

Note di release di *Ixalan*

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

Ultima modifica: 20 luglio 2017

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 sorpassate. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina Wizards.com/CustomerService.

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Ixalan* contiene 279 carte (20 terre base, 101 comuni, 80 non comuni, 63 rare e 15 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 10 carte disponibili solo nei mazzi Planeswalker di *Ixalan*.

Eventi di Prerelease: 23-24 settembre 2017

Fine settimana di draft: 29 settembre - 1 ottobre 2017

Fine settimana del Game Day: 11-12 Novembre 2017

L'espansione *Ixalan* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 29 settembre 2017. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Kaladesh*, *Rivolta dell'Etere*, *Amonkhet*, *L'Era della Rovina* e *Ixalan*. Inoltre, nel formato Standard sono consentite anche le carte dei mazzi di benvenuto (e di altri prodotti secondari) con il codice identificativo di espansione W17.

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

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

Carte momento chiave di *Ixalan*

Ci sono molti momenti importanti nella storia di *Ixalan*, ma i cinque che sono davvero cruciali (chiamati "momenti chiave") sono rappresentati nelle carte. Puoi trovare maggiori informazioni su questi eventi nelle storie ufficiali di **Magic** su mtgstory.com/it.

Momento chiave 1: Vincolo di *Ixalan*

Momento chiave 2: Disprezzo di Vraska

Momento chiave 3: Sdegno del Fiume

Momento chiave 4: Bussola Taumaturgica

Momento chiave 5: Viaggio Pericoloso

Le carte momento chiave di questa espansione mostrano un'icona rappresentante il simbolo dei Planeswalker nel riquadro di testo. L'icona non ha alcun effetto sul gioco. Le carte stampate includono anche l'URL mtgstory.com/it e un numero che indica la sequenza delle carte nella storia.

Tematica principale: bonus “tribali”

L'espansione *Ixalan* è incentrata sullo scontro tra quattro fazioni rivali, ognuna associata a un tipo di creatura specifico: i **Vampiri** della Legione del Vespro, i **Pirati** dell'Alleanza di Bronzo, i cavalieri di **Dinosauri** dell'Impero del Sole e i **Tritoni** degli Araldi del Fiume. Molte carte di *Ixalan* ti ricompensano quando giochi numerose creature di un determinato tipo, mentre altre ti premiano quando giochi molte creature che condividono il tipo che hai scelto. Quindi, seleziona con attenzione i tuoi alleati!

Capocaccia di Otepec

{1}{R}

Creatura — Sciamano Umano

1/2

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

{T}: Un Dinosaurio bersaglio ha rapidità fino alla fine del turno.

Marcia degli Annegati

{B}

Stregoneria

Scegli uno —

- Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.
- Riprendi in mano due carte Pirata bersaglio dal tuo cimitero.

Vessillo del Trionfatore

{5}

Artefatto

Mentre il Vessillo del Trionfatore entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.

Ogniquale volta lanci una magia creatura del tipo scelto, pesca una carta.

* Se un effetto si riferisce a “una magia [sottotipo]” o a una “carta [sottotipo]”, si riferisce solo a una magia o a una carta con quel sottotipo. Ad esempio, la Marcia degli Annegati è una carta da cui i Pirati traggono vantaggio e che raffigura dei Pirati, ma non è una carta Pirata.

* Quando scegli un tipo di creatura, devi sceglierne un solo tipo esistente, come Vampiro o Cavaliere. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio “Cavaliere Vampiro”. Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Jace, Veicolo o Tesoro.

Nuova azione definita da parola chiave: esplorare

Esplorare è una nuova azione definita da parola chiave che compare su 13 carte creatura di *Ixalan*. L'espansione contiene anche due carte con abilità che si innescano “ogniquale volta una creatura che controlli esplora”. La meccanica non è associata a una fazione specifica ed esistono creature con esplorare di tutti e cinque i colori.

Apripista di Tishana

{2}{G}

Creatura — Esploratore Tritone

2/2

Quando l'Apripista di Tishana entra nel campo di battaglia, esplora. *(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi rimetti quella carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*

Le regole ufficiali per esplorare sono le seguenti:

701.38. Esplorare

701.38a Alcune abilità richiedono a un permanente di esplorare. Per farlo, il controllore di quel permanente rivela la prima carta del suo grimorio. Se una carta terra viene rivelata in questo modo, quel giocatore aggiunge quella carta alla sua mano. Altrimenti, quel giocatore mette un segnalino +1/+1 sul permanente che sta esplorando e può mettere la carta rivelata nel suo cimitero.

701.38b Un permanente "esplora" una volta completato il procedimento descritto nella regola 701.38a, anche se alcune o tutte quelle azioni erano impossibili.

701.38c Se un permanente cambia zona prima che un effetto lo faccia esplorare, per determinare che oggetto ha esplorato e chi lo controllava vengono usate le sue ultime informazioni conosciute.

* Dopo che un'abilità che fa esplorare una creatura ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che sta esplorando dopo che tu hai rivelato una carta non terra, ma prima che la carta riceva un segnalino.

* Se non viene rivelata alcuna carta, probabilmente perché il grimorio di quel giocatore è vuoto, la creatura che esplora riceve un segnalino +1/+1.

* Se una magia o un'abilità che si stanno risolvendo richiedono a una creatura specifica di esplorare ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a esplorare. Se riveli una carta non terra in questo modo, non metterai un segnalino +1/+1 su alcuna creatura, ma potrai mettere la carta rivelata nel tuo cimitero. Gli effetti che si innescano "ogniquale volta una creatura che controlli esplora" si innescheranno, se appropriato.

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte

La tematica dell'esplorazione è presente anche nelle carte bifronte, che tornano in questa espansione. Anziché raffigurare una creatura che cambia forma, queste 10 carte bifronte rappresentano strumenti che conducono alla scoperta di determinati luoghi e la storia di questi ultimi. Invece dei tipici fronte e retro di una carta di **Magic**, le carte bifronte hanno due lati: uno frontale e uno posteriore. Il lato frontale presenta il simbolo di una bussola nell'angolo in alto a sinistra. Il lato posteriore presenta il simbolo di una terra nell'angolo in alto a sinistra e un nuovo bordo in stile "mappa del tesoro". Questi simboli e bordi servono soltanto a distinguere un lato dall'altro e non hanno alcun effetto sul gioco.

Mappa del Tesoro

{2}

Artefatto

{1}, {T}: Profetizza 1. Metti un segnalino orientamento sulla Mappa del Tesoro. Poi, se ci sono tre o più segnalini orientamento su di essa, rimuovi quei segnalini, trasforma la Mappa del Tesoro e crea tre pedine artefatto Tesoro incolori con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

////

Baia del Tesoro

Terra

(Si trasforma dalla Mappa del Tesoro.)

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

{T}, Sacrifica un Tesoro: Pesca una carta.

Le regole per le carte bifronte non sono cambiate dalla loro precedente apparizione nel blocco *Ombre su Innistrad*.

* Ogni lato di una carta bifrante possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre una carta bifrante è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.

* Mentre una carta bifrante non è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Ad esempio, nel cimitero la carta qui illustrata ha solo le caratteristiche della Mappa del Tesoro, anche se sul campo di battaglia, prima di essere messa nel cimitero, era la Baia del Tesoro. In particolare, questo significa che la Mappa del Tesoro è una carta non terra.

* Il costo di mana convertito di una carta bifrante corrisponde al costo di mana convertito del suo lato frontale, anche mentre si trova sul campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su. Ad esempio, la Baia del Tesoro ha un costo di mana convertito pari a 2, anche se è una terra senza costo di mana. (Questa regola è stata introdotta con l'uscita di *Ombre su Innistrad*.)

* Il lato posteriore di tutte le carte bifrante di *Ixalan* è incolore, indipendentemente dal colore del loro lato frontale.

* Una carta bifrante entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non ti richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su. Il lato posteriore di una carta bifrante non può essere giocato.

Supplemento di gioco: carte di verifica

È importante che le carte nel tuo mazzo non siano distinguibili l'una dall'altra. Per riuscirci con le carte bifrante, puoi usare le carte di verifica presenti in alcune buste di *Ixalan*. Una carta di verifica funge da sostituto di una carta bifrante nelle zone nascoste o dovunque la sua identità sia occultata (ad esempio in esilio, se viene esiliata a faccia in giù). Usare le carte di verifica è facoltativo, ma nei tornei i giocatori con carte bifrante devono usare le carte di verifica o bustine protettive opache (o entrambe).

* Devi avere con te la carta bifrante reale rappresentata dalla carta di verifica. La carta bifrante deve essere tenuta separata dal resto del mazzo e dal tuo sideboard.

* Una carta di verifica può essere inclusa in un mazzo solamente se viene usata per rappresentare una carta bifrante.

* Devi segnare con estrema chiarezza una casella sulla carta di verifica per indicare quale carta bifrante rappresenta.

* Durante la partita, una carta di verifica è considerata la carta bifrante che rappresenta.

* Se una carta di verifica entra in una zona pubblica (il campo di battaglia, il cimitero, la pila o l'esilio, a meno che non sia esiliata a faccia in giù), usa la carta bifrante reale e metti da parte la carta di verifica. Se la carta bifrante viene messa in una zona nascosta (la tua mano o il grimorio), usa di nuovo la carta di verifica.

* Se una carta bifrante viene esiliata a faccia in giù o messa sul campo di battaglia a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta di verifica a faccia in giù o bustine protettive opache (o entrambe).

Nuova parola per definire un'abilità: infuriare

Solo una cosa è meglio di un Dinosaurio: un Dinosaurio arrabbiato. *Infuriare* è una parola per definire un'abilità presente su alcune creature Dinosaurio. Indica un'abilità che si innesci ogniqualvolta viene inflitto danno a quella creatura. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Cacciatori dalla Corona Solare

{4} {R} {R}

Creatura — Dinosaurio

5/4

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno ai Cacciatori dalla Corona Solare, questi infliggono 3 danni a un avversario bersaglio.

* Se più fonti infliggono danno a una creatura con infuriare nello stesso momento, probabilmente perché quella creatura è stata bloccata da più creature, l'abilità infuriare si innesca solo una volta.

* Se viene inflitto danno letale a una creatura con un'abilità infuriare, quell'abilità si innesca. La creatura con infuriare lascia il campo di battaglia prima che quell'abilità si risolva, quindi non viene influenzata dall'abilità che si risolve.

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: incursione

Incursione è una parola per definire un'abilità riproposta che si trova su alcuni Pirati e sulle carte di *Ixalan* con tematica correlata. Ogni abilità incursione verifica se hai attaccato con una creatura durante quel turno. Questa parola per definire un'abilità è apparsa in precedenza nell'espansione *I Khan di Tarkir*. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Incendiario della Flotta Fendiburrasca

{4} {R}

Creatura — Pirata Orco

4/4

Incursione — Quando l'Incendiario della Flotta Fendiburrasca entra nel campo di battaglia, se hai attaccato con una creatura in questo turno, un avversario bersaglio sacrifica un permanente.

* Le abilità incursione considerano solo se hai attaccato con una creatura. È irrilevante con quante creature hai attaccato oppure quale avversario o planeswalker controllato da un avversario è stato attaccato da quelle creature.

* Le abilità incursione valutano l'intero turno per verificare se hai attaccato con una creatura. Quella creatura non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia. Allo stesso modo, non è necessario che il giocatore o il planeswalker che essa ha attaccato siano ancora rispettivamente in gioco o sul campo di battaglia.

* Alcune abilità incursione si innescano all'inizio della tua sottofase finale. Queste abilità si innescano se hai attaccato con una creatura in quel turno, anche se la carta con quell'abilità incursione non si trovava sul campo di battaglia quando hai attaccato.

Riproposizione di una meccanica: Veicoli

In *Ixalan* torna il sottotipo di artefatto Veicolo per consentirti di solcare i mari in grande stile.

Goletta Agile

{3}

Artefatto — Veicolo

4/3

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.*)

Le regole per i Veicoli non sono cambiate dalla loro precedente apparizione nel blocco *Kaladesh*.

