. In particolare, se il Clone della Scintilla copia un

planeswalker Gideon che è una creatura perché la sua abilità di fedeltà l'ha fatto diventare una creatura planeswalker, il Clone della Scintilla entra come un planeswalker non creatura e non ottiene un segnalino +1/+1. D'altra parte, se il Clone della Scintilla copia Gideon della Blackblade durante il tuo turno, il Clone della Scintilla entra come una creatura planeswalker e ottiene entrambi i tipi di segnalini.

- Se il Clone della Scintilla in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo una creatura o un planeswalker che sia già sul campo di battaglia.

Colpo Sprezzante

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Colpo Sprezzante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Comandare l'Orda Atroce

{4} {B} {B}

Stregoneria

Scegli un qualsiasi numero di carte creatura e/o

planeswalker bersaglio nei cimiteri. Comandare l'Orda

Atroce ti infligge danno pari al costo di mana convertito

totale di quelle carte. Mettile sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- Comandare l'Orda Atroce ti infligge danno prima che le carte creatura e planeswalker vengano messe sul campo di battaglia, ma se questo riduce i tuoi punti vita a 0 o meno, quelle creature e quei planeswalker entreranno nel campo di battaglia prima che tu perda la partita. Se hanno abilità che si innescano quando entrano nel campo di battaglia, queste non si risolveranno se perdi la partita, ma le loro abilità statiche (come quella dell'Angelo di Platino) potrebbero aiutarti a sopravvivere con 0 o meno punti vita.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, le creature e i planeswalker che controlli grazie all'effetto di Comandare l'Orda Atroce vengono esiliati.

Compagnia di Gideon (*solo mazzo Planeswalker*)

{3} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/3

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti due segnalini

+1/+1 sulla Compagnia di Gideon.

{3} {W}: Metti un segnalino fedeltà su un planeswalker

Gideon bersaglio.

- L'abilità della Compagnia di Gideon si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con il Benvenuto di Ajani, sia che si tratti di 2 punti vita con la Promozione sul Campo.
- Se alla Compagnia di Gideon viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà segnalini dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità della Compagnia di Gideon si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità della Compagnia di Gideon si innesca solo una volta.
- Mettere un segnalino fedeltà su un planeswalker Gideon non fa sì che le sue abilità attivate diventino attivate.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Compagno di Ajani

{1}{W}

Creatura — Soldato Felino

2/2

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 sul Compagno di Ajani.

- L'abilità del Compagno di Ajani si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con il Benvenuto di Ajani, sia che si tratti di 2 punti vita con la Promozione sul Campo.
- Se al Compagno di Ajani viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità del Compagno di Ajani si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità del Compagno di Ajani si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Consegnare al Male

{2} {B}

Stregoneria

Scegli fino a quattro carte bersaglio nel tuo cimitero. Se controlli un planeswalker Bolas, riprendi in mano quelle carte. Altrimenti, un avversario ne sceglie due. Lascia le carte scelte nel tuo cimitero e aggiungi le altre alla tua mano.

Esilia Consegnare al Male.

- Viene verificato se controlli un planeswalker Bolas solo mentre questa magia si risolve.
- Se alcuni dei bersagli scelti non sono più bersagli legali mentre Consegnare al Male si risolve, un avversario sceglie tra i bersagli che rimangono legali. Se nessun bersaglio rimane legale, la magia non si risolve. Viene messa nel cimitero del suo proprietario e non è esiliata.
- Puoi lanciare Consegnare al Male con meno di quattro bersagli. Tuttavia, se non controlli un planeswalker Bolas mentre Consegnare al Male si risolve, l'avversario sceglierà due delle carte che hai bersagliato (oppure una o zero, se ne hai scelte meno di due) e le restanti (se presenti) verranno aggiunte alla tua mano.
- Puoi lanciare Consegnare al Male senza bersagli, se lo desideri. Verrà esiliata e non accadrà nient'altro.
- Sei tu a scegliere un avversario che prende la decisione finale su quali carte rimangono nel tuo cimitero, ma tutti i giocatori possono discuterne e dare consigli su questa scelta.

Contrazione Temporale di Teferi

{1} {U}

Istantaneo

Esilia un permanente bersaglio che controlli. Rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale. Se entra nel campo di battaglia come una creatura, entra con un segnalino +1/+1 addizionale.

- 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 è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
 - Il permanente torna STAPpato a meno che un altro effetto non lo faccia entrare nel campo di battaglia TAPpato.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
 - Per determinare se il permanente che entra nel campo di battaglia sta entrando come creatura, considera eventuali effetti che modificherebbero le caratteristiche di quel permanente dopo averlo messo sul campo di battaglia, incluse le abilità di quel permanente che influenzano solo il permanente stesso e gli effetti di altri oggetti.
 - Una creatura rimessa sul campo di battaglia in questo modo e che entrerebbe senza segnalini +1/+1 entra invece nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
-

Convocata di Ugin

{X}

Creatura — Monaco Spirito

0/0

La Convocata di Ugin entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Se sta per essere inflitto danno alla Convocata di Ugin mentre ha un segnalino +1/+1, previeni quel danno e rimuovi altrettanti segnalini +1/+1 dalla Convocata di Ugin.

- Per lanciare la Convocata di Ugin, prima scegli il valore di X che desideri, poi applica eventuali aumenti di costo, poi eventuali riduzioni di costo. Il numero di segnalini con cui entra può essere diverso dall'ammontare di mana che paghi se un effetto (come quello di Ugin, l'Ineffabile) ti obbliga a pagare un ammontare di mana diverso da {X}.
- Se alla Convocata di Ugin venisse inflitto più danno rispetto ai segnalini che ha, rimuovi tutti i segnalini +1/+1 che ha e previeni tutto quel danno. Se un altro effetto aumenta la sua costituzione, sopravvivrà fino alla prossima volta in cui le verrà inflitto danno letale.

Corsa di Samut

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+1 e ha rapidità fino alla fine del turno. Profetizza 1.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Corsa di Samut tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1.

Costo dell'Invasione

{2} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.

Recluta 1. *(Metti un segnalino +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

- Recluti comunque 1 anche se quel giocatore non ha carte non terra da scartare.

Crudeltà di Ob Nixilis

{2} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -5/-5 fino alla fine del turno. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- L'effetto di sostituzione della Crudeltà di Ob Nixilis esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo come immediata conseguenza della risoluzione della Crudeltà di Ob Nixilis.

Davriel, Mago d'Ombra Rinnegato

{2} {B}

Planeswalker Leggendaro — Davriel

3

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, se quel giocatore ha una o meno carte in mano, Davriel, Mago d'Ombra Rinnegato gli infligge 2 danni.

-1: Un giocatore bersaglio scarta una carta.

- Se un avversario ha due o più carte in mano mentre inizia il suo mantenimento, la prima abilità di Davriel non si innescherà. Nessun giocatore può compiere azioni durante un turno prima che inizi il mantenimento del turno. Poiché la sottofase di mantenimento avviene prima della sottofase di acquisizione, quel giocatore non avrà ancora pescato una carta per quel turno.
- Se un avversario ha una o meno carte in mano mentre la prima abilità di Davriel si innesca, ma ha due o più carte in mano mentre quell'abilità si risolve, Davriel non gli infligge danno.
- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Davriel si innesca separatamente per ogni avversario come di consueto durante il mantenimento della squadra di quel giocatore.

Descintillazione

{W} {B}

Istantaneo

Esilia un permanente bersaglio con costo di mana convertito pari o superiore a 4.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Diavolo del Pandemonio

{1} {B} {R}

Creatura — Diavolo

3/3

Ogniqualvolta un giocatore sacrifica un permanente, il Diavolo del Pandemonio infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Sei tu a controllare l'abilità innescata del Diavolo del Pandemonio e a scegliere il bersaglio, a prescindere da chi ha sacrificato il permanente.
- Se un permanente viene sacrificato per pagare il costo di una magia o abilità, l'abilità del Diavolo del Pandemonio si risolverà prima di quella magia o abilità. Al contrario, se un permanente viene sacrificato durante la risoluzione di una magia o abilità, quella magia o abilità finirà di risolversi prima che l'abilità del Diavolo del Pandemonio venga messa in pila.
- Il Diavolo del Pandemonio in sé non permette ai giocatori di sacrificare permanenti. La sua abilità si innesca ogniqualvolta un giocatore sacrifica un permanente a causa di un'altra magia, abilità o costo che impone al giocatore di farlo.

- Se sacrifichi il Diavolo del Pandemonio, la sua abilità si innesca.
- Un permanente leggendario che viene messo in un cimitero a causa della “regola delle leggende” non si considera sacrificato.

Distretto Mobilitato

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{4}: Il Distretto Mobilitato diventa una creatura

Cittadino 3/3 con cautela fino alla fine del turno. È ancora una terra. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni creatura e planeswalker leggendari che controlli.

- Se controlli quattro o più permanenti leggendari che sono creature e/o planeswalker, l’attivazione dell’ultima abilità del Distretto Mobilitato non costa alcun mana. Un planeswalker leggendario che è anche una creatura riduce questo costo solo di {1}.
- Se il Distretto Mobilitato diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare, né attivare la sua abilità di mana.
- Un’abilità che trasforma una terra in una creatura stabilisce anche la forza e la costituzione di quella creatura. Se la terra era già una creatura (ad esempio, perché era il bersaglio del Risveglio di Vitu-Ghazi), questo sostituisce l’effetto precedente che stabiliva la sua forza e costituzione. Gli effetti che modificano la forza o la costituzione continuano ad applicarsi indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione (come i segnalini +1/+1) e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione. Ad esempio, se il Distretto Mobilitato è diventato una creatura 0/0 con nove segnalini +1/+1, attivare la sua ultima abilità lo renderà una creatura Cittadino 12/12 che è ancora una terra.

Domatore di Kronch

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

2/1

Travolgere

Ogniquale volta una creatura con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sul Domatore di Kronch.

- La creatura che entra nel campo di battaglia deve avere forza pari o superiore a 4 mentre entra, altrimenti l’abilità del Domatore di Kronch non si innescherà. Le abilità statiche che aumentano (o diminuiscono) la forza di una creatura vengono tenute in considerazione. Tuttavia, non puoi far entrare nel campo di battaglia una creatura con forza pari o inferiore a 3, aumentare la sua forza con una magia, un’abilità attivata o un’abilità innescata e far innescare l’abilità del Domatore di Kronch.
- Se la forza della creatura che entra nel campo di battaglia si riduce a 3 o meno dopo che è entrata, metterai comunque un segnalino +1/+1 sul Domatore di Kronch.
- Se la forza del Domatore di Kronch viene aumentata a 4 o più mentre entra nel campo di battaglia, farà innescare la sua stessa abilità.

Domri, Anarchico di Bolas

{1} {R} {G}

Planeswalker Leggendaro — Domri

3

Le creature che controlli prendono +1/+0.

+1: Aggiungi {R} o {G}. Le magie creatura che lanci in questo turno non possono essere neutralizzate.

-2: Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

- Poiché è un'abilità di fedeltà, la prima abilità di fedeltà di Domri non è un'abilità di mana. Può essere attivata solo quando potresti lanciare una stregoneria. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Dopo che la prima abilità di fedeltà di Domri si è risolta, nessuna magia creatura che lanci può essere neutralizzata durante quel turno, non solo quella per cui hai speso mana.
- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare una magia creatura che controlli dopo che la prima abilità di fedeltà di Domri si è risolta. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia creatura non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Se Domri lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, probabilmente perché aveva una fedeltà pari solo a 2 quando hai attivato l'abilità, la creatura non prenderà +1/+0 grazie all'abilità statica di Domri mentre lotta.
- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità di Domri si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Dovin, Strumento di Controllo

{2} {w/u}

Planeswalker Leggendaro — Dovin

5

Le magie artefatto, istantaneo e stregoneria che lanciano i tuoi avversari costano {1} in più per essere lanciate.

-1: Fino al tuo prossimo turno, previeni tutto il danno che verrebbe inflitto a e da un permanente bersaglio controllato da un avversario.

- L'abilità di fedeltà di Dovin può bersagliare qualsiasi permanente controllato da un avversario, non solo uno che può infliggere danno o a cui può essere inflitto danno.
 - Una volta che l'abilità di fedeltà di Dovin si è risolta, la prevenzione del danno continua a essere applicata, anche se Dovin lascia il campo di battaglia.
 - In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che l'ultima abilità di Dovin si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.
-

Draghetto Tonante

{3} {U}

Creatura — Draghetto Elementale

2/3

Volare

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia ogni turno,
metti un segnalino +1/+1 sul Draghetto Tonante.