* Ogni Veicolo riporta stampati dei valori di forza e costituzione, ma non è una creatura. Se diventa una creatura, probabilmente tramite la sua abilità manovrare, avrà quella forza e quella costituzione.

* Se un effetto fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto con forza e costituzione determinate, quell'effetto sostituisce la forza e la costituzione stampate del Veicolo.

* “Veicolo” è un tipo di artefatto, non un tipo di creatura. Un Veicolo manovrato di solito non ha alcun tipo di creatura.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato l’attivazione di un’abilità manovrare, nessun giocatore può compiere altre azioni finché l’abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di fermare l’abilità cambiando la forza di una creatura, né rimuovendo o TAPpando una creatura.

* Qualsiasi creatura STAPpata che controlli può essere TAPpata per pagare un costo di manovrare, anche una che è appena entrata sotto il tuo controllo.

* Puoi TAPpare più creature del necessario per attivare un’abilità manovrare.

* Le creature che manovrano un Veicolo non sono assegnate a esso né collegate in alcun modo. Gli effetti che influenzano il Veicolo (per esempio distruggendolo o mettendo su di esso un segnalino +1/+1) non influenzano le creature che lo hanno manovrato.

* Una volta che un Veicolo diventa una creatura, si comporta esattamente come qualsiasi altra creatura artefatto. Non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall’inizio del turno, può bloccare se è STAPpato, può essere TAPpato per pagare il costo di manovrare di un Veicolo e così via.

* Puoi attivare l’abilità manovrare di un Veicolo anche se è già una creatura artefatto. Questa azione non avrà alcun effetto sul Veicolo. Non cambierà la sua forza e costituzione.

* Perché un Veicolo possa attaccare, deve essere una creatura mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, quindi l’ultimo momento utile per attivare a questo scopo la sua abilità manovrare è la sottofase di inizio combattimento. Perché un Veicolo possa bloccare, deve essere una creatura mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, quindi l’ultimo momento utile per attivare a questo scopo la sua abilità manovrare è la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. In entrambi i casi, i giocatori possono compiere azioni dopo che si è risolta l’abilità manovrare ma prima che il Veicolo sia stato dichiarato come creatura attaccante o bloccante.

* Quando un Veicolo diventa una creatura, questo non conta come far entrare una creatura nel campo di battaglia. Il permanente era già sul campo di battaglia; ha solo cambiato tipo. Le abilità che si innescano ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.

* Se un permanente diventa la copia di un Veicolo, la copia non sarà una creatura, anche se il Veicolo che sta copiando è diventato una creatura artefatto.

Nuovo sottotipo di artefatto: Tesoro

Tesoro è un nuovo sottotipo di artefatto che compare solo su alcune pedine. È associato alla fazione dei Pirati. Esistono quattro versioni della pedina Tesoro stampata, ognuna con l’illustrazione di un forziere contenente oggetti preziosi che appartengono a una delle quattro fazioni.

Bottino dei Pirati

{3}{U}

Stregoneria

Pesca due carte. Crea una pedina artefatto Tesoro incolore con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

* Alcune magie che creano pedine Tesoro necessitano di bersagli. Non puoi lanciare una magia senza scegliere bersagli legali. Se tutti i bersagli diventano illegali, la magia verrà neutralizzata e non otterrai le relative pedine Tesoro.

Cambiamento delle regole: i planeswalker utilizzano la “regola delle leggende”

In precedenza, i planeswalker e i permanenti leggendari erano soggetti a regole simili, ma leggermente diverse. Le regole ufficiali, incluse nella regola 704, “Azioni Generate dallo Stato”, erano le seguenti:

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

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

Con l’uscita di *Ixalan*, la “regola dell’unicità dei planeswalker” verrà rimossa dalle regole e tutte le carte planeswalker stampate in precedenza riceveranno un errata-corrigere per aggiungere il supertipo leggendario. Tutte le carte planeswalker di *Ixalan* sono state stampate con il supertipo leggendario.

Jace, Naufrago Astuto (nelle buste di *Ixalan*)

{1} {U} {U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

3

+1: Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore in questo turno, pesca una carta, poi scarta una carta.

-2: Crea una pedina creatura Illusione 2/2 blu con “Quando questa creatura diventa bersaglio di una magia, sacrificala”.

-5: Crea due pedine che sono copie di Jace, Naufrago Astuto, tranne che non sono leggendarie.

Jace, Mago Mentale Ingegnoso (in un mazzo Planeswalker di *Ixalan*)

{4} {U} {U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

5

+1: Pesca una carta.

+1: STAPpa tutte le creature che controlli.

-9: Scegli fino a tre creature bersaglio. Prendi il controllo di quelle creature.

* Se controlli due o più permanenti leggendari con lo stesso nome in inglese, scegline uno e metti gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta “regola delle leggende”.

* Jace, Mago Mentale Ingegnoso e Jace, Naufrago Astuto hanno nomi diversi, quindi puoi controllare entrambi contemporaneamente.

Ciclo: “checkland”

Ixalan comprende un ciclo di terre doppie di colori alleati che ti consentono di disporre sempre del mana necessario. Queste carte sono state inizialmente stampate per il Set Base *Magic 2010*.

Dirupo delle Radici

Terra

Il Dirupo delle Radici entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli una Montagna o una Foresta.

{T}: Aggiungi {R} o {G} alla tua riserva di mana.

* Le abilità entra-in-campo di queste terre doppie verificano la presenza di terre con uno dei due tipi di terra specificati tra le terre che controlli, non con uno dei due nomi specificati. Le terre verificate non devono essere

necessariamente terre base. Ad esempio, se controlli le Selve Diradate (una terra non base con i tipi di terra Foresta e Pianura), il Dirupo delle Radici entra nel campo di battaglia STAppato.

* Queste terre doppie non hanno alcun tipo di terra. Ad esempio, il Dirupo delle Radici non è una Foresta. Un secondo Dirupo delle Radici non entrerà STAppato se controlli solo il Dirupo delle Radici.

* Mentre queste terre entrano nel campo di battaglia, verificano le terre che sono già sul campo di battaglia. Non considerano le terre che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente a esse.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Acque di Fondalinfia

{2}{U}

Incantesimo

Ogniquale volta lanci una magia Tritone, crea una pedina creatura Tritone 1/1 blu con anti-malocchio. *(Una creatura con anti-malocchio non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

* L'abilità delle Acque di Fondalinfia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

Adattamento Arcano

{2}{U}

Incantesimo

Mentre l'Adattamento Arcano entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli hanno il tipo scelto in aggiunta ai loro altri tipi. Lo stesso vale per le magie creatura che controlli e le carte creatura che possiedi e che non sono sul campo di battaglia.

* Gli effetti di sostituzione che modificano le creature di un certo tipo mentre entrano nel campo di battaglia si applicheranno dopo che tu avrai applicato l'effetto dell'Adattamento Arcano. Questa è una variazione al precedente regolamento. Se controlli l'Adattamento Arcano e la carta Mimic Metallico di *Rivolta dell'Etere*, con lo stesso tipo di creatura scelto per entrambi, qualsiasi creatura che controlli entrerà nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

Ala Solare di Kinjalli

{2}{W}

Creatura — Dinosaurio

2/3

Volare

Le creature controllate dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPpate.

* Se una creatura controllata da un avversario entra nel campo di battaglia nello stesso momento in cui l'Ala Solare di Kinjalli entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'effetto dell'Ala Solare di Kinjalli non si applica alla creatura del tuo avversario.

Ammiraglio Beckett Cuor di Bronzo

{1}{U}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

3/3

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

All'inizio della tua sottofase finale, prendi il controllo di un permanente non terra bersaglio controllato da un giocatore a cui è stato inflitto danno da combattimento da tre o più Pirati in questo turno.

* L'abilità innescata dell'Ammiraglio Beckett Cuor di Bronzo verifica cos'è successo in precedenza nel turno. Non verifica se l'Ammiraglio Beckett Cuor di Bronzo era sul campo di battaglia quando quei Pirati hanno inflitto danno da combattimento, se quelle creature sono ancora sul campo di battaglia o se sono ancora Pirati.

* Se un Pirata infligge danno da combattimento più volte, probabilmente perché ha doppio attacco, conta come solo uno dei tre Pirati per l'abilità innescata dell'Ammiraglio Beckett Cuor di Bronzo.

* Se è stato inflitto danno da combattimento da tre Pirati a più di un giocatore, bersagli solo un permanente. Può essere controllato da uno qualsiasi di quei giocatori.

* L'effetto di cambio di controllo dell'abilità innescata dell'Ammiraglio Beckett Cuor di Bronzo dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione o quando perdi il controllo dell'Ammiraglio Beckett Cuor di Bronzo.

* 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 ed eventuali effetti che conferiscono al giocatore il controllo di permanenti terminano immediatamente.

* In una partita Two-Headed Giant, una creatura attaccante non bloccata infligge il suo danno da combattimento a uno dei due giocatori che sta attaccando. La squadra attaccante sceglie il giocatore attaccato da ogni creatura mentre il danno da combattimento viene assegnato. Il danno da combattimento inflitto dai Pirati controllati dal tuo compagno di squadra viene calcolato durante la verifica dell'abilità dell'Ammiraglio Beckett Cuor di Bronzo.

Amuleto Primordiale

{4}

Artefatto

Le magie istantanee e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Ogniquale volta lanci una magia istantanea o stregoneria, metti un segnalino carica sull'Amuleto Primordiale. Poi, se ci sono quattro o più segnalini carica su di esso, puoi rimuovere quei segnalini e trasformarlo.

////

Fonte Primordiale

Terra

(Si trasforma dall'Amuleto Primordiale.)

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Quando quel mana viene speso per lanciare una magia istantanea o stregoneria, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

* Gli effetti che riducono il costo di mana generico di una magia non possono ridurre i requisiti di mana colorato della magia.

* L'ultima abilità dell'Amuleto Primordiale si innesca dopo che hai terminato di lanciare una magia. In particolare, non puoi utilizzare la Fonte Primordiale per pagare la magia che conferisce all'Amuleto Primordiale il suo quarto segnalino.

* Se viene messo un quarto segnalino carica sull'Amuleto Primordiale da qualcosa di diverso dalla risoluzione della sua abilità (modificato da qualsiasi effetto di sostituzione applicabile), non potrai rimuovere quei segnalini né trasformarlo in quel momento. Dovrai aspettare di lanciare un'altra magia istantanea o stregoneria.

* Il mana prodotto dalla Fonte Primordiale può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie istantanee o stregoneria.

* Verrà copiata qualsiasi magia istantaneo o stregoneria per la quale spendi il mana, non soltanto una che richieda bersagli.

* L'abilità innescata ritardata derivante dall'abilità di mana della Fonte Primordiale si innescherà anche se la Fonte Primordiale lascia il campo di battaglia prima che quel mana venga speso.

* Se per lanciare una singola magia istantaneo o stregoneria viene speso più di un mana prodotto dalla Fonte Primordiale, si innescherà l'abilità innescata ritardata associata a ogni mana speso. Verranno create altrettante copie. È irrilevante se questo mana sia stato prodotto da una o più Fonti Primordiali.

* L'abilità innescata ritardata della Fonte Primordiale può copiare la magia anche se quella magia viene neutralizzata prima che l'abilità si risolva.

* Se viene creata una copia, tu la controlli. Quella copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che 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 puoi scegliere un altro modo.

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.

* Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. 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. Per esempio, se sacrifichi una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e tu lo copi, anche la copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.

Antico Immortale

{4} {B} {B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

4/4

Volare

TAPpa tre Vampiri STAPpati che controlli: Riprendi in mano l'Antico Immortale dal tuo cimitero.

* L'ultima abilità dell'Antico Immortale può essere attivata solo mentre è nel tuo cimitero.

* Una volta che hai dichiarato l'attivazione dell'ultima abilità dell'Antico Immortale, nessun giocatore può compiere altre azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di fermare l'abilità TAPpando o rimuovendo i Vampiri che controlli.