- L'abilità del Draghetto Tonante può innescarsi solo una volta per turno. L'abilità si risolverà prima che la seconda magia si risolva. È irrilevante se la prima magia che hai lanciato in quel turno si sia risolta, sia stata neutralizzata o sia ancora in pila.
- Il Draghetto Tonante deve essere sul campo di battaglia perché l'abilità funzioni. In particolare, l'abilità non si innescherà se il Draghetto Tonante è la seconda magia che lanci in un turno.

Druida dello Splendipolline

{1} {G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

Quando la Druida dello Splendipolline entra nel campo
di battaglia, scegli uno —

- Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
- Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Puoi scegliere la Druida dello Splendipolline come bersaglio per la sua abilità.

Esecutore delle Legirune

{W}

Creatura — Soldato Umano

1/2

{1}, {T}: TAPpa una creatura bersaglio con costo di
mana convertito pari o superiore a 2.

- Le pedine che non sono una copia di qualcos'altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un costo di mana convertito pari a 0.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Esplosione Accecante

{2} {R}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

- Lanciare l'Esplosione Accecante dopo che una creatura ha bloccato non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento a meno che il danno inflitto dall'Esplosione Accecante non faccia morire quella creatura. Non farà diventare non bloccata la creatura che essa ha bloccato neppure se la creatura bloccante muore.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Esplosione Accecante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Fanciulla del Massacro

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

4/4

Minacciare

Quando la Fanciulla del Massacro entra nel campo di battaglia, ogni altra creatura prende -1/-1 fino alla fine del turno. Ogniquale volta una creatura muore in questo turno, ogni creatura diversa dalla Fanciulla del Massacro prende -1/-1 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata entra-in-campo della Fanciulla del Massacro e la sua abilità innescata ritardata influenzano ciascuna solo le creature sul campo di battaglia nel momento in cui quelle abilità si risolvono. Le creature che entrano nel campo di battaglia o diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -1/-1 a meno che l'abilità innescata ritardata non si inneschi e si risolva di nuovo in un secondo momento.
- Una volta che l'abilità entra-in-campo della Fanciulla del Massacro si è innescata, è irrilevante se la Fanciulla del Massacro rimanga o meno sul campo di battaglia. L'abilità innescata ritardata verrà creata mentre l'abilità entra-in-campo si risolve.
- Le creature che muoiono mentre l'abilità innescata della Fanciulla del Massacro è ancora in pila non faranno innescare la sua abilità innescata ritardata, poiché quell'abilità non è ancora stata creata.
- Una creatura con costituzione pari a 0 non muore immediatamente, ma muore la prossima volta che un giocatore riceverà la priorità. Questo significa che qualsiasi creatura la cui costituzione diventa 0 mentre l'abilità entra-in-campo della Fanciulla del Massacro si risolve rimarrà sul campo di battaglia finché l'abilità innescata ritardata non sarà stata creata.
- Se più di una creatura muore contemporaneamente, l'abilità innescata ritardata della Fanciulla del Massacro si innesca altrettante volte.

Faro Interplanare

Terra

Ogniquale volta lanci una magia planeswalker, guadagni 1 punto vita.

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Aggiungi due mana di colori diversi. Spendi questo mana solo per lanciare magie planeswalker.

- La prima abilità del Faro Interplanare si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Entrambi i mana prodotti dall'ultima abilità del Faro Interplanare possono essere spesi per la stessa magia planeswalker o ciascuno può essere speso per magie planeswalker diverse.

Fblthp, il Disperso

{1} {U}

Creatura Leggendaria — Omuncolo

1/1

Quando Fblthp, il Disperso entra nel campo di battaglia, pesca una carta. Se è entrato dal tuo grimorio o è stato lanciato dal tuo grimorio, pesca invece due carte.

Quando Fblthp diventa bersaglio di una magia, rimescola Fblthp nel grimorio del suo proprietario.

- Normalmente non c'è modo di lanciare Fblthp dal tuo grimorio o di farlo entrare nel campo di battaglia dal tuo grimorio. Dovrai usare altri effetti per trovare Fblthp e pescare la carta extra.
- Se un effetto esilia Fblthp dal tuo grimorio e poi ti consente di lanciare quella carta, viene lanciata dall'esilio, non dal tuo grimorio.
- L'ultima abilità di Fblthp si innesca solo se è sul campo di battaglia quando diventa il bersaglio.
- L'ultima abilità di Fblthp si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se la magia che bersaglia Fblthp non ha altri bersagli, non si risolverà (perché non avrà più un bersaglio legale dopo che Fblthp si sarà completamente perso nel tuo grimorio).

Feather, la Redenta

{R} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Angelo

3/4

Volare

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia una creatura che controlli, esilia quella carta invece di metterla nel tuo cimitero mentre si risolve. Se lo fai, riprendila in mano all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se Feather è ancora sul campo di battaglia mentre termini di lanciare una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia una o più creature che controlli, la sua abilità si innesca. L'effetto di sostituzione che esilia quella magia e l'abilità innescata ritardata che te la fa riprendere in mano hanno entrambi effetto anche se Feather lascia il campo di battaglia dopo che hai lanciato la magia.
- La magia può avere qualsiasi altro bersaglio in aggiunta a una creatura che controlli.
- Se una magia istantaneo o stregoneria che lanci e che bersaglia una tua creatura non si risolve per qualche motivo (perché un'altra magia o abilità la neutralizza oppure perché tutti i suoi bersagli sono illegali mentre tenta di risolversi), non verrà esiliata. Non la riprenderai in mano.
- Se l'effetto della magia istantaneo o stregoneria stessa ti impone di esiliarla o metterla in qualsiasi altra zona, non tenterà di essere messa nel tuo cimitero o esiliata con l'effetto di Feather, quindi non la riprenderai in mano.
- Se un altro effetto di sostituzione ti impone di esiliare la magia istantaneo o stregoneria, ad esempio, quello dell'Arcanista dell'Orda Atroce o la parola chiave flashback, puoi scegliere di applicare prima l'effetto di sostituzione di Feather. Se lo fai, l'abilità innescata ritardata di Feather ti farà riprendere in mano quella carta.

- Se lanci una magia istantaneo o stregoneria che non possiedi, questa non tenterà di essere messa nel tuo cimitero, quindi non la esilierai con l'effetto di Feather, né la riprenderai in mano.

Finale di Devastazione

{X} {G} {G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a X e mettila sul campo di battaglia. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo. Se X è pari o superiore a 10, le creature che controlli prendono +X/+X e hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Se una carta creatura nel tuo grimorio o cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se X è pari o superiore a 10, la carta creatura che hai appena messo sul campo di battaglia prenderà +X/+X e avrà rapidità.
- Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui riveli quale carta creatura metterai sul campo di battaglia e il momento in cui prende +X/+X e ha rapidità, se X è pari o superiore a 10. Eventuali abilità che si innescano mentre essa entra nel campo di battaglia verranno messe in pila dopo che le tue creature avranno preso +X/+X e guadagnato rapidità.
- Se non trovi una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a X, le creature che controlli prendono comunque +X/+X e hanno rapidità se X è pari o superiore a 10.

Finale di Eternità

{X} {B} {B}

Stregoneria

Distruggi fino a tre creature bersaglio con costituzione pari o inferiore a X. Se X è pari o superiore a 10, rimetti sul campo di battaglia tutte le carte creatura dal tuo cimitero.

- Il Finale di Eternità può bersagliare fino a tre creature che hanno ciascuna una costituzione pari o inferiore a X. In altre parole, la loro costituzione totale non deve necessariamente essere pari o inferiore a X.
- Se alcune ma non tutte le creature bersaglio che scegli sono bersagli illegali mentre il Finale di Eternità si risolve, i bersagli legali vengono comunque distrutti e, se X è pari o superiore a 10, rimetti comunque carte sul campo di battaglia.
- Se alcuni o tutti i bersagli sono bersagli legali ma non vengono distrutti, probabilmente perché hanno indistruttibile, rimetterai comunque carte sul campo di battaglia se X è pari o superiore a 10.
- Se bersagli una creatura che possiedi e X è pari o superiore a 10, quella carta sarà tra quelle rimesse sul campo di battaglia.
- Eventuali abilità che si innescano quando le creature bersaglio muoiono o quando le creature vengono rimesse sul campo di battaglia verranno tutte messe in pila dopo che il Finale di Eternità avrà terminato di risolversi. Se è il tuo turno, si risolvono prima le abilità innescate del tuo avversario, anche se le sue creature sono morte prima che le tue entrassero nel campo di battaglia.
- Puoi lanciare il Finale di Eternità senza scegliere creature bersaglio. Se X è pari o superiore a 10, rimetterai semplicemente sul campo di battaglia tutte le carte creatura dal tuo cimitero. Tuttavia, se scegli dei bersagli

e tutti quei bersagli diventano illegali prima che la magia tenti di risolversi, la magia non si risolverà e non metterai alcuna carta sul campo di battaglia.

Finale di Promessa

{X} {R} {R}

Stregoneria

Puoi lanciare fino a una carta istantaneo bersaglio e/o fino a una carta stregoneria bersaglio dal tuo cimitero, ognuna con costo di mana convertito pari o inferiore a X, senza pagare i loro costi di mana. Se una carta lanciata in questo modo sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala. Se X è pari o superiore a 10, copia ciascuna di quelle magie due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- Mentre il Finale di Promessa si risolve, prima lanci la carta istantaneo bersaglio e/o la carta stregoneria bersaglio in qualsiasi ordine. Poi, se X è pari o superiore a 10, copi ciascuna di quelle carte due volte e metti le copie in pila in qualsiasi ordine. Le copie si risolveranno prima delle magie originali.
- Una carta split che è una carta istantaneo e stregoneria può essere due volte il bersaglio del Finale di Promessa. Tuttavia, dopo che avrai lanciato quella carta una volta, non potrà essere lanciata una seconda volta.
- 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 carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Raccolto di Scintille, devi pagarli per lanciarla.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie.
- Le copie create dal Finale di Promessa vengono create in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Forma Spettrale di Kaya

{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o planeswalker che controlli

Quando il permanente incantato muore o viene messo in esilio, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- Se un altro giocatore prende il controllo del permanente incantato, la Forma Spettrale di Kaya verrà messa nel tuo cimitero.

- La Forma Spettrale di Kaya può incantare una pedina, ma la sua ultima abilità non farà tornare la pedina sul campo di battaglia.
- La Forma Spettrale di Kaya viene messa nel tuo cimitero dopo che il permanente incantato ha lasciato il campo di battaglia. Non ritorna sul campo di battaglia con quel permanente.
- Se un effetto esilia il permanente incantato e lo fa tornare immediatamente sul campo di battaglia, l'ultima abilità della Forma Spettrale di Kaya si innesca, ma non avrà alcun effetto. Se un effetto esilia il permanente incantato e lo facesse tornare sul campo di battaglia in un secondo momento, la Forma Spettrale di Kaya farà tornare quella carta sul campo di battaglia e non verrà fatta tornare in seguito.
- Se il permanente incantato viene messo in un cimitero o in esilio ma lascia quella zona prima che l'ultima abilità della Forma Spettrale di Kaya si risolva, quella carta rimane nella sua nuova zona, anche se quella zona è un cimitero o l'esilio. Non la rimetterai sul campo di battaglia.
- Se la Forma Spettrale di Kaya e il permanente incantato vengono entrambi messi nei cimiteri e/o esiliati contemporaneamente, il permanente incantato ritornerà sul campo di battaglia.
- Se la Forma Spettrale di Kaya incanta un permanente che controlli ma non possiedi, quel permanente tornerà sul campo di battaglia sotto il tuo controllo quando muore o viene esiliato. In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi creatura che controlli grazie all'effetto della Forma Spettrale di Kaya viene esiliata.

Fuoco del Cuore

{1} {R}

Istantaneo

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

Il Fuoco del Cuore infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura o un planeswalker per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificarne uno, e non puoi sacrificare permanenti addizionali.
- I giocatori possono rispondere al Fuoco del Cuore solo dopo che è stato lanciato e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere il permanente che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.

Furtiva di Ashiok

{4} {U}

Creatura — Incubo

3/5

{3} {U}: La Furtiva di Ashiok non può essere bloccata in questo turno.

- Dopo che questa creatura è stata bloccata, attivare la sua abilità non modificherà né annullerà il blocco.

Germinazione Mortale

{1} {B} {B} {G}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola il tuo grimorio.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Germinazione Mortale tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non passerai in rassegna il tuo grimorio per una carta terra. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), passerai in rassegna il grimorio.

Gideon, Vincolato dal Giuramento (*solo mazzo*
Planeswalker)

{4} {W} {W}

Planeswalker Leggendaro — Gideon

4

Ogniquale volta attacchi con due o più creature non Gideon, metti un segnalino +1/+1 su ognuna di quelle creature.

+2: Fino alla fine del turno, Gideon, Vincolato dal Giuramento diventa una creatura Soldato 5/5 bianca che è ancora un planeswalker. Previene tutto il danno che gli verrebbe inflitto in questo turno. (*Non può attaccare se è stato lanciato in questo turno.*)

-9: Esilia Gideon, Vincolato dal Giuramento e ogni creatura controllata dai tuoi avversari.

- Una creatura non Gideon è una creatura che non è anche un planeswalker Gideon. Ad esempio, la Compagnia di Gideon è una creatura non Gideon.
 - Eventuali creature Gideon attaccanti non otterranno un segnalino +1/+1, ma fintanto che due o più creature attaccanti non sono Gideon, quelle creature attaccanti ottengono ciascuna un segnalino +1/+1.
 - La prima abilità di fedeltà di Gideon non conta come far entrare una creatura nel campo di battaglia. Gideon era già sul campo di battaglia; cambia solo i suoi tipi.
 - Se Gideon diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato.
 - La prima abilità di fedeltà di Gideon lo fa diventare una creatura con il tipo di creatura Soldato. Rimane un planeswalker con il tipo di planeswalker Gideon. (Inoltre, conserva qualsiasi altro tipo o sottotipo di carta che possa avere.) Ogni sottotipo è correlato al tipo di carta appropriato: planeswalker è solo un tipo (non un tipo di creatura), mentre Soldato è solo un tipo di creatura (non un tipo di planeswalker).
 - Se a Gideon viene inflitto danno che non può essere prevenuto dopo che la sua prima abilità di fedeltà si è risolta, quel danno avrà tutti i risultati applicabili: nello specifico, Gideon ha su di sé il danno (dato che è una creatura) e quel danno fa sì che vengano rimossi altrettanti segnalini fedeltà (dato che è un planeswalker). Nonostante sia anche una creatura, se Gideon non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario.
 - Se Gideon ha una fedeltà pari a 9 mentre attivi la sua ultima abilità, verrà messo nel tuo cimitero e non verrà esiliato.
-

Gideon della Blackblade

{1}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Gideon

4

Fintanto che è il tuo turno, Gideon della Blackblade è una creatura Soldato Umano 4/4 con indistruttibile che è ancora un planeswalker.

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a Gideon della Blackblade durante il tuo turno.

+1: Scegli tra cautela, legame vitale e indistruttibile. Fino a un'altra creatura bersaglio che controlli ha quell'abilità fino alla fine del turno.

-6: Esilia un permanente non terra bersaglio.

- Se Gideon perde tutte le abilità a causa di un effetto durante il tuo turno, è comunque una creatura Soldato Umano e un planeswalker Gideon.
- Se un Equipaggiamento viene assegnato a Gideon mentre è una creatura, diventerà non assegnato durante il prossimo mantenimento che non è tuo. Lo stesso vale per qualsiasi Aura che diventa assegnata a Gideon che non può incantare un planeswalker non creatura.
- Eventuali segnalini che vengono messi su Gideon vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto su un planeswalker non creatura.
- Se a Gideon viene inflitto danno che non può essere prevenuto durante il tuo turno, quel danno avrà tutti i risultati applicabili: nello specifico, Gideon ha su di sé il danno (dato che è una creatura) e quel danno fa sì che vengano rimossi altrettanti segnalini fedeltà (dato che è un planeswalker). Nonostante abbia indistruttibile, se Gideon non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario.
- Scegli quale abilità guadagna la creatura bersaglio mentre la prima abilità di fedeltà di Gideon si risolve, non mentre la attivi.

Giuramento di Kaya

{1}{W}{B}

Incantesimo Leggendaro

Quando il Giuramento di Kaya entra nel campo di battaglia, infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

Ogniquale volta un avversario attacca un planeswalker che controlli con una o più creature, il Giuramento di Kaya infligge 2 danni a quel giocatore e tu guadagni 2 punti vita.

- Se il bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la prima abilità del Giuramento di Kaya tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non guadagnerai 3 punti vita.
 - Se un avversario attacca più di un planeswalker che controlli, l'ultima abilità del Giuramento di Kaya si innesca una volta per ognuno di quei planeswalker attaccati.
-

Grido di Guerra di Gideon (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {W} {W}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Gideon, Vincolato dal Giuramento, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

- Puoi lanciare il Grido di Guerra di Gideon mentre non controlli alcuna creatura. Passerai comunque in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per Gideon, Vincolato dal Giuramento.

Grizzly di Vivien

{2} {G}

Creatura — Spirito Orso

2/3

{3} {G}: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura o planeswalker, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se non la aggiungi alla tua mano, mettila in fondo al tuo grimorio.

- L'abilità del Grizzly di Vivien ti fa mettere la carta in fondo al tuo grimorio se non la aggiungi alla tua mano per qualsiasi motivo, ad esempio, se non è una carta creatura o planeswalker o se scegli di non aggiungerla alla tua mano.

Huatli, il Cuore del Sole

{2} {g/w}

Planeswalker Leggendaro — Huatli

7

Ogni creatura che controlli assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

-3: Guadagni punti vita pari alla costituzione maggiore tra le creature che controlli.

- La prima abilità di Huatli non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali. Ad esempio, l'Imboscata di Domri non farà infliggere a una creatura danno pari alla sua costituzione.
 - La costituzione maggiore tra le creature che controlli viene determinata solo mentre l'abilità di fedeltà di Huatli inizia a risolversi.
-

Idra della Bioessenza

{3} {G} {U}

Creatura — Mutante Idra

4/4

Travolgere

L'Idra della Bioessenza entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni segnalino fedeltà sui planeswalker che controlli.

Ogniquale volta vengono messi uno o più segnalini fedeltà sui planeswalker che controlli, metti altrettanti segnalini +1/+1 sull'Idra della Bioessenza.

- Le abilità che si innescano quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescheranno sia quando un permanente entra nel campo di battaglia con dei segnalini, sia quando un giocatore mette dei segnalini su un permanente.
- Se l'Idra della Bioessenza entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un planeswalker che controlli, i segnalini fedeltà che quel planeswalker riceverà non verranno contati per determinare con quanti segnalini l'Idra della Bioessenza entra nel campo di battaglia, ma faranno innescare la sua ultima abilità.

Ilharg, il Cinghiale Devastatore

{3} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Cinghiale Dio

6/6

Travolgere

Ogniquale volta Ilharg, il Cinghiale Devastatore attacca, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta creatura TAPpata e attaccante. Riprendi in mano quella creatura all'inizio della prossima sottofase finale. Quando Ilharg, il Cinghiale Devastatore muore o viene messo in esilio dal campo di battaglia, puoi metterlo nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla nuova creatura. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Ilharg.
 - Sebbene la nuova creatura stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniquale volta una creatura attacca, ad esempio, come quelle del Pegaso Fidato e del Battaglione Improvvisato).
 - Se la nuova creatura lascia il campo di battaglia prima della sottofase finale, probabilmente perché è morta in combattimento, quella carta rimane nella sua zona attuale. Non la riprenderai in mano.
 - Se la nuova creatura ha un'abilità che si innesca all'inizio della sottofase finale, quell'abilità si innescherà e si risolverà anche se riprendi in mano la creatura durante la sottofase finale prima che quell'abilità si risolva.
-

Imboscata di Domri

{R} {G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio che non controlli.

- Non puoi lanciare l'Imboscata di Domri a meno che tu non scelga come bersaglio sia una creatura che controlli, sia una creatura o un planeswalker che non controlli.
 - Se uno dei due bersagli è un bersaglio illegale mentre l'Imboscata di Domri tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.
 - Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre l'Imboscata di Domri tenta di risolversi, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma l'altro bersaglio non lo è, metterai comunque il segnalino sulla creatura che controlli.
-

Incanalatrice dei Flussi

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, prolifera.
(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)

- L'abilità dell'Incanalatrice dei Flussi si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Infernale Divoratore

{2} {R}

Creatura — Infernale

2/2

Mentre l'Infernale Divoratore entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker. Se lo fai, entra nel campo di battaglia con il doppio di segnalini +1/+1.

- Sei tu a scegliere quanti e quali creature e planeswalker sacrificare per l'abilità dell'Infernale Divoratore mentre sta entrando nel campo di battaglia. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli i permanenti da sacrificare e il momento in cui l'Infernale Divoratore è sul campo di battaglia con quei segnalini.
 - Se i permanenti sacrificati hanno abilità che si innescano quando l'Infernale Divoratore entra nel campo di battaglia (come quella del Domatore di Kronch), quelle abilità non si innescheranno.
 - Se l'Infernale Divoratore in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura o a un altro planeswalker, non puoi sacrificare quella creatura o quel planeswalker. Puoi scegliere solo permanenti che sono già sul campo di battaglia.
-

Invadere la Città

{1} {U} {R}

Stregoneria

Recluta X, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. *(Metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

- Invadere la Città è ancora in pila mentre conti le tue carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Non conterà se stesso.
 - Se nel tuo cimitero non ci sono carte istantaneo o stregoneria, recluterai 0. Se non controlli un Esercito, creerai una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera che morirà dopo che Invadere la Città avrà terminato di risolversi.
 - Il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero viene contato solo mentre Invadere la Città si risolve.
 - Una carta split che è sia un istantaneo che una stregoneria viene considerata una sola volta per Invadere la Città.
-

Invasione dell'Orda Atroce

{1} {B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, perdi 1 punto vita e recluta 1. *(Metti un segnalino +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

Ogniquale volta una pedina Zombie che controlli con forza pari o superiore a 6 attacca, ha legame vitale fino alla fine del turno.

- La forza della pedina Zombie viene verificata solo subito dopo che ha attaccato. Tutte le altre abilità che si innescano quando le creature che controlli attaccano non si saranno ancora risolte.
 - Se la forza della pedina cambia più avanti nel turno dopo che ha attaccato, incluso mentre la seconda abilità dell'Invasione dell'Orda Atroce è in pila, non farà guadagnare o perdere legame vitale alla pedina.
-

Inversione di Narset

{U} {U}

Istantaneo

Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio, poi falla tornare in mano al suo proprietario. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'Inversione di Narset può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo

bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come il Finale di Promessa), la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. L’Inversione di Narset e la copia si risolvono prima di quando si sarebbe risolta la magia originale.
- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.
- Se una copia di una magia torna in mano al suo proprietario, viene spostata lì, poi smetterà di esistere come azione di stato.

Inversione di Ruoli

{U} {U} {R}

Stregoneria

Scambia il controllo di due permanenti bersaglio che condividono un tipo di permanente.

- Se uno dei permanenti bersaglio è un bersaglio illegale quando l’Inversione di Ruoli si risolve, lo scambio non avviene.
 - L’effetto dell’Inversione di Ruoli dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce durante la sottofase di cancellazione e non termina se i permanenti smettono di condividere un tipo di permanente dopo che l’Inversione di Ruoli si è risolta.
 - Non devi necessariamente controllare l’uno o l’altro permanente bersaglio.
 - Se lo stesso giocatore controlla entrambi i permanenti quando l’Inversione di Ruoli si risolve, non succede nulla.
 - Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati.
 - I tipi di permanente sono artefatto, creatura, incantesimo, terra e planeswalker. I supertipi, come leggendario, non sono tipi di permanente. Ad esempio, non puoi scambiare il controllo di una creatura leggendaria con un planeswalker leggendario.
-

Jace, Manipolatore di Misteri

{1} {U} {U} {U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

4

Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, vinci invece la partita.

+1: Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio. Pesca una carta.

-8: Pesca sette carte. Poi, se il tuo grimorio è vuoto, vinci la partita.