* Per attivare l'ultima abilità, puoi TAPpare qualsiasi Vampiro STAPPato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo turno più recente. (Nota che TAPpare la creatura non usa {T} [il simbolo del TAP].)

Araldo dei Ruscelli Segreti

{3} {U}

Creatura — Guerriero Tritone

2/3

Le creature che controlli con segnalini +1/+1 non possono essere bloccate.

* Dopo che una creatura che controlli è stata bloccata, mettere un segnalino +1/+1 su di essa non la farà diventare non bloccata.

Arciere di Yatzocal

{2}{G}

Creatura — Arciere Umano

1/4

Raggiungere

Quando l'Arciere di Yatzocal entra nel campo di battaglia, puoi farlo lottare con un'altra creatura bersaglio. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

* Devi scegliere un'altra creatura bersaglio (se puoi) mentre l'abilità innescata dell'Arciere di Yatzocal viene messa in pila. Scegli se quelle creature lottano mentre l'abilità si risolve.

* Se l'Arciere di Yatzocal non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità innescata si risolve o se il bersaglio di quell'abilità è illegale, nessuna creatura infligge o subisce danno.

* L'abilità dell'Arciere di Yatzocal può bersagliare un'altra creatura che controlli (ad esempio un Dinosaurio con l'abilità infuriare).

Armasauro Risoluto

{3}{W}

Creatura — Dinosaurio

2/3

Cautela

{1}{W}, {T}: L'Armasauro Risoluto infligge danno pari alla sua costituzione a una creatura bersaglio che blocca o che lo blocca.

* TAPPare una creatura attaccante o bloccante non la rimuove dal combattimento. Se il bersaglio dell'abilità dell'Armasauro Risoluto sopravvive al danno, l'Armasauro Risoluto infliggerà danno da combattimento e subirà danno da combattimento da quella creatura come di consueto.

* Se l'Armasauro Risoluto non è più sul campo di battaglia mentre la sua abilità si risolve, per determinare il danno inflitto, usa la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.

Astensione dal Sangue di Arguel

{1}{B}

Incantesimo Leggendaro

{1}{B}, Paga 2 punti vita: Pesca una carta.

All'inizio del tuo mantenimento, se hai 5 o meno punti vita, puoi trasformare l'Astensione dal Sangue di Arguel.

////

Tempio di Aclazotz

Terra Leggendaria

(Si trasforma dall'Astensione dal Sangue di Arguel.)

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

{T}, Sacrifica una creatura: Guadagni punti vita pari alla costituzione della creatura sacrificata.

* Se i tuoi punti vita sono 6 o più all'inizio del tuo mantenimento, la seconda abilità dell'Astensione dal Sangue di Arguel non si innesca. Non puoi compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.

* Se i tuoi punti vita sono 6 o più mentre la seconda abilità dell'Astensione dal Sangue di Arguel tenta di risolversi, l'abilità non avrà alcun effetto.

* Una volta dichiarata l'ultima abilità del Tempio di Aclazotz, è troppo tardi per interromperti cercando di rimuovere la creatura che sacrifichi.

* Per l'ultima abilità del Tempio di Aclazotz, usa la costituzione della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti punti vita guadagni.

Avatar del Sole Ardente

{3}{R}{R}{R}

Creatura — Avatar Dinosaurio

6/6

Scegli fino a una creatura bersaglio. Quando l'Avatar del Sole Ardente entra nel campo di battaglia, infligge 3 danni a un avversario bersaglio e 3 danni a quella creatura bersaglio.

* L'abilità dell'Avatar del Sole Ardente può bersagliare qualsiasi creatura, non solo una creatura controllata dall'avversario bersaglio.

* Se l'abilità dell'Avatar del Sole Ardente ha due bersagli e uno diventa illegale, all'altro viene comunque inflitto danno.

Avatar del Sole Sorgente

{5}{W}{W}{W}

Creatura — Avatar Dinosaurio

7/7

Quando l'Avatar del Sole Sorgente entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato dalla tua mano, distruggi tutte le creature non Dinosaurio.

* Se metti l'Avatar del Sole Sorgente sul campo di battaglia dalla tua mano senza lanciarlo, la sua abilità non si innescherà.

* Se lanci una magia creatura che entra nel campo di battaglia come una copia dell'Avatar del Sole Sorgente, ad esempio il Clone, l'abilità entra-in-campo si innescherà.

Avatar del Sole Verdeggiante

{5}{G}{G}

Creatura — Avatar Dinosaurio

5/5

Ogniquale volta l'Avatar del Sole Verdeggiante o un'altra creatura entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

* La costituzione della creatura che entra nel campo di battaglia viene determinata mentre l'abilità dell'Avatar del Sole Verdeggiante si risolve. Se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, usa la costituzione che aveva nel momento in cui l'ha lasciato. Se la costituzione della creatura era inferiore a 0, i tuoi punti vita non cambieranno.

Avventarsi

{1}{G}

Istantaneo

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

* Se uno o entrambi i bersagli sono illegali quando Avventarsi tenta di risolversi, nessuna creatura infligge o subisce danno.

Bottino Tentatore

{3}{R}

Incantesimo

Ogni avversario deve attaccare te o un planeswalker che controlli con almeno una creatura in ogni combattimento, se può farlo.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina artefatto Tesoro incolore con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

* Ogni avversario deve attaccare solo te o un planeswalker che controlli con almeno una creatura in totale, non con una creatura per te e una per ogni planeswalker che controlli. Le altre creature sono libere di attaccare altri giocatori o altri planeswalker oppure di non attaccare.

* Se una creatura non può attaccare te o un planeswalker che controlli per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPpata mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore o perché è affetta da "debolezza da evocazione"), quella creatura non deve attaccare per forza. Se nessuna creatura controllata da un giocatore può attaccare te o un planeswalker che controlli, il requisito del Bottino Tentatore non ha alcun effetto durante quel combattimento. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

* In una partita Two-Headed Giant, ognuno dei tuoi due avversari deve attaccare la tua squadra o un planeswalker che controlli con almeno una creatura, se può farlo. Attaccare un planeswalker controllato dal tuo compagno di squadra non soddisfa il requisito del Bottino Tentatore. Il danno da combattimento delle creature che attaccano la tua squadra può essere assegnato al tuo compagno di squadra.

Brontodonte Bellicoso

{5}{G}{W}

Creatura — Dinosaurio

4/6

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

* L'abilità del Brontodonte Bellicoso non cambia 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 e costituzione useranno i valori reali. Ad esempio, Cacciare i Deboli non prenderà in considerazione la costituzione di una creatura che lotta.

Bussola Taumaturgica

{2}

Artefatto

{3}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli sette o più terre, trasforma la Bussola Taumaturgica.

////

Guglie di Orazia

Terra

(Si trasforma dalla Bussola Taumaturgica.)

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

{T}: STAPpa una creatura attaccante bersaglio controllata da un avversario e rimuovila dal combattimento.

* Rimuovere una creatura dal combattimento non cambia il fatto che ha attaccato, anche se non è più una creatura attaccante. In particolare, le abilità incursione vengono soddisfatte comunque anche se tutte le creature attaccanti vengono rimosse dal combattimento.

Cacciatori dalla Corona Solare

{4} {R} {R}

Creatura — Dinosaurio

5/4

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno ai Cacciatori dalla Corona Solare, questi infliggono 3 danni a un avversario bersaglio.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso momento in cui ai Cacciatori dalla Corona Solare viene inflitto danno, perdi la partita prima che la loro abilità infuriare si risolva.

Campione di Fondalinfia

{1} {G}

Creatura — Sciamano Tritone

1/1

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 sul Campione di Fondalinfia.

* L'abilità del Campione di Fondalinfia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

Cannocchiale Incantato

{2}

Artefatto

Mentre il Cannocchiale Incantato entra nel campo di battaglia, guarda la mano di un avversario, poi scegli il nome di una carta qualsiasi.

Le abilità attivate delle fonti col nome scelto non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

* Puoi scegliere il nome di una carta qualsiasi, anche se quella carta normalmente non ha alcuna abilità attivata. Non devi limitarti ai nomi delle carte che hai visto nella mano dell'avversario.

* Non puoi scegliere il nome di una pedina, a meno che quella pedina non abbia lo stesso nome di una carta.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall’ultima abilità del Cannocchiale Incantato.

* Un’abilità di mana attivata è un’abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.

* Il Cannocchiale Incantato influenza le carte indipendentemente dalla zona in cui si trovano. Questo include le carte nella mano, le carte nel cimitero e le carte esiliate.

Cannoni Esplosivi di Vance

{3} {R}

Incantesimo Leggendario

All’inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta non terra, puoi lanciarla in questo turno.

Ogniqualvolta lanci la tua terza magia in un turno, puoi trasformare i Cannoni Esplosivi di Vance.

////

Baluardo Focoso

Terra Leggendaria

(Si trasforma dai Cannoni Esplosivi di Vance.)

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

{2} {R}, {T}: Il Baluardo Focoso infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* La carta esiliata dalla prima abilità dei Cannoni Esplosivi di Vance viene esiliata a faccia in su.

* Quando lanci la carta esiliata, segui le normali regole per lanciare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se esili una carta creatura in questo modo, devi attendere la tua fase principale per lanciarla.

* Se non lanci la carta esiliata, rimane in esilio.

* La seconda abilità dei Cannoni Esplosivi di Vance si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

* La seconda abilità dei Cannoni Esplosivi di Vance considera tutte le magie che hai lanciato, inclusi gli stessi Cannoni Esplosivi di Vance, se li hai lanciati in questo turno. L'abilità non si innescherà a meno che i Cannoni Esplosivi di Vance non siano sul campo di battaglia mentre lanci la tua terza magia del turno.

Capitana della Flotta Funesta

{B} {R}

Creatura — Pirata Orco

2/2

Ogniqualevolta la Capitana della Flotta Funesta attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni altro Pirata attaccante.

* Per determinare il valore del bonus, conta il numero di altri Pirati attaccanti mentre l'abilità si risolve.

* Dopo che l'abilità si è risolta, il bonus non cambia più avanti nel turno, anche se cambia il numero degli altri Pirati attaccanti.

* In una partita Two-Headed Giant, i Pirati attaccanti controllati dal tuo compagno di squadra verranno considerati per l'abilità della Capitana della Flotta Funesta.

Capitana Lannery Fendiburrasca

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

2/2

Rapidità

Ogniqualevolta la Capitana Lannery Fendiburrasca attacca, crea una pedina artefatto Tesoro incolore con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

Ogniqualevolta sacrifichi un Tesoro, la Capitana Lannery Fendiburrasca prende +1/+0 fino alla fine del turno.

* Puoi attivare l'abilità di mana di un Tesoro anche se non hai nulla per cui spendere quel mana.

* L'ultima abilità della Capitana Lannery Fendiburrasca si innesca ogniqualevolta sacrifichi un Tesoro per qualsiasi motivo, non solo per attivare l'abilità di mana di un Tesoro.

* Se sacrifichi dei Tesori per lanciare la Capitana Lannery Fendiburrasca, la sua ultima abilità non si innesca per quei Tesori.

Capitano della Flotta Abissale

{1} {B}

Creatura — Pirata Umano

2/1

Minacciare

Ogniqualevolta il Capitano della Flotta Abissale attacca, se controlli un altro Pirata non pedina, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina creatura Pirata 2/2 nera con minacciare.

* Mentre si risolve l'abilità innescata del Capitano della Flotta Abissale, non puoi pagare {2} più volte per creare più di una pedina Pirata.

* Se non controlli un altro Pirata non pedina nel momento in cui il Capitano della Flotta Abissale attacca, la sua abilità innescata non si innescherà. Se non controlli un altro Pirata non pedina mentre quell'abilità si risolve, non potrai pagare {2}.

Capocaccia di Otepec

{1}{R}

Creatura — Sciamano Umano

1/2

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

{T}: Un Dinosaurio bersaglio ha rapidità fino alla fine del turno.