- Se per qualche motivo non puoi vincere la partita (perché l'avversario controlla l'Angelo di Platino, ad esempio), non perderai per aver tentato di pescare una carta da un grimorio che non contiene carte. La pescata è stata comunque sostituita.
- Se due o più giocatori controllano Jace, Manipolatore di Misteri e a ogni giocatore viene indicato di pescare un numero di carte, il giocatore di turno è il primo a pescare altrettante carte. Se questo fa invece vincere la partita a quel giocatore, la partita termina immediatamente. Se la partita non è ancora terminata, ripeti questo procedimento per ogni altro giocatore in ordine di turno.
- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale quando la prima abilità di fedeltà di Jace tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non pescherai alcuna carta.
- Segui le istruzioni nell'ordine indicato dalla prima abilità di fedeltà di Jace: se bersagli te stesso, metterai le prime due carte del tuo grimorio nel tuo cimitero e poi pescherai una carta.
- Se il tuo grimorio contiene meno di sette carte mentre si risolve l'ultima abilità di Jace e Jace ha già lasciato il campo di battaglia, pescherai quante carte potrai e poi vincerai la partita prima che le azioni di stato ti facciano perdere per aver tentato di pescare da un grimorio vuoto.

Jace, Stratega Arcano (*solo mazzo Planeswalker*)

{4} {U} {U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

4

Ogniquale volta peschi la tua seconda carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

+1: Pesca una carta.

-7: Le creature che controlli non possono essere bloccate in questo turno.

- La prima abilità di Jace può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se Jace fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata.
 - Se un effetto ti permette di pescare più carte, la prima abilità di Jace si innesca dopo che hai pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno (se disponibile). Scegli un bersaglio per l'abilità dopo aver pescato tutte le carte.
 - Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.
 - Una volta che l'ultima abilità di Jace si è risolta, il suo effetto si applica anche se Jace ha lasciato il campo di battaglia.
-

Jaya, Maga del Fuoco Rinomata

{4} {R}

Planeswalker Leggendaro — Jaya

5

Se un'altra fonte rossa che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece altrettanti danni più 1 a quel permanente o a quel giocatore.

-2: Jaya, Maga del Fuoco Rinomata infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- La prima abilità di Jaya non le fa infliggere danno; influenza l'ammontare di danno inflitto dalla fonte rossa 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 Jaya 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 simultaneamente, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 1. Ad 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 3 e 4.

Karn, il Grande Creatore

{4}

Planeswalker Leggendaro — Karn

5

Le abilità attivate degli artefatti controllati dai tuoi avversari non possono essere attivate.

+1: Fino al tuo prossimo turno, fino a un artefatto non creatura bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione pari al proprio costo di mana convertito.

-2: Puoi scegliere una carta artefatto che possiedi al di fuori della partita o in esilio, rivelare quella carta e aggiungerla alla tua mano.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo, come equipaggiare. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”) non sono influenzate da Karn.
- La prima abilità di Karn influenza solo gli artefatti sul campo di battaglia. Le abilità attivate che funzionano in altre zone possono comunque essere attivate.
- Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall'inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- L'ultima abilità di Karn non può mettere una carta a faccia in giù in esilio, anche se sai che è una carta artefatto.

- 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 sidebar. Puoi guardare il tuo sidebar in qualsiasi momento.

Kasmina, Maestra Enigmatica

{3} {U}

Planeswalker Leggendaro — Kasmina

5

Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano una creatura o un planeswalker che controlli costano {2} in più per essere lanciate.

-2: Crea una pedina creatura Mago 2/2 blu. Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Per determinare il costo totale di una magia di un avversario che bersaglia una creatura o un planeswalker che controlli, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che quel giocatore sta pagando, aggiungi eventuali aumenti (come quello dell'effetto di Kasmina) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Le magie che bersagliano più di una creatura e/o un planeswalker che controlli costano solo {2} in più per essere lanciate.
- Non puoi fare nulla tra il momento in cui peschi una carta e quello in cui scarti una carta, incluso lanciare la carta che hai pescato.

Kaya, Flagello dei Morti

{3} {w/b} {w/b} {w/b}

Planeswalker Leggendaro — Kaya

7

I tuoi avversari e i permanenti con anti-malocchio controllati dai tuoi avversari possono essere bersaglio di magie e abilità che controlli come se non avessero anti-malocchio.

-3: Esilia una creatura bersaglio.

- Se una magia o abilità che controlli bersaglia un avversario con anti-malocchio o il permanente di un avversario con anti-malocchio e Kaya lascia il campo di battaglia mentre quella magia o abilità è in pila, quel giocatore o permanente diventa un bersaglio illegale per quella magia o abilità. Questo include l'abilità di fedeltà di Kaya.
-

Kefnet, Dio Eterno

{2} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Dio Zombie

4/5

Volare

Puoi rivelare la prima carta che peschi ogni turno mentre la peschi. Ogniqualvolta riveli una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, copia quella carta e puoi lanciare la copia. Quella copia costa {2} in meno per essere lanciata.

Quando Kefnet, Dio Eterno muore o viene messo in esilio dal campo di battaglia, puoi metterlo nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- È importante rivelare la prima carta che peschi in ogni turno (o scegliere di non rivelarla) prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano. Guardi la carta mentre la peschi prima di scegliere se rivelarla.
 - Non devi necessariamente rivelare una carta pescata se non vuoi copiarla in quel momento.
 - Se riveli una carta in questo modo, rimane rivelata finché l'abilità innescata di Kefnet non ha finito di risolversi.
 - Puoi rivelare e copiare una carta istantaneo o stregoneria in questo modo in qualsiasi turno, non soltanto nel tuo, se è la prima carta che hai pescato in quel turno.
 - La pescata di più carte viene sempre considerata come una sequenza di pescate individuali. Ad esempio, se non hai ancora pescato carte durante un turno e lanci una magia che ti permette di pescare tre carte, le pescherai una alla volta. Solo la prima carta pescata in questo modo può essere rivelata e copiata con l'abilità di Kefnet.
 - Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, quella carta non è stata pescata.
 - Puoi lanciare la copia solo mentre l'abilità innescata di Kefnet si risolve. Se non vuoi lanciarla in quel momento (o non puoi lanciarla, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili), la copia smette di esistere. Non puoi lanciarla in un secondo momento.
 - Puoi lanciare la copia durante la risoluzione dell'abilità innescata se è una stregoneria; non ha importanza di chi sia il turno o quale fase sia.
 - Se la carta lascia la tua mano prima che l'abilità innescata di Kefnet si risolva, la copierai usando le sue ultime informazioni conosciute.
 - La copia viene creata nella tua mano e lanciata dalla tua mano.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità di Kefnet). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Se in qualche modo controlli più di una copia di Kefnet, Dio Eterno (ad esempio, perché uno è un Clone della Scintilla), puoi rivelare la carta che peschi per l'abilità di ognuna delle tue copie di Kefnet. Una alla volta, ciascuna copierà la carta, se è un istantaneo o una stregoneria, e potrai lanciare ognuna di esse. Ogni copia si risolve prima che lanci la seguente e il costo di ogni copia viene ridotto solo di {2}.
-

Kiora, Convocatrice di Behemoth
{2} {g/u}
Planeswalker Leggendaro — Kiora
7

Ogniquale volta una creatura con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta.

-1: STAPpa un permanente bersaglio.

- La creatura che sta entrando nel campo di battaglia deve avere forza pari o superiore a 4 mentre entra, altrimenti la prima abilità di Kiora non si innescherà. Le abilità statiche che aumentano o diminuiscono la forza di una creatura vengono tenute in considerazione, nonché eventuali segnalini +1/+1 con cui la creatura entra. Tuttavia, non puoi far entrare nel campo di battaglia una creatura con forza pari o inferiore a 3, aumentare la sua forza con una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata, e far innescare l'abilità di Kiora.
- Se la forza della creatura che entra nel campo di battaglia si riduce a 3 o meno dopo che è entrata, pescherai comunque una carta.

Krenko, Boss di Via Latta
{2} {R}
Creatura Leggendaria — Goblin
1/2

Ogniquale volta Krenko, Boss di Via Latta attacca, metti un segnalino +1/+1 su di esso, poi crea un numero di pedine creatura Goblin 1/1 rosse pari alla forza di Krenko.

- Se Krenko lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata ma prima che si risolva, non metti un segnalino +1/+1 su di esso, ma usi comunque la forza che Krenko aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare quante pedine Goblin creare.
- Le pedine create dall'abilità innescata di Krenko non sono attaccanti. Poiché tutte le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente, una pedina creata in questo modo non può attaccare, nemmeno se ha rapidità.

Kronch Furiosa
{2} {R}
Creatura — Bestia
4/3

La Kronch Furiosa non può attaccare da sola.

- La Kronch Furiosa può essere dichiarata 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 la Kronch Furiosa 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 la Kronch Furiosa non può attaccare da sola, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Ad esempio, la Kronch Furiosa 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.
- In una partita Two-Headed Giant, la Kronch Furiosa può attaccare insieme a una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun'altra creatura che controlli attacca.

Lama Sanguinante

{1} {B} {B}

Stregoneria

Fino a una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno. Recluta 2. *(Metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

- Puoi lanciare la Lama Sanguinante senza scegliere una creatura bersaglio. Semplicemente, recluterai 2. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio diventa illegale prima che la Lama Sanguinante si risolva, la magia non si risolverà e tu non recluterai.

Lame di Pietra di Nahiri

{1} {R}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

- Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per farle prendere +4/+0.

La Viandante

{3} {W}

Planeswalker Leggendaro

5

Previene tutto il danno non da combattimento che verrebbe inflitto a te e agli altri permanenti che controlli.

-2: Esilia una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 4.

- Se a La Viandante venisse inflitto danno letale non da combattimento nello stesso momento in cui sta per essere inflitto danno a te e/o ad altri permanenti che controlli, il danno che verrebbe inflitto a te e ai tuoi altri permanenti viene prevenuto.

Legionaria del Decimo Distretto

{R} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Rapidità

Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia la Legionaria del Decimo Distretto, metti un segnalino +1/+1 sulla Legionaria del Decimo Distretto, poi profetizza 1.

- L'abilità della Legionaria del Decimo Distretto si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Profetizzi 1 anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 sulla Legionaria del Decimo Distretto, probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia.

Liliana, Generale dell'Orda Atroce
 {4} {B} {B}
 Planeswalker Leggendaro — Liliana
 6

Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, pesca una carta.

+1: Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

-4: Ogni giocatore sacrifica due creature.

-9: Ogni avversario sceglie un permanente che controlla di ogni tipo di permanente e sacrifica gli altri.

- Se Liliana muore contemporaneamente a una o più creature che controlli, la sua prima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.
- Se Liliana in qualche modo diventa una creatura e muore, la sua prima abilità si innescherà.
- Mentre si risolve la seconda abilità di fedeltà di Liliana, prima il giocatore di turno sceglie due creature che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente. Se un giocatore può scegliere solo una creatura, lo farà.
- Mentre l'ultima abilità di Liliana si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è in qualche modo il turno di un avversario, quell'avversario) compie tutte le sue scelte per l'abilità, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutti i permanenti non scelti vengono sacrificati contemporaneamente.
- I tipi di permanente sono artefatto, creatura, incantesimo, terra e planeswalker. I supertipi, come leggendaro, non sono tipi di permanente.
- Mentre vengono compiute le scelte per l'ultima abilità di Liliana, se un permanente ha più di un tipo di permanente, può essere considerato per qualsiasi di essi. Ad esempio, puoi scegliere una creatura artefatto come artefatto che vuoi salvare, un'altra creatura come creatura e una creatura incantesimo come incantesimo. Allo stesso modo, potresti scegliere una creatura incantesimo sia come la creatura che come l'incantesimo che vuoi salvare, anche se controlli un'altra creatura e/o un altro incantesimo.

L'Incantesimo dell'Antico
 {B} {B}
 Stregoneria
 Distruggi un qualsiasi numero di planeswalker bersaglio.
 Scegli un planeswalker che controlli. Metti due segnalini fedeltà su di esso per ogni planeswalker distrutto in questo modo.

- Scegli i planeswalker bersaglio da distruggere mentre lanci L'Incantesimo dell'Antico, ma scegli un planeswalker che riceve segnalini fedeltà nel momento in cui L'Incantesimo dell'Antico si risolve.

- Puoi lanciare L'Incantesimo dell'Antico senza controllare alcun planeswalker. I planeswalker bersaglio verranno comunque distrutti. Puoi anche lanciarlo senza bersagliare alcun planeswalker, se lo desideri.

Luminiscudo di Teyo

{2} {W}

Creatura — Illusione

0/3

Quando il Luminiscudo di Teyo entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Puoi scegliere il Luminiscudo di Teyo come bersaglio per la sua abilità.

Lupo di Arlinn

{2} {G}

Creatura — Lupo

3/2

Il Lupo di Arlinn non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

- Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.

Macellaio dell'Orda Atroce

{B} {R}

Creatura — Guerriero Zombie

1/1

Rapidità

Ogniqualvolta il Macellaio dell'Orda Atroce infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, metti un segnalino +1/+1 sul Macellaio dell'Orda Atroce.

Quando il Macellaio dell'Orda Atroce muore, infligge danno pari alla propria forza a un qualsiasi bersaglio.

- Viene considerata la forza che aveva il Macellaio dell'Orda Atroce quando ha lasciato il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve. Se la sua forza era pari o inferiore a 0, l'abilità si risolve senza alcun effetto.

Martire della Causa

{1} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Quando il Martire della Causa muore, prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Se a un'altra creatura con un segnalino +1/+1 viene inflitto danno letale contemporaneamente al Martire della Causa, l'abilità innescata non può proliferare un segnalino +1/+1 sull'altra creatura in tempo per salvarla.

Mira Salda
 {1} {G}
 Istantaneo
 STAPpa una creatura bersaglio. Prende +1/+4 e ha raggiungere fino alla fine del turno.

- La Mira Salda può bersagliare una creatura già STAPpata. Prenderà comunque +1/+4 e avrà raggiungere.

Mowu, Compagno Fedele
 {3} {G}
 Creatura Leggendaria — Segugio
 3/3
 Travolgere, cautela
 Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su Mowu, Compagno Fedele, metterne invece uno in più.

- Siccome l'effetto di sostituzione di Mowu influenza solo lui, si applicherà se Mowu in qualche modo entra nel campo di battaglia con uno o più segnalini +1/+1 e fornirà a Mowu un segnalino +1/+1 aggiuntivo.

Narset, Separatrice dei Veli
 {1} {U} {U}
 Planeswalker Leggendaria — Narset
 5
 Ogni avversario non può pescare più di una carta per turno.
 -2: Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta non terra, non creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Gli avversari possono pescare un massimo di una carta ciascuno durante il turno di ogni giocatore. Le pescate successive durante quel turno vengono ignorate.
- Se un avversario non ha pescato alcuna carta in un turno e una magia o abilità permette a quel giocatore di pescare più carte, quel giocatore ne pescherà una. Tuttavia, se l'istruzione di pescare più carte è opzionale (ad esempio, "Puoi pescare due carte"), il giocatore non può scegliere di pescare una carta in questo modo e non pescherà alcuna carta.
- Narset "vedrà" le carte pescate dagli avversari in precedenza nel turno in cui è entrata nel campo di battaglia, nonostante non possa influenzarle. Ad esempio, se un avversario pesca due carte, poi Narset entra nel campo di battaglia, quell'avversario non può pescare altre carte in quel turno, ma le due carte pescate non verranno influenzate.
- Gli effetti di sostituzione (ad esempio, quello del Lich del Regno Sepolto o la prima abilità di Jace, Manipolatore di Misteri) non possono essere utilizzati per sostituire le pescate che Narset non consente. Tuttavia, se la prima pescata di un avversario viene sostituita (ad esempio, dall'abilità del Lich del Regno

Sepolto), quella pescata non è avvenuta e Narset non impedirà la pescata successiva (che può anche essere sostituita dall'abilità del Lich del Regno Sepolto).

Neheb, Campione dell'Orda Atroce

{2} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Minotauro Zombie

5/4

Travolgere

Ogniqualevolta Neheb, Campione dell'Orda Atroce

infligge danno da combattimento a un giocatore o a un

planeswalker, puoi scartare un qualsiasi numero di carte.

Se lo fai, pesca altrettante carte e aggiungi altrettanto

{R}. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al

termine di ogni fase o sottofase.

- Altri effetti possono farti pescare più o meno carte del numero di carte che hai scartato. In questi casi, l'ammontare di mana che aggiungi è pari al numero di carte che hai scartato, non al numero di carte che hai pescato.
-

Neoforma

{G} {U}

Stregoneria

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

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari a 1 più il costo di mana convertito della creatura sacrificata, metti sul campo di battaglia quella carta con un segnalino +1/+1 addizionale, poi rimescola il tuo grimorio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificarne una e non puoi sacrificare creature addizionali.
 - I giocatori possono rispondere alla Neoforma solo dopo che è stata lanciata e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.
 - Se una creatura o una carta creatura nel tuo grimorio hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
 - Le pedine che non sono una copia di qualcos'altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un costo di mana convertito pari a 0.
 - Una creatura messa sul campo di battaglia in questo modo e che entrerebbe senza segnalini +1/+1 entra invece nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
-

Nicol Bolas, Drago Divino
{U} {B} {B} {B} {R}
Planeswalker Leggendaro — Bolas
4

Nicol Bolas, Drago Divino ha tutte le abilità di fedeltà di tutti gli altri planeswalker sul campo di battaglia.

+1: Pesca una carta. Ogni avversario esilia una carta dalla propria mano o un permanente che controlla.

-3: Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

-8: Ogni avversario che non controlla una creatura o un planeswalker leggendaro perde la partita.

- Nicol Bolas non rimuove abilità di fedeltà dagli altri planeswalker.
- Nicol Bolas non guadagna abilità statiche o innescate di altri planeswalker, né eventuali abilità attivate che possiedono ma che non sono abilità di fedeltà.
- Sebbene Nicol Bolas possa finire per accumulare un numero impressionante di abilità di fedeltà, puoi comunque attivare solo una abilità di fedeltà di Nicol Bolas, Drago Divino in ogni turno.
- Se un'abilità di fedeltà di un planeswalker fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera l'istanza di quell'abilità di Nicol Bolas come se facesse invece riferimento a Nicol Bolas, Drago Divino. Ad esempio, se Nahiri, Tempesta di Pietra è sul campo di battaglia, Nicol Bolas infligge il danno se hai attivato l'abilità che Nicol ha ottenuto da Nahiri.
- Se un'abilità di un planeswalker esilia carte e un'altra abilità di fedeltà di quel planeswalker fa riferimento alle carte esiliate, quelle abilità sono collegate. Se Nicol Bolas guadagna entrambe le abilità, anche le istanze che ha sono collegate. Le carte esiliate da qualsiasi altra abilità di Nicol Bolas (ad esempio, la sua prima abilità di fedeltà) non verranno viste da quelle abilità collegate.
- Se un'abilità si innesca mentre peschi una carta durante la risoluzione della prima abilità di fedeltà di Nicol Bolas, quell'abilità si risolverà solo dopo che gli avversari avranno esiliato una carta o un permanente.
- Dopo che hai pescato una carta mentre la prima abilità di fedeltà di Nicol Bolas si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (o, se in qualche modo è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie un permanente che controlla oppure sceglie una carta della sua mano senza rivelare quella carta. Poi ogni altro avversario in ordine di turno farà lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Infine, tutte le carte scelte vengono esiliate contemporaneamente.
- In una partita Two-Headed Giant, se un giocatore di una squadra perde la partita, l'intera squadra perde, anche se l'altro giocatore controlla una creatura o un planeswalker leggendaro.

Nissa, Che Scuote il Mondo
{3} {G} {G}
Planeswalker Leggendaro — Nissa
5

Ogniqualevolta TAPpi una Foresta per attingere mana, aggiungi {G} addizionale.

+1: Scegli fino a una terra non creatura bersaglio che controlli. Metti tre segnalini +1/+1 su di essa. STAPpala. Diventa una creatura Elementale 0/0 con cautela e rapidità che è ancora una terra.

-8: Ottieni un emblema con "Le terre che controlli hanno indistruttibile". Passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte Foresta, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola il tuo grimorio.

- L'effetto della prima abilità di fedeltà di Nissa dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.

Niv-Mizzet Rinato

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

Creatura Leggendaria — Avatar Drago

6/6

Volare

Quando Niv-Mizzet Rinato entra nel campo di battaglia, rivela le prime dieci carte del tuo grimorio. Per ogni coppia di colori, scegli tra esse una carta che è esattamente di quei colori. Aggiungi le carte scelte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Una “coppia di colori” è costituita esattamente da due colori. In *Magic* esistono dieci coppie di colori: bianco-blu, bianco-nero, blu-nero, blu-rosso, nero-rosso, nero-verde, rosso-verde, rosso-bianco, bianco-verde e verde-blu.
- Se le prime dieci carte del tuo grimorio non contengono tutte le dieci coppie di colori, scegli quante carte puoi e aggiungile alla tua mano.

Nuovi Orizzonti

{2}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

Quando i Nuovi Orizzonti entrano nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

La terra incantata ha “{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore”.

- Puoi lanciare i Nuovi Orizzonti anche se non controlli alcuna creatura.
- Se la terra che quest’Aura sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che i Nuovi Orizzonti si siano risolti, l’intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Ob Nixilis, Corrotto dall’Odio

{3}{B}{B}

Planeswalker Leggendaria — Nixilis

5

Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, Ob Nixilis, Corrotto dall’Odio infligge 1 danno a quel giocatore.

-2: Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore pesca due carte.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’ultima abilità di Ob Nixilis tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Nessun giocatore pesca due carte. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore pesca due carte.

- Se Ob Nixilis lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, probabilmente perché aveva solo una fedeltà pari a 2 quando hai attivato l'abilità, la sua prima abilità non esisterà per innescarsi quando il controllore della creatura pesca due carte.

Ogre della Torretta

{3} {R}

Creatura — Guerriero Ogre

4/3

Raggiungere

Quando l'Ogre della Torretta entra nel campo di battaglia, se controlli un'altra creatura con forza pari o superiore a 4, l'Ogre della Torretta infligge 2 danni a ogni avversario.

- Se non controlli un'altra creatura con forza pari o superiore a 4 subito dopo che l'Ogre della Torretta è entrato nel campo di battaglia, la sua abilità non si innesca, anche se puoi aumentare immediatamente la forza di una creatura. Se non controlli altre creature con forza pari o superiore a 4 mentre l'abilità si risolve, non accade nulla. Tuttavia, non è necessario che si tratti della stessa creatura.
- L'abilità dell'Ogre della Torretta non infligge più di 2 danni se controlli più di un'altra creatura con forza pari o superiore a 4.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità dell'Ogre della Torretta fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Oketra, Dea Eterna

{3} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Dio Zombie

3/6

Doppio attacco

Ogniquale volta lanci una magia creatura, crea una pedina creatura Guerriero Zombie 4/4 nera con cautela.

Quando Oketra, Dea Eterna muore o viene messa in esilio dal campo di battaglia, puoi metterla nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- La prima abilità innescata di Oketra si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Nel formato Commander, l'identità di colore di un comandante non è influenzata dalle parole che indicano colori (ad esempio, nero) che compaiono nel suo testo. Se Oketra, Dea Eterna è il tuo comandante, il tuo mazzo non può contenere simboli di mana nero.
-

Parhelion II
{6} {W} {W}
Artefatto Leggendaro — Veicolo
5/5
Volare, attacco improvviso, cautela
Ogniqualevolta la Parhelion II attacca, crea due pedine
creatura Angelo 4/4 bianche con volare e cautela
attaccanti.
Manovrare 4 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature
che controlli con forza totale pari o superiore a 4:
Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla
fine del turno.*)

- Scegli tu quali giocatori o planeswalker vengono attaccati dalle due pedine. Non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla Parhelion II e ciascuna può attaccare giocatori e/o planeswalker diversi.
- Sebbene le pedine stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio).

Piano in Festa
{5} {G} {G}
Stregoneria
Scegli quattro. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Crea una pedina creatura Cittadino 2/2 che è di tutti i colori.
- Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.
- Prolifera.
- Guadagni 4 punti vita.

- Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni del Piano in Festa nell'ordine in cui sono scritte. Se un modo viene scelto più di una volta, segui le istruzioni di quel modo altrettante volte in sequenza.
- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se il secondo modo viene scelto almeno una volta e ogni carta permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Piano in Festa tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessuno degli altri modi scelti si verifica. Se solo alcuni dei bersagli sono bersagli illegali ma almeno uno è ancora legale, compi comunque più azioni possibili e i bersagli illegali non vengono influenzati.