* Per determinare il costo totale di una magia Dinosaurio, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della creatura resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Caravella Adombrata

{2}

Artefatto — Veicolo

2/2

Ogniqualevolta una creatura che controlli esplora, metti un segnalino +1/+1 sulla Caravella Adombrata.

Manovrare 2 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

* Sui permanenti non creatura come la Caravella Adombrata possono essere messi segnalini +1/+1. Quei segnalini rimangono sul permanente mentre non è una creatura e verranno applicati se diventa una creatura.

* Se una magia o un'abilità che si stanno risolvendo richiedono a una creatura specifica di esplorare ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a esplorare. Gli effetti che si innescano ogniqualevolta una creatura che controlli esplora, come quello della Caravella Adombrata, si innescheranno, se appropriato.

Carica dei Dinosauri

{2}{R}

Istantaneo

Le creature attaccanti prendono +2/+0 fino alla fine del turno. I Dinosauri che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno.

* In una partita Two-Headed Giant, le creature attaccanti controllate dal tuo compagno di squadra prendono +2/+0, ma solo i Dinosauri che controlli tu hanno travolgere.

Cavaliere di Tilonalli

{1}{R}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Ogniqualevolta il Cavaliere di Tilonalli attacca, se controlli un Dinosaurio, il Cavaliere di Tilonalli prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* Se non controlli un Dinosaurio mentre il Cavaliere di Tilonalli attacca, la sua abilità non si innescherà. Se non controlli un Dinosaurio mentre l'abilità del Cavaliere di Tilonalli si risolve, quell'abilità non avrà alcun effetto.

* Dopo che l'abilità del Cavaliere di Tilonalli si è risolta mentre controlli uno o più Dinosauri, il Cavaliere di Tilonalli prende +1/+1 per il resto del turno anche se non controlli più un Dinosaurio più avanti nel turno.

Celebrare la Ricchezza

{4} {B}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario muore, crea una pedina artefatto Tesoro incolore con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli dieci o più Tesori, vinci la partita.

* Se non controlli almeno dieci Tesori all'inizio del tuo mantenimento, la seconda abilità di Celebrare la Ricchezza non si innesca. Non puoi compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.

* Se non controlli almeno dieci Tesori mentre la seconda abilità di Celebrare la Ricchezza si risolve, non vincerai la partita.

* Se una creatura dell'avversario muore nello stesso momento in cui Celebrare la Ricchezza viene distrutto, otterrai un Tesoro.

* Se la seconda abilità di Celebrare la Ricchezza ti fa vincere la partita, evita di lanciare le tue pedine Tesoro in aria: potrebbero arrecare danno agli altri giocatori o distrarli.

Ceneri dei Ripugnanti

{1} {W}

Incantesimo

I giocatori non possono lanciare magie dai cimiteri o attivare abilità di carte nei cimiteri.

Ogniqualvolta una creatura muore, guadagni 1 punto vita.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è "[Costo]: [Effetto]". Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio imbalsamare dell'espansione *Amonkhet*, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con "quando", "ogniqualvolta" o "all'inizio di") non sono influenzate dalle Ceneri dei Ripugnanti.

* Le Ceneri dei Ripugnanti non impediscono ai giocatori di giocare carte terra dal cimitero se un effetto permette loro di farlo.

* Se una creatura muore nello stesso momento in cui le Ceneri dei Ripugnanti vengono distrutte, guadagni 1 punto vita.

Cercatrice del Santuario

{2} {B} {B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

3/4

Ogniqualvolta un Vampiro che controlli attacca, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Cercatrice del Santuario fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Chiamata della Capitana Lugubre

{2} {B}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta Pirata dal tuo cimitero, poi fai lo stesso con un Vampiro, un Dinosaurio e un Tritone.

* La Chiamata della Capitana Lugubre non bersaglia le carte da riprendere in mano. Le scegli mentre si sta risolvendo. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui effettui ogni scelta e il momento in cui riprendi in mano ogni carta.

* Se una carta nel tuo cimitero ha più di uno dei tipi specificati (ad esempio, un Dinosaurio che è un Dinosaurio Vampiro a causa dell'effetto dell'Adattamento Arcano), puoi scegliere di riprenderla in mano in base a uno dei suoi tipi e riprendere in mano un'altra carta dell'altro tipo.

* Se nel tuo cimitero non hai alcuna carta di uno dei tipi di creatura specificati, puoi continuare fino al successivo tipo specificato.

Chupacabra in Agguato

{3} {B}

Creatura — Orrore Bestia

2/3

Ogniquale volta una creatura che controlli esplora, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -2/-2 fino alla fine del turno.

* Sceglierei un bersaglio per l'abilità del Chupacabra in Agguato solo dopo che la tua creatura avrà finito di esplorare.

* Se una magia o un'abilità che si stanno risolvendo richiedono a una creatura specifica di esplorare ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a esplorare. Gli effetti che si innescano ogniqualvolta una creatura che controlli esplora, come quello del Chupacabra in Agguato, si innescheranno, se appropriato.

Ciurma Chiassosa

{2} {R} {R}

Creatura — Pirata Umano

3/3

Travolgere

Quando la Ciurma Chiassosa entra nel campo di battaglia, pesca tre carte, poi scarta due carte a caso. Se due carte che condividono un tipo di carta vengono scartate in questo modo, metti due segnalini +1/+1 sulla Ciurma Chiassosa.

* Dopo che l'abilità innescata della Ciurma Chiassosa ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, non puoi scartare né lanciare alcuna delle carte che hai pescato per cercare di alterare i risultati dello scarto casuale.

* I tipi di carta che possono comparire tra le carte scartate sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale (un tipo di carta presente su carte meno recenti). Leggendaro è un supertipo, non un tipo di carta.

* Le carte scartate devono condividere uno o più tipi di carta. Ad esempio, la Ciurma Chiassosa otterrà due segnalini +1/+1 se scarti una creatura artefatto e una creatura incantesimo.

* La Ciurma Chiassosa non ottiene più di due segnalini +1/+1 se le carte scartate condividono più di un tipo di carta.

Ciurma dello Sparafulmini

{2} {R}

Creatura — Pirata Goblin

0/5

{T}: La Ciuma dello Sparafulmini infligge 1 danno a ogni avversario.

Ogniqualvolta lanci una magia Pirata, STAPpa la Ciuma dello Sparafulmini.

* La seconda abilità della Ciuma dello Sparafulmini si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità attivata della Ciuma dello Sparafulmini fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Colpo Duplice

{R}

Istantaneo

Scegli fino a due creature bersaglio. Il Colpo Duplice infligge 1 danno a ciascuna di esse.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per fare in modo che il Colpo Duplice le infligga 2 danni.

Convocatore di Tempeste

{2}{U}{U}

Creatura — Mago Tritone

2/3

Quando il Convocatore di Tempeste entra nel campo di battaglia, TAPpa tutte le creature controllate da un avversario bersaglio.

* L'abilità del Convocatore di Tempeste bersaglia solo il giocatore. Le creature con anti-malocchio controllate da quel giocatore verranno TAPpate mentre quell'abilità si risolve.

Corrente Avvinghiante (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{U}

Stregoneria

Fai tornare fino a due creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.

Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Jace, Mago Mentale Ingegnoso, rivelala e aggiungila alla tua mano. Se hai passato in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* Puoi lanciare la Corrente Avvinghiante senza scegliere creature bersaglio. Passerai solo in rassegna il tuo grimorio e/o cimitero per Jace, Mago Mentale Ingegnoso. Tuttavia, se scegli dei bersagli e tutti quei bersagli diventano illegali prima che la Corrente Avvinghiante si risolva, la magia verrà neutralizzata e non passerai in rassegna il tuo grimorio e/o cimitero.

Crescita Emergente

{3}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio prende +5/+5 fino alla fine del turno e deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

* Se la creatura bersaglio attacca, il giocatore in difesa deve assegnarle almeno una creatura bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti se quel giocatore controlla almeno una creatura che potrebbe bloccarla. Altre creature possono a loro volta bloccarla, bloccare altre creature o non bloccare.

Cresticorno Sellato

{3}{R}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Il Cresticorno Sellato non può attaccare o bloccare da solo.

* Se controlli più di un Cresticorno Sellato, tutti possono attaccare o bloccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca o blocca.

* Anche se il Cresticorno Sellato non può attaccare da solo, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Ad esempio, il Cresticorno Sellato potrebbe attaccare un avversario e un'altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker controllato da quell'avversario. Analogamente, le altre creature bloccanti non devono bloccare la stessa creatura bloccata dal Cresticorno Sellato.

* Una volta che il Cresticorno Sellato ha attaccato o bloccato, resterà in combattimento anche se smetti di controllare un'altra creatura attaccante o bloccante.

* Se un effetto dice che il Cresticorno Sellato attacca o blocca se può farlo e tu controlli un'altra creatura in grado di attaccare o bloccare, devi attaccare o bloccare con il Cresticorno Sellato e con quella creatura.

* In una partita Two-Headed Giant, il Cresticorno Sellato può attaccare o bloccare con una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun'altra creatura che controlli sta attaccando o bloccando.

Custode della Giada

{3}{G}

Creatura — Sciamano Tritone

2/2

Anti-malocchio (*Questa creatura non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.*)

Quando il Custode della Giada entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su un Tritone bersaglio che controlli.

* Il Custode della Giada può essere scelto come bersaglio della sua stessa abilità.

Dagodonte Famelico

{2}{G}

Creatura — Dinosaurio

3/2

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno al Dagodonte Famelico, guadagni 2 punti vita.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso momento in cui al Dagodonte Famelico viene inflitto danno, perdi la partita prima che la sua abilità infuriare si risolva.

Depredatori dell'Occhio Cieco

{3}{U}{B}

Creatura — Pirata Umano

3/3

I Depredatori dell'Occhio Cieco prendono +1/+1 per ogni artefatto che controlli.

{2}{U}{B}: Crea una pedina artefatto Tesoro incolore con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto ai Depredatori dell'Occhio Cieco durante il combattimento potrebbe diventare letale se gli artefatti che controlli lasciano il campo di battaglia più avanti nel turno.

Devastatore della Flotta Funesta

{3}{B}{B}

Creatura — Mago Pirata Orco

4/4

Minacciare, tocco letale

Quando il Devastatore della Flotta Funesta entra nel campo di battaglia, ogni giocatore perde un terzo dei propri punti vita, arrotondati per eccesso.

* Ad esempio, se hai 13 punti vita, perderai 5 punti vita.

* Se un giocatore ha 1 punto vita, perderà 1 punto vita. Se a quel punto ogni giocatore ha 0 punti vita, la partita termina con un pareggio.

* In una partita Two-Headed Giant, ogni giocatore perde un terzo dei punti vita della sua squadra, arrotondati per eccesso. Ad esempio, se una squadra ha 13 punti vita, ogni giocatore di quella squadra perderà 5 punti vita e la squadra perderà 10 punti vita in totale.

Diplomazia in Punta di Spada

{2}{B}

Stregoneria

Rivela le prime tre carte del tuo grimorio. Per ognuna di quelle carte, aggiungila alla tua mano a meno che un avversario non paghi 3 punti vita. Poi esilia le altre.

* Riveli tutte e tre le carte prima che gli avversari scelgano se pagare punti vita per ognuna di esse.

* In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno sceglie se pagare punti vita per una carta prima di passare alla carta successiva. Sei tu a scegliere l'ordine in cui eseguire questa procedura per le carte, ma gli avversari possono discutere tra loro prima di compiere una scelta. Gli avversari saranno quindi a conoscenza delle scelte degli avversari precedenti quando compiono la loro.

Disperazione del Naufrago (*solo mazzo Planeswalker*)

{3}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Disperazione del Naufrago entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.

La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

* La Disperazione del Naufrago può bersagliare una creatura già TAPPata.

Dispersione della Vedetta

{2}{U}

Istantaneo

La Dispersione della Vedetta costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un Pirata.

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {4}.

* Una volta che hai dichiarato il lancio della Dispersione della Vedetta, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di aumentare il costo della magia rimuovendo i tuoi Pirati.