Piegare le Saette
{3} {R}
Istantaneo
Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.
Cambia il bersaglio di una magia o abilità bersaglio che ha un singolo bersaglio.

- Una volta che hai dichiarato il lancio di Piegare le Siette, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con forza pari o superiore a 4.
- Una volta che hai lanciato Piegare le Siette, perdere il controllo di tutte le creature con forza pari o superiore a 4 non influenzerà la magia, né ti farà pagare più mana.
- Il singolo bersaglio della magia o abilità bersaglio non dev'essere necessariamente una creatura che controlli con forza pari o superiore a 4.
- Scegli il nuovo bersaglio della magia o abilità nel momento in cui Piegare le Siette si risolve. Devi cambiare il bersaglio, se possibile. Tuttavia, non puoi cambiarlo con un bersaglio illegale. Se non ci sono bersagli legali tra cui scegliere, il bersaglio non viene cambiato. È irrilevante se il bersaglio originale sia diventato in qualche modo illegale.
- Se una magia o abilità ha più bersagli, non puoi bersagliarla con Piegare le Siette, neanche se tutti tranne uno di quei bersagli sono diventati illegali.
- Se una magia o abilità bersaglia lo stesso giocatore o oggetto più volte, non puoi bersagliarla con Piegare le Siette.

Piroelica di Chandra

{1} {R}

Istantaneo

La Piroelica di Chandra infligge 2 danni divisi a tua scelta tra uno o due bersagli.

- Suddividi il danno mentre lanci la Piroelica di Chandra, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. In altre parole, mentre lanci la Piroelica di Chandra, scegli se farle infliggere 2 danni a un singolo bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli.
- Se la Piroelica di Chandra bersaglia due creature e una diventa un bersaglio illegale, al bersaglio rimanente viene inflitto 1 danno, non 2.

Popolazione in Rivolta

{2} {W}

Creatura — Umano

2/2

Ogniqualvolta un'altra creatura o un altro planeswalker che controlli muoiono, metti un segnalino +1/+1 sulla Popolazione in Rivolta.

- Se un planeswalker che è anche una creatura muore, l'abilità della Popolazione in Rivolta si innesca solo una volta.
- Se la Popolazione in Rivolta e un'altra creatura che controlli muoiono simultaneamente (ad esempio, perché a entrambe è stato inflitto danno letale in combattimento), la Popolazione in Rivolta non sarà sul campo di battaglia mentre si risolve la sua abilità innescata. Non potrà essere salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

Prezzo del Tradimento

{B}

Stregoneria

Rimuovi fino a cinque segnalini da un artefatto, una creatura, un planeswalker o un avversario bersaglio.

- Il Prezzo del Tradimento ha solo un bersaglio. Puoi rimuovere diversi tipi di segnalini da quell'unico bersaglio e puoi anche rimuovere più segnalini dello stesso tipo da quel bersaglio.
- Normalmente, i giocatori non hanno segnalini, ma alcune carte in altre espansioni dicono che un giocatore "ottiene" un segnalino di un determinato tipo. Da notare che gli emblemi non sono segnalini.

Profetessa Ardente

{1} {R}

Creatura — Mago Umano

1/3

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, la Profetessa Ardente prende +1/+0 fino alla fine del turno, poi profetizza 1.

- L'abilità della Profetessa Ardente si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Proiezione di Jace (*solo mazzo Planeswalker*)

{2} {U} {U}

Creatura — Illusione Mago

2/2

Ogniquale volta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 sulla Proiezione di Jace.

{3} {U}: Metti un segnalino fedeltà su un planeswalker Jace bersaglio.

- Se un effetto ti fa pescare più carte, l'abilità innescata della Proiezione di Jace si innesca altrettante volte.
- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", l'abilità innescata della Proiezione di Jace non si innescherà.
- Mettere un segnalino fedeltà su un planeswalker Jace non farà attivare nessuna delle sue abilità attivate.

Promozione sul Campo

{1} {W}

Istantaneo

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

Quella creatura ha attacco improvviso fino alla fine del turno. Guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Promozione sul Campo tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai 2 punti vita.
-

Raccolto di Scintille

{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura o paga {3}{B}.

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura o pagare {3}{B} extra per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza pagare uno di quei costi e non puoi pagare uno dei due più volte. I giocatori possono rispondere al Raccolto di Scintille solo dopo che è stato lanciato e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia o per far sì che costi più mana.

Ral, Incanalatore della Tempesta

{2}{U}{R}

Planeswalker Leggendaro — Ral

4

Ogniquale volta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, Ral, Incanalatore della Tempesta infligge 1 danno a un avversario o a un planeswalker bersaglio.

+2: Profetizza 1.

-2: Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Se un effetto copia una magia più volte, come ad esempio il Finale di Promessa, la prima abilità di Ral si innesca altrettante volte.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia creata dall’ultima abilità di Ral avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia creata dall’ultima abilità di Ral. In ogni caso, 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.
- Le copie create dall’ultima abilità di Ral vengono create direttamente in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Ravnica in Guerra

{3}{W}

Stregoneria

Esilia tutti i permanenti multicolore.

- Una terra normalmente non ha alcun colore, anche se può produrre più colori di mana.
-

Reame della Prigionia

{2} {W}

Incantesimo

Quando il Reame della Prigionia entra nel campo di battaglia, esilia una creatura o un planeswalker bersaglio controllati da un avversario finché il Reame della Prigionia non lascia il campo di battaglia.

Quando il Reame della Prigionia entra nel campo di battaglia, profetizza 1.

- Profetizzerai comunque 1 anche se la prima abilità del Reame della Prigionia non ha un bersaglio legale o se quel bersaglio diventa illegale prima che l'abilità si risolva.
- Se il Reame della Prigionia lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Rhonas, Dio Eterno

{3} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Dio Zombie

5/5

Tocco letale

Quando Rhonas, Dio Eterno entra nel campo di battaglia, raddoppia la forza di ogni altra creatura che controlli fino alla fine del turno. Quelle creature hanno cautela fino alla fine del turno.

Quando Rhonas, Dio Eterno muore o viene messo in esilio dal campo di battaglia, puoi metterlo nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- La prima abilità innescata di Rhonas influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno il doppio della forza né avranno cautela.
- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell'effetto inizia ad applicarsi.

Riscatto Commovente

{2} {R} {W}

Istantaneo

Scarta tutte le carte della tua mano, poi pesca altrettante carte più una. Guadagni punti vita pari al numero di carte nella tua mano.

- Se non hai carte in mano mentre il Riscatto Commovente si risolve, non scarterai nulla e poi pescherai una carta.

- L'ammontare di punti vita che guadagni viene determinato dopo che hai pescato, durante la risoluzione del Riscatto Commovente. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui le carte vengono pescate e il momento in cui guadagni punti vita.

Risveglio di Vitu-Ghazi

{3} {G} {G}

Istantaneo

Metti nove segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli. Diventa una creatura Elementale 0/0 leggendaria con rapidità chiamata Vitu-Ghazi. È ancora una terra.

- Il Risveglio di Vitu-Ghazi non STAPpa la terra che diventa una creatura.
- La terra bersaglio perde il nome che aveva e il suo nome è semplicemente Vitu-Ghazi. Mantiene i tipi e le abilità che aveva.
- L'effetto del Risveglio di Vitu-Ghazi dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.

Rivestimento di Lazotep

{1} {U}

Istantaneo

Recluta 1. *(Metti un segnalino +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

Tu e i permanenti che controlli avete anti-malocchio fino alla fine del turno. *(Tu e loro non potete essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- Se crei una pedina Esercito Zombie quando il Rivestimento di Lazotep ti indica di reclutare 1, quella pedina avrà anti-malocchio fino alla fine del turno.
- Recluti 1 e fornisci anti-malocchio mentre il Rivestimento di Lazotep si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Rivoltosi della Zona di Macerie

{1} {R} {G}

Creatura — Berserker Umano

0/4

Rapidità

Ogniqualvolta i Rivoltosi della Zona di Macerie attaccano, prendono +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata dei Rivoltosi della Zona di Macerie. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno anche se cambia la forza maggiore tra le creature che controlli.

- Se i Rivoltosi della Zona di Macerie sono l'unica creatura che controlli mentre la loro abilità innescata si risolve, X è pari alla loro stessa forza. A meno che un altro effetto o un segnalino +1/+1 non abbiano reso la loro forza superiore a 0, questo non avrà alcun effetto.

Roalesk, Ibrido Dominante

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

Creatura Leggendaria — Mutante Umano

4/5

Volare, travolgere

Quando Roalesk, Ibrido Dominante entra nel campo di battaglia, metti due segnalini +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli.

Quando Roalesk muore, prolifera, poi prolifera di nuovo.

(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente. Poi fallo di nuovo.)

- Proliferi due volte mentre l'ultima abilità di Roalesk si risolve. Tra le due proliferazioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
- Se Roalesk sta per morire ed è il tuo comandante nella variante Commander, puoi invece metterlo nella zona di comando. Tuttavia, se salvi Roalesk in questo modo, non morirà e non prolifererà.

Sacrificio di Gideon

{W}

Istantaneo

Scegli una creatura o un planeswalker che controlli.

Tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno a te e ai permanenti che controlli viene invece inflitto al permanente scelto *(se è ancora sul campo di battaglia)*.

- Il Sacrificio di Gideon non ha effetto sul danno già inflitto in precedenza nel turno.
 - Se non controlli alcuna creatura o planeswalker mentre il Sacrificio di Gideon si risolve, non accade nulla. L'effetto di deviazione del danno non potrà essere applicato ad alcun evento di danno.
 - Se la creatura o il planeswalker scelti non sono sul campo di battaglia o non sono una creatura o un planeswalker nel momento in cui il danno sta per essere inflitto, il danno non verrà deviato.
 - È possibile deviare sulla creatura scelta più danno rispetto alla sua costituzione o sul planeswalker scelto più danno rispetto alla sua fedeltà, a condizione che quel danno venga inflitto tutto contemporaneamente (come avviene per il danno da combattimento) o venga inflitto tutto mentre una singola magia o abilità si sta risolvendo.
 - Il Sacrificio di Gideon non cambia la fonte del danno o se sia o meno danno da combattimento.
 - Se lanci più di un Sacrificio di Gideon in un turno, tutto il danno che verrebbe inflitto contemporaneamente a te e/o ai permanenti che controlli viene inflitto a uno dei permanenti scelti che desideri. Non viene inflitto a tutti e non puoi dividere il danno tra essi. La prossima volta che ti verrebbe inflitto danno, puoi scegliere di far infliggere quel danno a un altro di quei permanenti.
-

Saheeli, Artefice Sublime
{1} {u/r} {u/r}
Planeswalker Leggendaro — Saheeli
5

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo 1/1 incolore.
-2: Un artefatto bersaglio che controlli diventa una copia di un altro artefatto o un'altra creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La prima abilità di Saheeli si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- L'abilità di fedeltà di Saheeli fa sì che l'artefatto bersaglio copi i valori stampati del permanente bersaglio, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad esso. Non copia i segnalini su quel permanente, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia effetti che hanno fatto diventare il permanente bersaglio una creatura.
- L'artefatto bersaglio è un artefatto in aggiunta agli altri tipi che ha il secondo bersaglio e questa eccezione può essere copiata. Se qualcos'altro copia l'artefatto più avanti nel turno, anche quella copia sarà un artefatto.
- Se l'artefatto bersaglio copia un permanente che sta copiando qualcos'altro, diventerà ciò che il bersaglio sta copiando.
- Se un effetto inizia ad applicarsi all'artefatto bersaglio prima che esso diventi una copia di un altro permanente, quell'effetto continuerà ad applicarsi.
- Se l'artefatto bersaglio diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare le sue abilità {T}, a meno che non abbia rapidità.
- Se l'artefatto bersaglio non è un Equipaggiamento e diventa una copia di un Equipaggiamento, diventerà non assegnato quando tornerà a essere un artefatto non Equipaggiamento.
- Se l'artefatto bersaglio è un Equipaggiamento assegnato a una creatura e diventa una copia di un permanente non Equipaggiamento, diventa non assegnato. Se diventa una copia di un Equipaggiamento, rimane assegnato.

Saluto di Jaya
{1} {R}
Istantaneo
Il Saluto di Jaya infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Profetizza 1.

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

Samut, Distruttrice di Tiranni

{2} {r/g} {r/g}

Planeswalker Leggendaro — Samut

5

Le creature che controlli hanno rapidità.

-1: Una creatura bersaglio prende +2/+1 e ha rapidità fino alla fine del turno. Profetizza 1.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità di fedeltà di Samut tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non profetizzerai 1.

Sarkhan Senza Padrone

{3} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Sarkhan

5

Ogniqualvolta una creatura attacca te o un planeswalker che controlli, ogni Drago che controlli infligge 1 danno a quella creatura.

+1: Fino alla fine del turno, ogni planeswalker che controlli diventa una creatura Drago 4/4 rossa e ha volare.

-3: Crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare.

- Un planeswalker che diventa una creatura grazie alla prima abilità di fedeltà di Sarkhan non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del turno.
- Una volta che la prima abilità di fedeltà di Sarkhan si è risolta, ogni planeswalker che controlli (incluso Sarkhan) non è più un planeswalker per il resto del turno. Non perdono alcun segnalino fedeltà o abilità di fedeltà e puoi comunque attivare le loro abilità di fedeltà se non l'hai ancora fatto in questo turno. Non perdono fedeltà se subiscono danno mentre non sono planeswalker.

Schiacciare il Dissenso

{3} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}.

Recluta 2. *(Metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

- Recluti 2 anche se il controllore della magia paga {2}.

Sdegno del Tiranno

{U} {B}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

- Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Senza Scampo

{2} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura o planeswalker bersaglio.

Se quella magia è neutralizzata in questo modo, esiliala invece di metterla nel cimitero del suo proprietario.

Profetizza 1.

- Una magia creatura o planeswalker che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per Senza Scampo. La magia non sarà neutralizzata quando Senza Scampo si risolve, ma profetizzerai 1 in ogni caso.

Sergente Lossodonte

{3} {W}

Creatura — Soldato Elefante

3/3

Cautela

Quando il Sergente Lossodonte entra nel campo di battaglia, le altre creature che controlli hanno cautela fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata del Sergente Lossodonte influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno cautela.
- Se una creatura guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di attaccare con essa, non verrà STAPPata.

Sete di Sorin

{B} {B}

Istantaneo

La Sete di Sorin infligge 2 danni a una creatura bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Sete di Sorin tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai 2 punti vita.

Sfinge Salvatrice

{2} {U} {U}

Creatura — Sfinge

3/2

Volare

Mentre la Sfinge Salvatrice entra nel campo di battaglia, puoi far tornare un permanente non terra che controlli in mano al suo proprietario. Se lo fai, la Sfinge Salvatrice entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

- Sei tu a scegliere se far tornare un permanente non terra e quale per l'abilità della Sfinge Salvatrice mentre essa sta entrando nel campo di battaglia. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli il permanente da far tornare e il momento in cui la Sfinge Salvatrice è sul campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
- Se il permanente fatto tornare in mano aveva un'abilità che si sarebbe innescata all'ingresso della Sfinge Salvatrice nel campo di battaglia (come quella del Domatore di Kronch), quell'abilità non si innescherà.
- Se la Sfinge Salvatrice in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non puoi far tornare quel permanente. Puoi scegliere solo permanenti che sono già sul campo di battaglia.

Sfogo di Ral

{2} {U} {R}

Istantaneo

Lo Sfogo di Ral infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Se il permanente o il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui lo Sfogo di Ral tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guarderai le prime due carte del tuo grimorio.
- Se hai solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungi alla tua mano. Perdi la partita se il tuo grimorio è vuoto nel momento in cui tenti di pescare dal tuo grimorio.

Sinfonia Oscura di Davriel

{3} {B}

Stregoneria

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

- Il giocatore bersaglio perde 2 punti vita anche se può scartare solo una o zero carte.

Singular Tenzzone

{3} {W} {W}

Stregoneria

Ogni giocatore sceglie una creatura o un planeswalker che controlla, poi sacrifica gli altri. I giocatori non possono lanciare magie creatura o planeswalker fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Mentre la Singular Tenzzone si risolve, prima il giocatore di turno sceglie una creatura o un planeswalker che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature e i planeswalker non scelti vengono sacrificati contemporaneamente.
- In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che la Singular Tenzzone si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.

Sorin, Signore Sanguinario Vendicativo

{2} {W} {B}

Planeswalker Leggendaro — Sorin

4

Fintanto che è il tuo turno, le creature e i planeswalker che controlli hanno legame vitale.

+2: Sorin, Signore Sanguinario Vendicativo infligge 1 danno a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

-X: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari a X dal tuo cimitero. Quella creatura è un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura o sullo stesso planeswalker sono ridondanti.
- Se Sorin lascia il campo di battaglia dopo che hai attivato la sua prima abilità di fedeltà durante il tuo turno, ma prima che si risolva, guadagnerai comunque 1 punto vita mentre quell'abilità infligge danno.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Sorvegliante degli Eterni

{1} {B}

Creatura — Zombie

2/3

Il Sorvegliante degli Eterni entra nel campo di battaglia TAPpato.

Ogniquale volta il Sorvegliante degli Eterni attacca, puoi pagare {2} {B}. Se lo fai, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Puoi pagare {2} {B} una sola volta per ogni volta che l'abilità del Sorvegliante degli Eterni si risolve.

Squadra d'Assalto dei Goblin

{3} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

4/1

Rapidità

Quando la Squadra d'Assalto dei Goblin muore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Se la Squadra d'Assalto dei Goblin e un'altra creatura che controlli muoiono simultaneamente (ad esempio, perché a entrambe è stato inflitto danno letale in combattimento), l'altra creatura non sarà sul campo di battaglia quando scegli un bersaglio per l'abilità della Squadra d'Assalto dei Goblin. Quella creatura non potrà essere salvata dal segnalino +1/+1 fornito dalla Squadra d'Assalto dei Goblin.
-

Statua del Dio Faraone

{6}

Artefatto Leggendaro

Le magie che lanciano i tuoi avversari costano {2} in più per essere lanciate.

All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario perde 1 punto vita.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio, quello della prima abilità della Statua del Dio Faraone) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità della Statua del Dio Faraone fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Storrev, Lich Devkarin

{1} {B} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Mago Elfo Zombie

5/4

Travolgere

Ogniqualevolta Storrev, Lich Devkarin infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, riprendi in mano una carta creatura o planeswalker bersaglio nel tuo cimitero che non vi sia stata messa in questo combattimento.

- Se Storrev muore a causa del danno da combattimento subito nello stesso momento in cui infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, la sua abilità si innesca comunque.
- L'abilità innescata di Storrev non può bersagliare alcuna carta che è stata messa nel tuo cimitero durante questa fase di combattimento. Questo include le creature e i planeswalker morti a causa di danno da combattimento, le creature e i planeswalker morti per qualsiasi altro motivo e le carte che sono state messe nel cimitero da qualsiasi altra zona.

Stratagemma di Jace (*solo mazzo Planeswalker*)

{3} {U} {U}

Stregoneria

Fai tornare fino a due creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Jace, Stratega Arcano, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

- Puoi lanciare lo Stratagemma di Jace senza scegliere creature bersaglio. Passerai solo in rassegna il tuo grimorio e/o cimitero per Jace, Stratega Arcano. Tuttavia, se scegli dei bersagli e tutti quei bersagli diventano illegali prima che lo Stratagemma di Jace si risolva, la magia non si risolverà e non passerai in rassegna il tuo grimorio e/o cimitero.
-

Strige del Teatro Aereo

{1} {U}

Creatura — Uccello

1/2

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, lo Strige del Teatro Aereo prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità dello Strige del Teatro Aereo si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Tamiyo, Collezionista di Racconti

{2} {G} {U}

Planeswalker Leggendaro — Tamiyo

5

Le magie e le abilità controllate dai tuoi avversari non possono farti scartare carte o sacrificare permanenti.

+1: Scegli il nome di una carta non terra, poi rivela le prime quattro carte del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano tutte le carte con il nome scelto tra esse e metti le altre nel tuo cimitero.

-3: Riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

- Mentre si risolve una magia o abilità controllata da un avversario, se ti costringesse a sacrificare un permanente o a scartare una carta, semplicemente non lo fai. Quella parte dell'effetto non avviene. Se quella magia o abilità ti offre l'opzione di sacrificare un permanente o scartare una carta, non puoi scegliere quell'opzione.
 - Se una magia o abilità controllata da un avversario indica che si verifica qualcosa a meno che tu non sacrifichi un permanente (come per Mogis, Dio del Massacro) o scarti una carta (come per il Dilemma Doloroso), non puoi scegliere di sacrificare o scartare. D'altra parte, se una magia o abilità controllata da un avversario ti impone di sacrificare un permanente a meno che tu non compia un'azione (come per l'Onda Assassina) o di scartare una carta a meno che tu non compia un'azione, puoi scegliere se compiere o meno l'azione. Se non compi l'azione, non accade nulla, poiché la magia o abilità non possono obbligarti a sacrificare permanenti o scartare carte.
 - L'abilità di Tamiyo influenza i sacrifici, ma non influenza alcun altro modo in cui i permanenti possono lasciare il campo di battaglia. Non impedirà a una creatura di morire a causa di danno letale o perché ha costituzione pari a 0, né impedirà a un permanente di essere messo nel cimitero del suo proprietario a causa della "regola delle leggende". Nessuna di queste azioni è un sacrificio; sono il risultato di regole di gioco.
 - Se una magia o abilità controllata dall'avversario riduce il limite massimo di carte nella tua mano, la prima abilità di Tamiyo non ti impedirà di scartare carte quando le regole di gioco ti impongono di scartare durante la tua sottofase di cancellazione.
 - Se Tamiyo ha una fedeltà pari a 3, non puoi attivare la sua ultima abilità per riprenderla in mano. Non sarà nel tuo cimitero mentre scegli i bersagli per l'abilità.
-

Teferi, Tessitore del Tempo

{1}{W}{U}

Planeswalker Leggendaro — Teferi

4

Ogni avversario può lanciare magie solo quando potrebbe lanciare una stregoneria.

+1: Fino al tuo prossimo turno, puoi lanciare magie stregoneria come se avessero lampo.

-3: Fai tornare fino a un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio in mano al suo proprietario. Pesca una carta.

- Se un effetto consente agli avversari di lanciare magie in ogni momento in cui potrebbero lanciare un istantaneo (ad esempio, se anche l'avversario controlla un Teferi, Tessitore del Tempo e attiva la sua abilità di fedeltà +1), la restrizione della prima abilità di Teferi ha la precedenza su quel permesso.
- Puoi attivare l'ultima abilità di Teferi senza scegliere alcun bersaglio. Pescherai semplicemente una carta. Tuttavia, se scegli un bersaglio e il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità di Teferi tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Tezzeret, Signore del Ponte (*carta promozionale*
Acquista-un-box)

{4}{U}{B}

Planeswalker Leggendaro — Tezzeret

5

Le magie creatura e planeswalker che lanci hanno affinità con gli artefatti.

+2: Tezzeret, Signore del Ponte infligge X danni a ogni avversario, dove X è il numero di artefatti che controlli. Guadagni X punti vita.

-3: Riprendi in mano una carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

-8: Esilia le prime dieci carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia tutte le carte artefatto scelte tra esse.

- Affinità con gli artefatti significa: “Questa magia costa {1} in meno per ogni artefatto che controlli”.
- Tezzeret stesso non ha affinità con gli artefatti.
- Affinità non modifica il costo di mana convertito della magia. Modifica solo la quantità di mana che paghi per lanciare la magia.
- Affinità può ridurre solo il mana generico in termini di costo della magia. Non può ridurre i requisiti di colore.
- La riduzione di costo viene definita prima che tu paghi i costi della magia. Nello specifico, potresti assicurarti uno sconto per un artefatto che controlli e poi sacrificare quell'artefatto per attivare un'abilità di mana.
- Se ci sono costi aggiuntivi o aumenti di costo che si applicherebbero a una magia con affinità, applicali prima di applicare le riduzioni di costo.
- Se una magia ha più istanze di affinità, si applica ognuna.
- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di fedeltà di Tezzeret fa perdere punti vita pari al doppio di X alla squadra avversaria e tu guadagni X punti vita.

Tibalt, Istigatore Dissoluto

{2} {R}

Planeswalker Leggendario — Tibalt

5

I tuoi avversari non possono guadagnare punti vita.

-2: Crea una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa con

“Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita agli avversari si risolveranno comunque mentre Tibalt è sul campo di battaglia. Nessun avversario guadagnerà punti vita, ma avverranno tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
- Se un effetto dice di impostare i punti vita di un avversario a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre Tibalt è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.