Disprezzo di Vraska

{2}{B}{B}

Istantaneo

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio. Guadagni 2 punti vita.

* Se la creatura o il planeswalker bersaglio diventano un bersaglio illegale prima che il Disprezzo di Vraska si sia risolto, l'intera magia verrà neutralizzata. Non guadagnerai punti vita.

Divoratore di Flotte

{5}{U}{U}

Creatura — Pesce

6/6

Ogniqualvolta il Divoratore di Flotte attacca, un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero la metà superiore del suo grimorio, arrotondata per eccesso.

* L'abilità innescata del Divoratore di Flotte può bersagliare qualsiasi giocatore, non solo il giocatore che esso sta attaccando.

* Se due Divoratori di Flotte attaccano, ogni innesco determina la metà superiore del grimorio di quel giocatore separatamente. Ad esempio, se il giocatore bersaglio ha 15 carte nel suo grimorio, quel giocatore mette le prime otto carte nel cimitero, poi mette le prime quattro carte nel cimitero.

Domatore dei Possenti

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

1/1

Il Domatore dei Possenti prende +2/+2 fintanto che controlli un Dinosaurio.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto al Domatore dei Possenti durante il combattimento potrebbe diventare letale se non controlli più un Dinosaurio più avanti nel turno.

Dono degli Araldi del Fiume

{1}{G}

Istantaneo

Scegli fino a un Tritone bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio e un segnalino +1/+1 su quel Tritone bersaglio.

* Puoi scegliere un'unica creatura Tritone come bersaglio per entrambi i bonus forniti dal Dono degli Araldi del Fiume, ma puoi anche scegliere due creature Tritone distinte.

Egisauro Urlante

{5}{W}

Creatura — Dinosaurio

3/5

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno all'Egisauro Urlante, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli.

* Se a un'altra creatura che controlli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui viene inflitto danno all'Egisauro Urlante, l'altra creatura non verrà salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

Errante della Crescita Rigogliosa

{1}{G}

Creatura — Elementale

1/3

Ogniquale una creatura che controlli esplora, metti un segnalino +1/+1 sull'Errante della Crescita Rigogliosa e guadagni 3 punti vita.

* Se una creatura lascia il campo di battaglia prima che un effetto le richieda di esplorare, esplora comunque. Gli effetti che si innescano ogniquale una creatura che controlli esplora, come quello dell'Errante della Crescita Rigogliosa, si innescheranno, se appropriato.

* Se l'Errante della Crescita Rigogliosa lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, non metterai un segnalino +1/+1 su alcuna creatura, ma guadagnerai comunque 3 punti vita.

Evocatrice di Kinjalli

{W}

Creatura — Chierico Umano

0/3

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

* Per determinare il costo totale di una magia Dinosaurio, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della creatura resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Evocazione della Fenice Solare

{5}{R}

Incantesimo

Ogniquale lanci una magia dalla tua mano, rivela le prime X carte del tuo grimoire, dove X è il costo di mana convertito di quella magia. Puoi lanciare una carta rivelata in questo modo con costo di mana convertito pari o inferiore a X senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimoire in ordine casuale.

* Lanciare l'Evocazione della Fenice Solare non fa innescare la sua abilità.

* L'abilità dell'Evocazione della Fenice Solare si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. Se lanci una magia come parte della risoluzione dell'abilità, quella magia si risolve prima della magia che ha fatto innescare l'abilità.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.

* Se il costo di mana convertito della magia è 0, non fai nulla mentre l'abilità dell'Evocazione della Fenice Solare si risolve.

* Se una carta rivelata nel tuo grimoire ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

* Se lanci una delle carte rivelate, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati, ma altre restrizioni (come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento") restano valide.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Saccheggio a Caro Prezzo, devi pagarli per lanciarla.

* Il costo di mana convertito di una carta split, come le carte con conseguenze del blocco *Amonkhet*, si basa sul costo di mana combinato delle sue due metà.

Ferocidonte Scatenato

{2}{R}

Creatura — Dinosaurio

3/3

Minacciare

I giocatori non possono guadagnare punti vita.

Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia, il Ferocidonte Scatenato infligge 1 danno al controllore di quella creatura.

* Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita ai giocatori si risolveranno comunque mentre il Ferocidonte Scatenato è sul campo di battaglia. Nessun giocatore 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 giocatore a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre il Ferocidonte Scatenato è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.

* L'ultima abilità del Ferocidonte Scatenato si innesca ogniqualvolta un qualsiasi giocatore (incluso tu) fa entrare una creatura nel campo di battaglia.

* Se un'altra creatura entra nel campo di battaglia contemporaneamente al Ferocidonte Scatenato, l'ultima abilità di quest'ultimo si innesca.

Filibustiera del Velaliante

{1}{B}

Creatura — Pirata Umano

1/2

Volare

Quando la Filibustiera del Velaliante entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra, non creatura da quella mano. Esilia quella carta finché la Filibustiera del Velaliante non lascia il campo di battaglia.

* Se la Filibustiera del Velaliante lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità entra-in-campo, l'avversario rivela la sua mano, ma non viene esiliata alcuna carta.

* La carta esiliata torna in mano al suo proprietario subito dopo che la Filibustiera del Velaliante ha lasciato il campo di battaglia. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni generate dallo stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Filibustiera del Velaliante lascia la partita, la carta esiliata ritornerà in mano al suo proprietario. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Fulcro della Caducità

{4}{W}{W}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, puoi far scambiare i punti vita a due giocatori bersaglio.

* Se uno dei giocatori bersagliati è un bersaglio illegale quando l'abilità innescata del Fulcro della Caducità tenta di risolversi, lo scambio non avviene. Non cambiano i punti vita di nessuno dei due giocatori.

* Quando vengono scambiati i punti vita, ogni giocatore guadagna o perde l'ammontare di punti vita necessario a eguagliare i precedenti punti vita dell'altro giocatore. Ad esempio, se il giocatore A ha 5 punti vita e il giocatore B

ha 3 punti vita prima dello scambio, il giocatore A perderà 2 punti vita e il giocatore B ne guadagnerà 2. Gli effetti di sostituzione possono modificare questi guadagni e perdite e le abilità innescate possono innescarsi con essi.

* Se un giocatore non può guadagnare punti vita, non può neppure scambiare punti vita con un altro giocatore che ha più punti vita di lui. Se un giocatore non può perdere punti vita, non può neppure scambiare punti vita con un giocatore che ha meno punti vita di lui. In entrambi i casi, non cambieranno i punti vita di nessuno dei due giocatori.

* In una partita Two-Headed Giant, si considera che ogni giocatore abbia lo stesso numero di punti vita della sua squadra. Se i due giocatori bersagliati sono in squadre diverse, quei giocatori guadagnano o perdono l'ammontare appropriato di punti vita e le squadre finiscono per scambiarsi i punti vita. Se i due giocatori bersagliati sono compagni di squadra, non possono scambiare punti vita.

Furfante Spietato

{2} {B}

Creatura — Pirata Orco

3/2

{2} {B}, Sacrifica una creatura: Crea due pedine artefatto Tesoro incolori con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

Sacrifica tre Tesori: Pesca una carta.

* Puoi sacrificare il Furfante Spietato per pagare il costo della sua prima abilità.

* I Tesori che sacrifichi per attivare l'ultima abilità del Furfante Spietato non possono essere sacrificati anche per attingere mana.

Galeone dei Conquistadores

{4}

Artefatto — Veicolo

2/10

Quando il Galeone dei Conquistadores attacca, esilialo alla fine del combattimento, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il tuo controllo.

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.)

////

Campo Base dei Conquistadores

Terra

(Si trasforma dal Galeone dei Conquistadores.)

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

{2}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

{4}, {T}: Pesca una carta.

{6}, {T}: Riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

* Il Galeone dei Conquistadores non verrà esiliato se non sopravvive al combattimento.

* A differenza delle altre carte bifronte di *Ixalan*, il Galeone dei Conquistadores viene esiliato e poi rimesso sul campo di battaglia trasformato. Verrà considerato un nuovo oggetto che entra nel campo di battaglia. In particolare, tornerà sul campo di battaglia STAPpato.

Gishath, Avatar del Sole

{5} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Avatar Dinosaurio

7/6

Travolgere, cautela, rapidità

Ogniqualvolta Gishath, Avatar del Sole infligge danno da combattimento a un giocatore, rivela altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Metti un qualsiasi numero di carte creatura Dinosauro scelte tra esse sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Se nel tuo grimorio hai un numero inferiore di carte rispetto al danno inflitto da Gishath, riveli le carte che hai. Poiché non peschi carte, non perderai la partita.

Guardia d’Onore di Toxatli

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

1/3

Le creature che entrano nel campo di battaglia non fanno innescare le abilità.

* Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”. In genere sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.

* Gli effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPPato o con dei segnalini, non sono influenzati. Le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione.

* L’abilità della Guardia d’Onore di Toxatli ferma le abilità innescate entra-in-campo di una creatura oltre ad altre abilità innescate che si innescerebbero quando una creatura entra nel campo di battaglia. Ciò include le abilità che si innescerebbero quando la Guardia d’Onore di Toxatli entra nel campo di battaglia.

* L’evento di innesco non deve necessariamente specificare le “creature” che entrano nel campo di battaglia. Ad esempio, il Re del Contrabbando ha un’abilità che dice: “Ogniqualvolta un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, profetizza 1”. Se una creatura artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, quell’abilità non si innescherà. Se un artefatto non creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l’abilità si innescherà.

* Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà, considera il permanente mentre esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se controlli la Marcia delle Macchine, che dice, in parte, “Ogni artefatto non creatura è una creatura artefatto”, ogni artefatto sarà una creatura al momento di entrare nel campo di battaglia e non farà innescare le abilità innescate.

* Se la Guardia d’Onore di Toxatli e un’altra creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, nessuna delle due creature che entrano nel campo di battaglia farà innescare le abilità innescate.

Guardiano del Santuario del Fuoco

{R}

Creatura — Elementale

1/1

Minacciare

{7}{R}, {T}, Sacrifica il Guardiano del Santuario del Fuoco: Scegli fino a due creature bersaglio. Il Guardiano del Santuario del Fuoco infligge 3 danni a ciascuna di esse.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per fare in modo che il Guardiano del Santuario del Fuoco le infligga 6 danni.

Guerriero di Fondalinfia

{1}{G}

Creatura — Guerriero Tritone

2/2

Ogniqualvolta il Guerriero di Fondalinfia viene bloccato, prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* Se il Guerriero di Fondalinfia viene bloccato da più creature, la sua abilità si innesca solo una volta.

Huatli, Cavaliere di Dinosauri (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{R}{W}

Planeswalker Leggendaro — Huatli

4

+2: Scegli fino a un Dinosaurio bersaglio che controlli. Metti due segnalini +1/+1 su di esso.

-3: Un Dinosaurio bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

-7: I Dinosauri che controlli prendono +4/+4 fino alla fine del turno.

* Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre la seconda abilità di Huatli si risolve, la creatura che controlli non infliggerà danno.

* L'ultima abilità di Huatli influenza solo i Dinosauri che controlli nel momento in cui si risolve. I Dinosauri che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno e le creature che diventano Dinosauri più avanti nel turno non prenderanno +4/+4.

Huatli, Poetessa Guerriera

{3}{R}{W}

Planeswalker Leggendaro — Huatli

3

+2: Guadagni punti vita pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

0: Crea una pedina creatura Dinosaurio 3/3 verde con travolgere.

-X: Huatli, Poetessa Guerriera infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio. Le creature a cui è stato inflitto danno in questo modo non possono bloccare in questo turno.

* La forza maggiore tra le creature che controlli viene determinata mentre si risolve la prima abilità di Huatli. Se quel numero è negativo, non guadagnerai né perderai punti vita.

* Puoi attivare la prima abilità di Huatli anche se non controlli alcuna creatura. Semplicemente non guadagnerai punti vita.

* Dividi il danno tra le creature bersaglio mentre attivi l'ultima abilità di Huatli. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. Se X è pari a 0, non puoi scegliere alcun bersaglio.

* Se alcuni dei bersagli (ma non tutti) diventano illegali, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma non viene inflitto alcun danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli diventano illegali, l'abilità verrà neutralizzata.

Incagliare il Relitto

{2}{W}{W}

Istantaneo

Esilia tutte le creature attaccanti controllate da un giocatore bersaglio. Quel giocatore può passare in rassegna il suo grimorio per altrettante carte terra base, metterle sul campo di battaglia TAPPATE, poi rimescolare il suo grimorio.

* Incagliare il Relitto bersaglia solo il giocatore. Le creature con anti-malocchio controllate da quel giocatore verranno esiliate mentre questa magia si risolve.

* Quel giocatore può trovare un numero di carte terra base inferiore a quello delle creature esiliate sia per sua scelta, sia perché non gli rimangono così tante carte terra base.

* Il numero di terre che quel giocatore può trovare è equivalente al numero di creature attaccanti che sono state esiliate, anche se alcune di quelle creature erano pedine, non erano carte creatura o non sono finite in esilio (probabilmente perché una di esse era il comandante di quel giocatore nella variante Commander).

In Cerca di Azcanta

{1}{U}

Incantesimo Leggendaro

All'inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero. Poi, se hai sette o più carte nel tuo cimitero, puoi trasformare In Cerca di Azcanta.

/////

Azcanta, le Rovine Sommerse

Terra Leggendaria

(Si trasforma da In Cerca di Azcanta.)

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

{2}{U}, {T}: 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 qualsiasi ordine.

* Se viene messa una settima carta nel tuo cimitero da qualcosa di diverso dalla risoluzione dell'abilità innescata di In Cerca di Azcanta, non la trasformerai in quel momento. Dovrai aspettare fino al tuo prossimo mantenimento.

* Se hai sette o più carte nel tuo cimitero, puoi trasformare In Cerca di Azcanta mentre si risolve la sua abilità innescata anche se scegli di non mettere la prima carta del tuo grimorio nel tuo cimitero.

* Se non metti la prima carta del tuo grimorio nel tuo cimitero mentre si risolve l'abilità innescata di In Cerca di Azcanta, la lascerai in cima al tuo grimorio (e probabilmente la pescherai durante la tua sottofase di acquisizione).

Incitamento di Huatli *(solo mazzo Planeswalker)*

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno. Se controlli un planeswalker Huatli, quella creatura prende invece +4/+0 fino alla fine del turno.

* Viene verificato se controlli un planeswalker Huatli solo mentre l'Incitamento di Huatli si risolve. La forza della creatura non cambierà più avanti nel turno se Huatli cesserà di essere sotto il tuo controllo o se ne prenderai il controllo.

Infastidire

{R}

Stregoneria

Infastidire infligge 1 danno a una creatura bersaglio che controlli. Quella creatura ha travolgere fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

* Se Infastidire bersaglia una creatura con costituzione pari a 1, quella creatura verrà distrutta solo dopo che avrai pescato una carta. Le sue abilità potrebbero influenzare quella pescata o innescarsi a seguito di quella pescata, se appropriato.

* Se il danno che verrebbe inflitto da Infastidire viene prevenuto, la creatura ha comunque travolgere fino alla fine del turno.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che Infastidire si sia risolto, l'intera magia verrà neutralizzata. Non pescherai alcuna carta.

Jace, Mago Mentale Ingegnoso (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

5

+1: Pesca una carta.

+1: STAPpa tutte le creature che controlli.

-9: Scegli fino a tre creature bersaglio. Prendi il controllo di quelle creature.

* L'effetto di cambio di controllo dell'ultima abilità di Jace dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione o quando perdi il controllo di Jace.

* 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 ed eventuali effetti che conferiscono al giocatore il controllo di permanenti terminano immediatamente.

Jace, Naufrago Astuto

{1}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

3

+1: Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore in questo turno, pesca una carta, poi scarta una carta.

-2: Crea una pedina creatura Illusione 2/2 blu con "Quando questa creatura diventa bersaglio di una magia, sacrificala".

-5: Crea due pedine che sono copie di Jace, Naufrago Astuto, tranne che non sono leggendarie.

* L'abilità innescata ritardata creata dalla prima abilità di Jace può innescarsi più di una volta in un turno se le creature che controlli infliggono danno da combattimento in momenti diversi durante un turno (probabilmente perché una o più di esse hanno attacco improvviso), o se le creature che controlli infliggono danno da combattimento a più di un giocatore contemporaneamente.

* Se una pedina creata dalla seconda abilità di Jace diventa bersaglio di una magia, la sua abilità si innesca e viene messa in pila sopra quella magia. L'abilità si risolverà per prima, facendoti sacrificare la pedina. A meno che la magia non abbia un altro bersaglio, verrà poi neutralizzata quando tenterà di risolversi poiché non ha alcun bersaglio legale.

* Le pedine create dall'ultima abilità di Jace copiano esattamente ciò che è stampato su Jace e nulla di più. Non copiano il numero di segnalini su di lui, se ha delle Aure assegnate o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato il suo colore, i suoi tipi e così via. Ognuna di esse entra nel campo di battaglia con tre segnalini fedeltà. Puoi attivare un'abilità di fedeltà di ognuna delle pedine in questo turno.

* Le pedine create dall'ultima abilità di Jace non hanno il supertipo leggendaro. Se un altro oggetto diventa una copia della pedina, neppure quella copia sarà leggendaria.

* Puoi controllare un Jace, Naufrago Astuto leggendaro in aggiunta a un numero qualsiasi di copie non leggendarie di Jace, Naufrago Astuto. Vedi anche "Cambiamento delle regole: i planeswalker utilizzano la 'regola delle leggende'" nella sezione "Note generali" del presente documento.

Kopala, Custode delle Onde

{1}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

2/2

Le magie lanciate dai tuoi avversari che bersagliano un Tritone che controlli costano {2} in più per essere lanciate.

Le abilità attivate dai tuoi avversari che bersagliano un Tritone che controlli costano {2} in più per essere attivate.

* Per determinare il costo totale di una magia di un avversario che bersaglia un Tritone che controlli, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che quel giocatore sta pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”.

* Le abilità di Kopala non influenzano le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di”) che bersagliano un Tritone che controlli.

* Le magie e le abilità che bersagliano più di un Tritone che controlli costano solo {2} in più per essere lanciate o attivate.

Lanciera Imperiale

{W}

Creatura — Cavaliere Umano

1/1

La Lanciera Imperiale ha doppio attacco fintanto che controlli un Dinosaurio.

* Se non controlli più un Dinosaurio dopo la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso, la Lanciera Imperiale non avrà doppio attacco, quindi non infliggerà danno da combattimento regolare.

Mappa del Tesoro

{2}

Artefatto

{1}, {T}: Profetizza 1. Metti un segnalino orientamento sulla Mappa del Tesoro. Poi, se ci sono tre o più segnalini orientamento su di essa, rimuovi quei segnalini, trasforma la Mappa del Tesoro e crea tre pedine artefatto Tesoro incolori con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

////

Baia del Tesoro

Terra

(Si trasforma dalla Mappa del Tesoro.)

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

{T}, Sacrifica un Tesoro: Pesca una carta.

* Se viene messo un terzo segnalino orientamento sulla Mappa del Tesoro da qualcosa di diverso dalla risoluzione della sua prima abilità (modificato da qualsiasi effetto di sostituzione applicabile), non potrai rimuovere quei segnalini, trasformare la Mappa del Tesoro, né ottenere Tesori in quel momento. Dovrai aspettare di attivare nuovamente la sua prima abilità.

* Se la Mappa del Tesoro lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si risolva, non potrai mettere un segnalino orientamento su di essa. Tuttavia, se per qualche motivo aveva già tre segnalini orientamento prima di lasciare il campo di battaglia, otterrai tre Tesori.

Marchio del Vampiro

{3} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha legame vitale.

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

Marinaio Seducente

{3}{R}

Creatura — Pirata Umano

4/3

{3}{R}: Prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da un avversario fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Puoi bersagliare una creatura STAPpata e prenderne il controllo in questo modo.

Mavren Fein, Apostolo del Vespro

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Vampiro

2/2

Ogniquale volta uno o più Vampiri non pedina che controlli attaccano, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 bianca con legame vitale.

* Dopo che hai attaccato con uno o più Vampiri non pedina, l'abilità di Mavren Fein creerà una pedina Vampiro anche se alcuni o tutti quei Vampiri lasciano il campo di battaglia o vengono rimossi dal combattimento.

Melodia Ammaliante

{X}{U}{U}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari a X.

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

* L'effetto di cambio di controllo della Melodia Ammaliante dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.

* 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 ed eventuali effetti che conferiscono al giocatore il controllo di permanenti terminano immediatamente.

Munizioni Improvvise

{1}{R}

Incantesimo

{1}, Sacrifica un artefatto o una creatura: Le Munizioni Improvvise infliggono 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Non puoi sacrificare lo stesso Tesoro per pagare {1} e sacrificare un artefatto o una creatura.

Naufraghi Disperati

{1}{B}

Creatura — Pirata Umano

2/3

I Naufraghi Disperati non possono attaccare a meno che tu non controlli un artefatto.

* Una volta che i Naufraghi Disperati hanno attaccato, resteranno in combattimento anche se non controlli più un artefatto.

Nebbia Accecante

{2}{G}

Istantaneo

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto alle creature in questo turno. Le creature che controlli hanno anti-malocchio fino alla fine del turno. *(Non possono essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

* La Nebbia Accecante previene tutto il danno che verrebbe inflitto alle creature, non solo il danno da combattimento.

* Viene prevenuto anche il danno che verrebbe inflitto alle creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno. Tuttavia, le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non avranno anti-malocchio.

Negoziato nell'Ossario

{5}{B}{B}

Stregoneria

Esilia fino a cinque carte creatura bersaglio dai cimiteri. Un avversario separa quelle carte in due pile. Metti tutte le carte di una pila a tua scelta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo e il resto nei cimiteri dei rispettivi proprietari.

* Le carte creatura possono trovarsi in cimiteri diversi.

* Tu (non il tuo avversario) scegli quale pila mettere sul campo di battaglia e quale rimettere nei cimiteri.

* Una pila può avere zero carte. In questo caso, sceglierai se mettere tutte le carte esiliate sul campo di battaglia o nei cimiteri.

* Nelle partite multiplayer, scegli un avversario che separa le carte quando l'abilità si risolve. Questa abilità non bersaglia quell'avversario. Poiché le carte vengono rivelate, tutti i giocatori possono vederle ed esprimere opinioni.

* 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 del Negoziato nell'Ossario viene esiliata.

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 alla tua riserva di mana”.

* Puoi lanciare i Nuovi Orizzonti anche se non controlli nessuna 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 verrà neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Nutrimento Oscuro

{4}{B}

Istantaneo

Il Nutrimento Oscuro infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Guadagni 3 punti vita.

* Se la creatura o il giocatore bersaglio diventano un bersaglio illegale prima che il Nutrimento Oscuro si sia risolto, l'intera magia verrà neutralizzata. Non guadagnerai punti vita.

Omicidio su Commissione

{3}{B}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Crea due pedine artefatto Tesoro incolori con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che l'Omicidio su Commissione si sia risolto, l'intera magia verrà neutralizzata. Non otterrai alcun Tesoro. Se invece quel bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), otterrai i Tesori.

Oratrice di Kumena

{G}

Creatura — Sciamano Tritone

1/1

L'Oratrice di Kumena prende +1/+1 fintanto che controlli un altro Tritone o un'Isola.

* L'Oratrice di Kumena prende solo +1/+1 grazie alla sua abilità, indipendentemente dal numero di Tritoni e Isole che controlli.

* La maggior parte delle terre non base che producono mana blu non sono Isole. Ad esempio, la Fortezza Glaciale non è un'Isola. Alcune terre non base (come le Colture Irrigate dell'espansione *Amonkhet*) hanno tipi di terra base stampati nella riga del tipo e potrebbero essere Isole.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto all'Oratrice di Kumena durante il combattimento potrebbe diventare letale se non controlli più un Tritone o un'Isola più avanti nel turno.