Tolsimir, Amico dei Lupi

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

Creatura Leggendaria — Esploratore Elfo

3/3

Quando Tolsimir, Amico dei Lupi entra nel campo di

battaglia, crea Voja, Amico degli Elfi, una pedina

creatura leggendaria Lupo 3/3 verde e bianca.

Ogniquale volta un Lupo entra nel campo di battaglia sotto

il tuo controllo, guadagni 3 punti vita e quella creatura

lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

- Se Tolsimir è ancora sul campo di battaglia quando la sua abilità entra-in-campo si risolve, la sua ultima abilità si innescherà mentre viene creato Voja.
 - Puoi mettere l'ultima abilità di Tolsimir in pila senza scegliere alcun bersaglio. Guadagnerai semplicemente 3 punti vita. Tuttavia, se scegli un bersaglio e il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità di Tolsimir tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non guadagni 3 punti vita e nessuna creatura infligge o subisce danno.
 - Se il Lupo che è entrato nel campo di battaglia non è più sul campo di battaglia mentre l'ultima abilità di Tolsimir si risolve, nessuna creatura infligge o subisce danno, ma tu guadagni 3 punti vita.
 - Tolsimir, Amico dei Lupi ha un nome diverso rispetto a Tolsimir Sanguelupo (dell'espansione *Ravnica: Città delle Gilde*) e Voja, Amico degli Elfi ha un nome diverso rispetto a Voja, la pedina creata da Tolsimir Sanguelupo. Poiché la “regola delle leggende” considera solo i nomi esatti in inglese, questo significa che puoi controllare tutte e quattro queste creature contemporaneamente.
-

Tomik, Fautore Rinomato

{W}{W}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

2/3

Volare

Le terre sul campo di battaglia e le carte terra nei cimiteri non possono essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.

I tuoi avversari non possono giocare carte terra dai cimiteri.

- La seconda abilità di Tomik è simile ad anti-malocchio, ma gli effetti che interagiscono con anti-malocchio non considerano queste terre o carte terra come se avessero anti-malocchio.
- I giocatori normalmente non possono giocare una carta terra da un cimitero. Se un giocatore trova un modo per farlo, l'ultima abilità di Tomik ha la precedenza su quel permesso.

Trasmutazione di Kasmina

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità e ha forza e costituzione base 1/1.

- La Trasmutazione di Kasmina sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e iniziano ad applicarsi dopo che la Trasmutazione di Kasmina viene assegnata a una creatura sostituiranno questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Lama Sanguinante, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione.
- Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che le è stata assegnata la Trasmutazione di Kasmina, manterrà quella abilità.

Trionfo di Gideon

{1}{W}

Istantaneo

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura che ha attaccato o bloccato in questo turno. Se controlli un planeswalker Gideon, quel giocatore sacrifica invece due di quelle creature.

- Il Trionfo di Gideon può essere lanciato prima che venga inflitto il danno da combattimento. In questo caso, può essere lanciato prima o dopo la scelta delle creature bloccanti.
- Il Trionfo di Gideon può essere lanciato dopo che il danno da combattimento è stato inflitto. In questo caso, il giocatore bersaglio sceglie una o due creature che hanno attaccato o bloccato in questo turno e sono sopravvissute al danno da combattimento.
- Una creatura che è stata messa sul campo di battaglia come attaccante non ha attaccato, quindi non può essere sacrificata.

- Una creatura che ha attaccato ed è stata rimossa dal combattimento (ad esempio, dalle Guglie di Orazca) ha comunque attaccato, quindi può essere sacrificata.
- Il Trionfo di Gideon bersaglia il giocatore, non la creatura o le creature da sacrificare. Una creatura con anti-malocchio può essere sacrificata in questo modo.

Trionfo di Liliana

{1} {B}

Istantaneo

Ogni avversario sacrifica una creatura. Se controlli un planeswalker Liliana, ogni avversario scarta anche una carta.

- Puoi lanciare il Trionfo di Liliana anche se alcuni o tutti gli avversari non potranno sacrificare una creatura. Se controlli un planeswalker Liliana, scarteranno comunque una carta, anche se non hanno potuto sacrificare una creatura.
- Mentre il Trionfo di Liliana si risolve, l'avversario di turno (oppure, se è il tuo turno, il prossimo avversario in ordine di turno) sceglie una creatura da sacrificare, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente. Poi, se controlli un planeswalker Liliana, secondo lo stesso ordine, ogni avversario sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla e quelle carte vengono scartate contemporaneamente.

Tritona Veleggiante

{G} {U}

Creatura — Mutante Tritone

1/1

Volare

Quando la Tritona Veleggiante entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{3} {G} {U}: Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Puoi scegliere la Tritona Veleggiante come bersaglio per la sua abilità.

Troll Sfidante

{4} {G}

Creatura — Troll

6/5

Ogni creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 non può essere bloccata da più di una creatura.

- L'abilità del Troll Sfidante influenza il Troll stesso fintanto che la sua forza rimane pari o superiore a 4.
- Una volta che una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 3 è stata bloccata da due o più creature, cambiare la sua forza non farà sì che una delle creature bloccanti smetta di bloccarla.

- Se una creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 ha minacciare, non può essere bloccata da una sola creatura e non può essere bloccata da più di una creatura, quindi semplicemente non può essere bloccata.

Ugin, l'Ineffabile

{6}

Planeswalker Leggendaro — Ugin

4

Le magie incolori che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.

+1: Esilia la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù e guardala. Crea una pedina creatura Spirito 2/2 incolore. Quando quella pedina lascia il campo di battaglia, aggiungi la carta esiliata alla tua mano.

-3: Distruggi un permanente bersaglio di uno o più colori.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità di Ugin). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia incolore il cui costo di mana è {2} o {1} costerà {0} per essere lanciata.
- Dopo aver guardato una volta la carta a faccia in giù esiliata, puoi guardarla di nuovo in qualsiasi momento. Se un altro giocatore prende il controllo della pedina Spirito, quel giocatore non può guardare la carta esiliata.
- Se lo Spirito lascia il campo di battaglia per qualsiasi ragione, aggiungerai la carta esiliata alla tua mano, anche se Ugin ha lasciato il campo di battaglia prima che ciò accadesse.
- Se hai attivato l'abilità di Ugin più volte, devi prendere nota di quale carta esiliata appartiene a ogni pedina Spirito.
- Se un effetto come quello della Stagione del Raddoppio fa sì che Ugin crei due pedine Spirito, esili comunque solo una carta dal tuo grimorio. Aggiungerai quella carta alla tua mano la prima volta che una delle pedine lascia il campo di battaglia.
- Una terra normalmente non ha alcun colore, anche se può produrre uno o più colori di mana.

Unire le Forze

{2} {G}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio che controlli infliggono ciascuna danno pari alla propria forza a un'altra creatura bersaglio.

- Se una delle due creature bersaglio che controlli è un bersaglio illegale mentre Unire le Forze si risolve, l'altra infliggerà comunque danno pari alla sua forza.
- Se l'ultima creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Unire le Forze si risolve, o se entrambi i primi bersagli sono illegali, nessuna creatura infligge né subisce danno.

Vampira Opportunista

{1} {B}

Creatura — Vampiro

2/1

{6} {B}: Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Vampira Opportunista fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Venerare il Dio Faraone

{2} {R}

Stregoneria

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

Pesca due carte. Recluta 1. *(Metti un segnalino +1/+1 su un Esercito che controlli. Se non ne controlli uno, crea prima una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera.)*

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare Venerare il Dio Faraone; non puoi lanciarla senza scartare una carta e non puoi scartare carte aggiuntive.

Vincolo di Conoscenza

{3} {U}

Stregoneria

Ogni giocatore mette nel proprio cimitero le prime quattro carte del proprio grimorio. Riprendi in mano fino a due carte istantaneo e/o stregoneria dal tuo cimitero.

Esilia il Vincolo di Conoscenza.

- Il Vincolo di Conoscenza non bersaglia le carte che riprendi in mano. Scegli quali carte riprendere in mano mentre la carta si risolve. Puoi scegliere fino a due carte nel tuo cimitero in quel momento, comprese quelle appena messe nel tuo cimitero dal Vincolo di Conoscenza.
- Puoi riprendere in mano due carte istantaneo, due carte stregoneria, una carta di ogni tipo, solo una carta istantaneo o stregoneria oppure nessuna carta.

Vincolo di Disciplina

{4} {W}

Stregoneria

TAPPA tutte le creature controllate dai tuoi avversari. Le creature che controlli hanno legame vitale fino alla fine del turno.

- Puoi lanciare il Vincolo di Disciplina anche se i tuoi avversari non controllano creature o se tu non controlli creature. Le creature che si trovano sul campo di battaglia verranno influenzate come di consueto.
-

Vincolo di Passione

{4} {R} {R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Il Vincolo di Passione infligge 2 danni a un qualsiasi altro bersaglio.

- Se uno dei bersagli diventa illegale dopo che hai lanciato il Vincolo di Passione, ma prima che si sia risolto, l'altro bersaglio sarà comunque influenzato come di consueto.
- In alcuni rari casi, prendere il controllo della creatura bersaglio potrebbe far diventare illegale il secondo bersaglio. Fintanto che il secondo bersaglio è un bersaglio legale mentre il Vincolo di Passione inizia a risolversi, prima che la creatura bersaglio cambi controllo, verrà inflitto danno al secondo bersaglio.

Vincolo di Prosperità

{1} {G}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta permanente scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine. Guadagni 3 punti vita.

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Guadagni 3 punti vita anche se non riveli una carta permanente tra le prime tre carte del tuo grimorio.

Visionario Imprevedibile

{1} {U}

Creatura — Mago Umano

1/3

{1} {U}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Non puoi fare nulla tra il momento in cui peschi una carta e quello in cui scarti una carta, incluso lanciare la carta che hai pescato.

Vittime di Guerra

{2} {B} {B} {G} {G}

Stregoneria

Scegli uno o più —

- Distruggi un artefatto bersaglio.
 - Distruggi una creatura bersaglio.
 - Distruggi un incantesimo bersaglio.
 - Distruggi una terra bersaglio.
 - Distruggi un planeswalker bersaglio.
- Puoi scegliere un qualsiasi numero di modi per le Vittime di Guerra, ma non puoi scegliere un modo più di una volta.

- Ogni permanente bersaglio viene distrutto nell'ordine specificato. Le abilità che si innescano quando un bersaglio viene distrutto verranno messe in pila nel momento in cui le Vittime di Guerra avranno terminato di risolversi.

Vivien, Campionessa delle Terre Selvagge

{2} {G}

Planeswalker Leggendaro — Vivien

4

Puoi lanciare magie creatura come se avessero lampo.

+1: Fino al tuo prossimo turno, fino a una creatura bersaglio ha cautela e raggiungere.

-2: Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Esiliane una a faccia in giù e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine. Fintanto che rimane esiliata, puoi guardare quella carta e puoi lanciarla se è una carta creatura.

- Mentre si risolve l'ultima abilità di Vivien, devi esiliare una delle tre carte, anche se nessuna di esse è una carta creatura. Puoi guardare la carta esiliata in qualsiasi momento, anche se non è una carta creatura.
- Devi seguire tutti i vincoli e le restrizioni temporali applicabili se lanci la carta esiliata. Questo significa che, se Vivien lascia il campo di battaglia, non puoi lanciare la magia creatura come se avesse lampo, a meno che un altro effetto non ti consenta di farlo.
- Una volta che hai lanciato la carta creatura, questa lascia l'esilio. Non puoi lanciarla nuovamente se quella carta viene di nuovo esiliata.

Zona dell'Esplosione

Terra

La Zona dell'Esplosione entra nel campo di battaglia con un segnalino carica.

{T}: Aggiungi {C}.

{X} {X}, {T}: Metti X segnalini carica sulla Zona dell'Esplosione.

{3}, {T}, Sacrifica la Zona dell'Esplosione: Distruggi ogni permanente non terra con costo di mana convertito pari al numero di segnalini carica sulla Zona dell'Esplosione.

- Un costo di attivazione di {X} {X} significa che paghi due volte X. Se vuoi che X sia pari a 3, pagherai {6} per attivare l'abilità della Zona dell'Esplosione.
- Le pedine che non sono una copia di qualcos'altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un costo di mana convertito pari a 0.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.