Paladino Assetato di Sangue

{1}{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

1/1

Lampo

Il Paladino Assetato di Sangue entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni creatura morta in questo turno.

* L'ultima abilità del Paladino Assetato di Sangue considera tutte le creature che sono state messe in qualsiasi cimitero dal campo di battaglia in questo turno, incluse le pedine creatura e le carte non creatura che erano creature quando hanno lasciato il campo di battaglia. Non verifica se sono ancora nei cimiteri.

* L'ultima abilità del Paladino Assetato di Sangue non considera le creature che sono state messe direttamente in una zona diversa dal cimitero, magari a causa di un effetto di sostituzione (ad esempio, una creatura che è stata invece esiliata o un comandante messo nella zona di comando nella variante Commander).

Pellemorfo di Tilonalli

{2}{R}

Creatura — Sciamano Umano

0/1

Rapidità

Ogniqualevolta il Pellemorfo di Tilonalli attacca, diventa una copia di un'altra creatura attaccante non leggendaria bersaglio fino alla fine del turno.

* Se il bersaglio dell'abilità del Pellemorfo di Tilonalli diventa un bersaglio illegale, il Pellemorfo di Tilonalli non diventerà una copia. Rimarrà una creatura attaccante 0/1.

* Il Pellemorfo di Tilonalli copia i valori stampati della creatura bersaglio, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad essa. Non copia i segnalini su quella creatura, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* In particolare, il Pellemorfo di Tilonalli non copia gli effetti che trasformano in creatura un permanente non creatura. Se questo fa sì che il Pellemorfo di Tilonalli smetta di essere una creatura, verrà rimosso dal combattimento.

* Se il Pellemorfo di Tilonalli copia una creatura che sta copiando qualcos'altro, diventerà ciò che il bersaglio sta copiando.

* Se un effetto di una magia o di un'abilità che si sta risolvendo, come quello del Ruggito dell'Adunata, inizia ad applicarsi al Pellemorfo di Tilonalli prima che esso diventi una copia di un'altra creatura, quell'effetto continuerà ad applicarsi.

* Poiché le creature attaccanti sono già state dichiarate, non si innescheranno tutte le abilità copiate dal Pellemorfo di Tilonalli che si innescano quando esso o altre creature attaccano.

* Dopo che l'abilità del Pellemorfo di Tilonalli si è risolta, le sue nuove caratteristiche non cambiano se le caratteristiche della creatura copiata cambiano o se la creatura copiata lascia il campo di battaglia.

* Il Pellemorfo di Tilonalli resta una copia della creatura fino alla sottofase finale. Il danno viene rimosso da esso nello stesso momento in cui smette di essere una copia.

Pia Interdizione

{3} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Pia Interdizione entra nel campo di battaglia, guadagni 2 punti vita.

La creatura incantata non può attaccare o bloccare.

* Se la creatura che quest'Aura sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la Pia Interdizione si sia risolta, l'intera magia verrà neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Plasmaliane Mistica

{2} {G}

Creatura — Sciamano Tritone

1/3

Quando la Plasmaliane Mistica entra nel campo di battaglia, scegli fino a due Tritoni bersaglio che controlli e metti un segnalino +1/+1 su ciascuno.

* Non puoi bersagliare lo stesso Tritone due volte per mettere due segnalini +1/+1 su di esso.

* La Plasmaliane Mistica può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità.

Predatori di Angrath

{5} {R} {R}

Creatura — Pirata Umano

4/4

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel permanente o a quel giocatore.

* Se una creatura con travolgere che controlli sta per infliggere danno da combattimento a una creatura bloccante mentre controlli i Predatori di Angrath, devi assegnare il suo danno non modificato. Ad esempio, una creatura 3/3 con travolgere bloccata da una creatura 2/2 può assegnare al massimo 1 danno al giocatore in difesa. Infliggerà quindi 4 danni alla creatura bloccante e 2 danni al giocatore in difesa.

* Se un effetto come quello della Piroelica di Chandra ti chiede di dividere il danno tra vari bersagli, devi dividere il danno non modificato prima di raddoppiarlo.

* Se controlli una seconda copia dei Predatori di Angrath, il danno inflitto dalle fonti che controlli sarà moltiplicato per 4. Se controlli una terza copia, sarà moltiplicato per 8 e così via.

Predona delle Rovine

{2} {B}

Creatura — Pirata Orco

3/2

IncurSIONe — All'inizio della tua sottofase finale, se hai attaccato con una creatura in questo turno, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Perdi punti vita pari al costo di mana convertito di quella carta.

* Se il costo di mana della carta rivelata comprende {X}, X viene considerato 0.

* Se la carta rivelata non ha un costo di mana (perché è una carta terra, per esempio), il suo costo di mana convertito è 0.

* Il costo di mana convertito di una carta split, come le carte con conseguenze del blocco *Amonkhet*, si basa sul costo di mana combinato delle sue due metà.

Pugnale Rabdomante

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Pugnale Rabdomante entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio crea due pedine creatura Pianta 0/2 verdi con difensore.

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi trasformare il Pugnale Rabdomante.

Equipaggiare {2}

////

Valle Perduta

Terra

(Si trasforma dal Pugnale Rabdomante.)

{T}: Aggiungi tre mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

* Attaccare con una creatura equipaggiata non fa in modo che l'Equipaggiamento a essa assegnato venga TAPpato. Il Pugnale Rabdomante di solito è STAPpato quando si trasforma nella Valle Perduta.

Raggiro Magico

{3} {U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Crea X pedine artefatto Tesoro incolori, dove X è il costo di mana convertito di quella magia. Hanno “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.

* Puoi bersagliare una magia che non può essere neutralizzata. Quando il Raggiro Magico si risolve, la magia bersaglio non verrà influenzata, ma otterrai comunque i Tesori.

Rappresaglia Luminosa

{4} {W}

Istantaneo

Distruggi una creatura attaccante bersaglio.

Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che la Rappresaglia Luminosa si sia risolta, l'intera magia verrà neutralizzata. Non pescherai alcuna carta. Se invece quel bersaglio è legale ma non viene distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, pescherai una carta.

Razzia Spietata

{2} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio scarta due carte.

Incursione — Se hai attaccato con una creatura in questo turno, crea una pedina artefatto Tesoro incolore con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

* Se hai attaccato con una creatura in questo turno, otterrai un Tesoro anche se l'avversario bersaglio scarta una o zero carte.

Ribalderia

{B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 e una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -1/-1.

* Non puoi lanciare la Ribalderia a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

* Se uno dei bersagli diventa illegale dopo che hai lanciato la Ribalderia, ma prima che si sia risolta, l'altro bersaglio sarà comunque influenzato come di consueto.

Rinascita Verdeggiante

{1} {G}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha “Quando questa creatura muore, falla tornare in mano al suo proprietario”.

Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che la Rinascita Verdeggiante si sia risolta, l'intera magia verrà neutralizzata. Non pescherai alcuna carta.

Risvegliatrice delle Terre Selvagge

{2}{G}{G}

Creatura — Sciamano Tritone

3/3

{X}{G}{G}: Metti X segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli. Quella terra diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.

* L'effetto di animazione della terra dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione o quando perdi il controllo della Risvegliatrice delle Terre Selvagge.

* Se l'abilità bersaglia una terra che è già una creatura, la forza e la costituzione base di quella creatura terra diventeranno 0/0, sostituendo la sua forza e la sua costituzione base precedenti. Altri effetti che modificano la sua forza e/o costituzione (compresi eventuali segnalini +1/+1 su di essa) continueranno ad applicarsi.

Rituali di Crescita di Itlimoc

{2}{G}

Incantesimo Leggendaria

Quando i Rituali di Crescita di Itlimoc entrano nel campo di battaglia, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli quattro o più creature, trasforma i Rituali di Crescita di Itlimoc.

////

Itlimoc, Culla del Sole

Terra Leggendaria

(Si trasforma dai Rituali di Crescita di Itlimoc.)

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

{T}: Aggiungi {G} alla tua riserva di mana per ogni creatura che controlli.

* L'ultima abilità dei Rituali di Crescita di Itlimoc non si innesca se non controlli quattro o più creature mentre inizia la tua sottofase finale. Se non controlli quattro o più creature mentre l'abilità si risolve, non avrà alcun effetto.

* Se controlli una creatura che verrà rimossa dal campo di battaglia "all'inizio della prossima sottofase finale", puoi risolvere l'abilità dei Rituali di Crescita di Itlimoc prima che quella creatura lasci il campo di battaglia.

* Se prendi il controllo di una creatura "fino alla fine del turno" o se un permanente non creatura che controlli diventa una creatura "fino alla fine del turno", sarà una creatura sotto il tuo controllo durante l'intera sottofase finale.

Ruggito dell'Adunata

{2}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno. STAPpale.

* Il Ruggito dell'Adunata influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1.

* Le creature STAPpate che controlli prendono +1/+1 anche se il Ruggito dell'Adunata non le STAPpa.

Sabotatrice Audace

{1}{U}

Creatura — Pirata Umano

2/1

{2} {U}: La Sabotatrice Audace non può essere bloccata in questo turno.

Ogniqualvolta la Sabotatrice Audace infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

* Attivare la prima abilità della Sabotatrice Audace dopo che è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.

Saccheggio a Caro Prezzo

{1} {B}

Istantaneo

Come costo aggiuntivo per lanciare il Saccheggio a Caro Prezzo, sacrifica un artefatto o una creatura.

Pesca due carte.

* Non puoi sacrificare un Tesoro per pagare il costo di mana del Saccheggio a Caro Prezzo e anche il suo costo aggiuntivo.

Sacerdote del Sole Sorgente

{W}

Creatura — Chierico Umano

1/1

All'inizio del tuo mantenimento, puoi rivelare una carta Dinosaurio dalla tua mano. Se lo fai, guadagni 2 punti vita.

{3} {W} {W}, Sacrifica il Sacerdote del Sole Sorgente: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Dinosaurio, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

* Non scegli se rivelare una carta Dinosaurio dalla tua mano fino a quando l'abilità innescata del Sacerdote del Sole Sorgente non si risolve. Puoi rispondere all'abilità innescata compiendo un'azione per aggiungere una carta Dinosaurio alla tua mano, ad esempio attivando la sua seconda abilità.

* Mentre si risolve l'abilità innescata del Sacerdote del Sole Sorgente, non puoi rivelare più carte Dinosaurio per guadagnare più punti vita.

* Puoi rivelare la stessa carta Dinosaurio per più Sacerdoti del Sole Sorgente o per lo stesso Sacerdote del Sole Sorgente in più turni.

Sacramento Sanguinario

{X} {W} {W}

Istantaneo

Guadagni punti vita pari al doppio di X. Metti il Sacramento Sanguinario in fondo al grimorio del suo proprietario.

* Il Sacramento Sanguinario ti fa guadagnare un ammontare di punti vita pari al doppio del valore scelto per X in un singolo effetto di guadagno di punti vita. Un'abilità che si innesca "ogniqualvolta guadagni punti vita" si innescherà solo una volta.

Saprofago Sbranamorte

{2} {G}

Creatura — Dinosaurio

3/2

Ogniqualvolta il Saprofago Sbranamorte entra nel campo di battaglia o attacca, puoi esiliare una carta bersaglio da un cimitero. Se una carta creatura viene esiliata in questo modo, guadagni 2 punti vita. Se una carta non creatura viene esiliata in questo modo, il Saprofago Sbranamorte prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* Non c'è modo di ottenere entrambi i bonus contemporaneamente mentre l'abilità del Saprofago Sbranamorte si risolve. Se una carta creatura artefatto viene esiliata in questo modo, si tratta di una carta creatura e non di una carta non creatura.

Sbarco della Legione

{W}

Incantesimo Leggendaro

Quando lo Sbarco della Legione entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 bianca con legame vitale.

Quando attacchi con tre o più creature, trasforma lo Sbarco della Legione.

////

Adanto, il Primo Forte

Terra Leggendaria

(Si trasforma dallo Sbarco della Legione.)

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

{2}{W}, {T}: Crea una pedina creatura Vampiro 1/1 bianca con legame vitale.

* Dopo che hai attaccato con tre o più creature, lo Sbarco della Legione si trasformerà anche se alcune di quelle creature lasciano il campo di battaglia o vengono rimosse dal combattimento.

* L'ultima abilità dello Sbarco della Legione considera solo le creature che dichiari come creature attaccanti. Le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non verranno considerate.

Sciabola da Pirata

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Sciabola da Pirata entra nel campo di battaglia, assegnala a un Pirata bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

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

* Puoi lanciare la Sciabola da Pirata anche se non controlli alcun Pirata.

Scultore di Burrasche

{3}{U}

Creatura — Mago Tritone

3/2

Lo Scultore di Burrasche non può essere bloccato.

Quando lo Scultore di Burrasche entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

* L'ultima abilità dello Scultore di Burrasche non bersaglia la creatura che fai tornare in mano al suo proprietario. Scegli una creatura mentre l'abilità si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli una creatura da far tornare in mano al suo proprietario e il momento in cui torna.

* L'ultima abilità dello Scultore di Burrasche non è facoltativa. Se lo Scultore di Burrasche è la sola creatura che controlli quando si risolve l'abilità, dovrai farlo tornare in mano al suo proprietario.

Segugio dell'Occhio Cieco

{B}

Creatura — Pirata Umano

1/1

{1}{B}, {T}: Esilia due carte bersaglio dal cimitero di un avversario. Il Segugio dell'Occhio Cieco esplora. *(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi rimetti quella carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*

* Non puoi attivare l'abilità del Segugio dell'Occhio Cieco senza bersagliare due carte nel cimitero di un singolo avversario.

* Se una carta bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che l'abilità del Segugio dell'Occhio Cieco si sia risolta, il bersaglio legale rimanente viene esiliato e il Segugio dell'Occhio Cieco esplora.

* Se tutte le carte bersaglio diventano un bersaglio illegale prima che l'abilità del Segugio dell'Occhio Cieco si sia risolta, l'intera abilità verrà neutralizzata. Il Segugio dell'Occhio Cieco non esplorerà.

Sequestrare

{1}{R}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di un artefatto o di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quel permanente. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* Puoi bersagliare e prendere il controllo di una creatura o di un artefatto STAPpati in questo modo. Puoi anche STAPpare un artefatto o una creatura che già controlli affinché abbia rapidità.

Sequestratrice di Ostaggi

{2}{U}{B}

Creatura — Pirata Umano

2/3

Quando la Sequestratrice di Ostaggi entra nel campo di battaglia, esilia un altro artefatto o un'altra creatura bersaglio finché la Sequestratrice di Ostaggi non lascia il campo di battaglia. Puoi lanciare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

* La Sequestratrice di Ostaggi ha ricevuto un errata-corrige per impedire che bersagliasse se stessa. Sopra è riportato il testo Oracle corretto.

* Se la Sequestratrice di Ostaggi lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.

* Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato cesseranno di esistere.

* Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia. Non potrai lanciarla.

* Dopo che hai iniziato a lanciare la carta esiliata, viene considerata come un nuovo oggetto. Contrrollerai quella magia e il permanente in cui essa si trasforma anche se la Sequestratrice di Ostaggi lascia il campo di battaglia.

* Se è ancora in esilio, la carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che la Sequestratrice di Ostaggi l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni generate dallo stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Sequestratrice di Ostaggi lascia la partita mentre la carta è ancora in esilio e un altro giocatore è proprietario di quella carta, la carta esiliata tornerà sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

* 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 carta magia o permanente che controlli grazie all'abilità della Sequestratrice di Ostaggi viene esiliata.

Sirenide Domatempeste

{U}

Creatura — Mago Pirata Sirena

1/1

Volare

{U}, Sacrifica il Sirenide Domatempeste: Neutralizza una magia o abilità bersaglio che bersaglia te o una creatura che controlli.

* L'abilità attivata del Sirenide Domatempeste può bersagliare una magia o un'abilità con molteplici bersagli, fintanto che almeno uno di quei bersagli sei tu o è una creatura che controlli.

Sirenide Evocasogni

{2}{U}{U}

Creatura — Pirata Sirena

3/3

Lampo

Volare

Il Sirenide Evocasogni può bloccare soltanto le creature con volare.

Quando il Sirenide Evocasogni entra nel campo di battaglia, se controlli un altro Pirata, TAPpa fino a due permanenti non terra bersaglio.

* L'ultima abilità del Sirenide Evocasogni non si innesca se non controlli un altro Pirata mentre il Sirenide Evocasogni entra nel campo di battaglia. Se perdi il controllo di ogni altro Pirata prima che quell'abilità si risolva, l'abilità non avrà alcun effetto.

Soccorso dei Plasmatori

{G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, puoi pescare una carta.

* L'abilità innescata del Soccorso dei Plasmatori si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare.

* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l'abilità innescata del Soccorso dei Plasmatori si è risolta, ma prima che la magia o abilità che l'ha fatta innescare faccia altrettanto. In particolare, la carta che peschi potrebbe essere in grado di neutralizzare quella magia o abilità.

Stratagemma dei Sireni

{1}{U}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Se un Pirata è stato esiliato in questo modo, pesca una carta.

* Una volta che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alla creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.

* La creatura rimessa sul campo di battaglia non può essere bersaglio di magie o abilità che l'hanno bersagliata in precedenza. Tutte le magie che non la bersagliano, come la Stella dell'Estinzione, potranno comunque influenzarla.

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

* Pescherai una carta se la creatura era un Pirata mentre veniva esiliata, anche se non ritorna sul campo di battaglia (probabilmente perché è una pedina) o se ritorna sul campo di battaglia ma non è più un Pirata (probabilmente perché sta copiando qualcos'altro).

Tagliare in Due

{2}{G}{G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Pesca una carta.

* Se l'artefatto o l'incantesimo bersaglio diventano un bersaglio illegale prima che Tagliare in Due si sia risolto, l'intera magia verrà neutralizzata. Non pescherai alcuna carta. Se invece quel bersaglio è legale ma non viene distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, pescherai una carta.

Tessitrice di Idrotrappole

{2}{U}

Creatura — Mago Tritone

2/2

Quando la Tessitrice di Idrotrappole entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità della Tessitrice di Idrotrappole può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Tishana, Voce del Tuono

{5}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Sciamano Tritone

/

La forza e la costituzione di Tishana, Voce del Tuono sono pari al numero di carte nella tua mano.

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.

Quando Tishana entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni creatura che controlli.

* Il numero di creature che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'ultima abilità di Tishana. Se Tishana è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stessa.

* Se Tishana entra nel campo di battaglia mentre non hai carte in mano, verrà messa nel tuo cimitero perché ha una costituzione pari a 0 prima che la sua abilità innescata si risolva.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto a Tishana durante il combattimento potrebbe diventare letale se le carte lasciano la tua mano più avanti nel turno, ad esempio perché le lanci nella tua fase principale post-combattimento.

Vescovo degli Insanguinati

{3}{B}{B}

Creatura — Chierico Vampiro

3/3

Quando il Vescovo degli Insanguinati entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio perde 1 punto vita per ogni Vampiro che controlli.

* Il numero di Vampiri che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità del Vescovo degli Insanguinati. Se il Vescovo degli Insanguinati è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

Vescovo della Rinascita

{3}{W}{W}

Creatura — Chierico Vampiro

3/4

Cautela

Ogniqualevolta il Vescovo della Rinascita attacca, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

* Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende X, X viene considerato 0.

* Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con il Vescovo della Rinascita, rimettere una carta creatura sul campo di battaglia e poi attaccare con essa.

* Se la creatura rimessa sul campo di battaglia ha abilità che si innescano quando le creature attaccano, quelle abilità non si innescheranno.

Vessillo del Trionfatore

{5}

Artefatto

Mentre il Vessillo del Trionfatore entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.

Ogniqualevolta lanci una magia creatura del tipo scelto, pesca una carta.

* Scegli il tipo di creatura mentre il Vessillo del Trionfatore entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. Il bonus inizia subito a essere applicato.

* L'ultima abilità del Vessillo del Trionfatore si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se la magia creatura viene neutralizzata.

Viaggio Pericoloso

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario. Se il suo costo di mana convertito era pari o inferiore a 2, profetizza 2.

* Se il permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che il Viaggio Pericoloso si sia risolto, l'intera magia verrà neutralizzata. Non profetizzerai.

* Per determinare se puoi profetizzare, usa il costo di mana convertito del permanente quando esisteva sul campo di battaglia.

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

Vincolo di Ixalan

{3}{W}

Incantesimo

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

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

* Se il Vincolo di Ixalan lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.

* Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato cesseranno di esistere.

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

* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che il Vincolo di Ixalan l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni generate dallo stato.

* Se in esilio la carta esiliata ha un nome diverso da quello che aveva sul campo di battaglia, il Vincolo di Ixalan impedisce ai giocatori di lanciare magie con il nome che ha la carta mentre è in esilio.

* Se la carta esiliata è una carta terra che è diventata un permanente non terra, il Vincolo di Ixalan non impedirà ai giocatori di giocare terre con quel nome.

* Se non ci sono carte esiliate (ad esempio perché il permanente esiliato era una pedina o un comandante che si è spostato nella zona di comando nella variante Commander), il Vincolo di Ixalan non impedirà ai giocatori di lanciare magie.

* In una partita multiplayer, se il proprietario del Vincolo di Ixalan lascia la partita e un altro giocatore è proprietario della carta esiliata, quest'ultima tornerà sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Vona, Macellaia di Magan

{3}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Vampiro

4/4

Cautela, legame vitale

{T}, Paga 7 punti vita: Distruggi un permanente non terra bersaglio. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

* L'ultima abilità di Vona può essere attivata durante qualsiasi sottofase o fase del tuo turno, inclusa la fase di combattimento. È possibile attaccare con Vona e poi attivare la sua abilità prima della dichiarazione delle creature bloccanti. In questo modo, Vona non verrà rimossa dal combattimento.

Vraska, Cercatrice di Reliquie

{4}{B}{G}

Planeswalker Leggendaria — Vraska

6

+2: Crea una pedina creatura Pirata 2/2 nera con minacciare.

-3: Distruggi un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio. Crea una pedina artefatto Tesoro incolore con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

-10: I punti vita di un giocatore bersaglio diventano 1.

* Se l'artefatto, la creatura o l'incantesimo bersaglio diventano un bersaglio illegale prima che la seconda abilità di Vraska si sia risolta, l'intera abilità verrà neutralizzata. Non otterrai un Tesoro. Se invece il bersaglio è legale ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), otterrai un Tesoro.

* Affinché i punti vita di un giocatore diventino 1, quel giocatore dovrà perdere (o in rari casi guadagnare) l'ammontare appropriato di punti vita. Ad esempio, se i punti vita del giocatore bersaglio sono 4 quando questa abilità si risolve, quel giocatore perde 3 punti vita. Altre carte che interagiscono con la perdita di punti vita potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

Zampata Selvaggia

{2} {G}

Stregoneria

La Zampata Selvaggia costa {2} in meno per essere lanciata se bersaglia un Dinosaurio che controlli.

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

* Non puoi lanciare la Zampata Selvaggia a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Zampata Selvaggia si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre la Zampata Selvaggia tenta di risolversi, non potrai mettere un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma l'altra creatura non lo è, metterai comunque il segnalino sulla creatura che controlli.

Zelo Vampirico

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se è un Vampiro, ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

* Se la creatura è un Vampiro, prende +2/+2 e ha attacco improvviso. Se la creatura diventa un Vampiro più avanti nel turno, non avrà attacco improvviso.

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Kaladesh, Rivolta dell'Etere, Amonkhet, L'Era della Rovina, Ombre su Innistrad, I Khan di Tarkir e mazzo Planeswalker sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2017 Wizards.