# Note di release di *L’Era della Rovina*

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

Ultima modifica: 25 aprile 2017

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

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 *L’Era della Rovina* contiene 199 carte (15 terre base, 70 comuni, 60 non comuni, 42 rare e 12 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 10 carte disponibili solo nei mazzi Planeswalker di *L’Era della Rovina*. Alcune buste di *L’Era della Rovina* contengono una carta della *serie Capolavori* (vedi oltre).

Eventi di Prerelease: 8-9 luglio 2017

Fine settimana di draft: 15-16 luglio 2017

Game Day: 5-6 agosto 2017

L’espansione *L’Era della Rovina* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 14 luglio 2017. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Battaglia per Zendikar*, *Giuramento dei Guardiani*, *Ombre su Innistrad*, *Luna Spettrale*, *Kaladesh, Rivolta dell’Etere*, *Amonkhet* e *L’Era della Rovina*.

Visita [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) per trovare una lista completa dei formati e delle espansioni permesse.

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

-----

## *Serie Capolavori*: *Invocazioni di Amonkhet*

Ora che il Dio Faraone Nicol Bolas è tornato su Amonkhet, può portare a compimento tutti i piani che ha architettato, compreso l’arrivo delle sue tre Divinità della Distruzione. Dotati di capacità fisiche eccezionali e di una potenza magica ineguagliabile, questi dei usurperanno il potere delle Divinità delle Ordalie e strazieranno gli abitanti di Naktamun. Grazie al set *Invocazioni di Amonkhet*, anche tu puoi fare appello alla loro forza in battaglia lanciando antichi incantesimi dagli effetti prodigiosi.

\* Il set *Invocazioni di Amonkhet* comprende 54 carte. Le prime 30 sono inserite nelle buste di *Amonkhet*. Le restanti 24 sono incluse nelle buste di *L’Era della Rovina*. Le *Invocazioni di Amonkhet* hanno un proprio simbolo dell’espansione.

\* Le carte *Invocazioni di Amonkhet* sono giocabili in eventi Limited che utilizzano le buste che le contengono. In un torneo Sealed Deck, fanno parte delle carte a tua disposizione. Se vuoi che facciano parte del tuo insieme di carte di un torneo Booster Draft, le devi draftare.

\* Tuttavia, le carte *Invocazioni di Amonkhet* non sono legali nei formati Constructed in cui non erano legali in precedenza. Il fatto che siano inserite nelle buste di *Amonkhet* o *L’Era della Rovina* non le rende legali nel formato Standard.

\* Nelle buste di tutte le lingue sono presenti carte Premium foil *Invocazioni di Amonkhet* in inglese.

\* Le carte *Invocazioni di Amonkhet* sono molto rare. Se ne trovi una, considerati fortunato!

-----

## Carte momento chiave di *L’Era della Rovina*

Ci sono molti momenti importanti nella storia di *L’Era della Rovina*, 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: Era della Rivelazione

Momento chiave 2: Era della Gloria

Momento chiave 3: Era della Promessa

Momento chiave 4: Era dell’Eternità

Momento chiave 5: Era della Rovina

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.

-----

## Nuova abilità definita da parola chiave: eternare

Il Dio Faraone si è assicurato che la morte non impedisca agli abitanti di Amonkhet di restare al suo servizio. Tuttavia, a coloro che conquistano una morte gloriosa è riservato un onore ancora più grande: rinasceranno nella morte e vivranno nella gloria per l’eternità. La nuova abilità eternare permette ai defunti Prescelti di continuare a prestare servizio come Eterni di Bolas.

Combattente Provetta

{U}

Creatura — Guerriero Umano

1/1

Eternare {4}{U}{U} *({4}{U}{U}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Guerriero Umano Zombie 4/4 nero senza costo di mana. Eterna solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

Le regole ufficiali per eternare sono le seguenti:

702.128. Eternare

702.128a Eternare è un’abilità attivata che funziona mentre la carta con eternare è in un cimitero. “Eternare [costo]” significa “[costo], Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia di questa carta, tranne che è nera, è 4/4, non ha costo di mana ed è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

\* Ad ogni carta con eternare corrisponde una pedina di supplemento al gioco disponibile in alcune delle buste di *L’Era della Rovina*. Questi supplementi non sono necessari per giocare le carte con eternare; puoi rappresentare le pedine eterne con gli stessi oggetti che utilizzi per qualsiasi altra pedina.

\* Se una carta creatura con eternare viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale, avrai la priorità subito dopo. Potrai attivare la sua abilità eternare (se puoi farlo legalmente) prima che qualsiasi giocatore possa cercare di esiliarla, ad esempio con il Pastorale della Condanna.

\* Una volta attivata un’abilità eternare, la carta viene immediatamente esiliata. Gli avversari non possono cercare di fermare l’abilità esiliando la carta con un effetto come quello del Pastorale della Condanna.

\* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche specificamente modificate da eternare. Non copia le informazioni dell’oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.

\* La pedina è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione base sono 4/4. Non ha costo di mana e il suo costo di mana convertito è pari a 0. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.

\* Se la carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.

\* Varie carte hanno un costo di eternare che include “Scarta una carta”. Non puoi scartare la carta con eternare per pagare il suo stesso costo, perché deve trovarsi nel tuo cimitero affinché inizi l’attivazione della sua abilità eternare.

-----

## Nuova abilità definita da parola chiave: affliggere

I guerrieri dell’orda di Bolas sono distruttivi sotto ogni punto di vista, in particolare quelli con la nuova abilità affliggere. Affliggere mette gli avversari alle corde: che blocchino o meno, infatti, perderanno comunque punti vita.

Khenra Eterno

{1}{B}

Creatura — Guerriero Sciacallo Zombie

2/2

Affliggere 1 *(Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde 1 punto vita.)*

Le regole ufficiali per affliggere sono le seguenti:

702.129. Affliggere

702.129a Affliggere è un’abilità innescata. “Affliggere N” significa “Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde N punti vita”.

702.129b Se una creatura ha più istanze di affliggere, ognuna si innesca separatamente.

\* Se più creature bloccano una creatura con affliggere, l’abilità si innesca solo una volta.

\* Affliggere fa perdere punti vita al giocatore in difesa; non si tratta di danno o danno da combattimento.

\* Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.

\* Affliggere si risolve prima che venga inflitto il danno da combattimento. Se questa perdita di punti vita riduce i punti vita di un giocatore a 0 o meno, quel giocatore perde la partita immediatamente. Una creatura bloccante con legame vitale non infliggerà danno da combattimento in tempo per salvare quel giocatore.

-----

## Riproposizione di azione definita da parola chiave: stremare

I guerrieri più tenaci di Amonkhet un tempo lottavano per conquistare la gloria in combattimento. Ora lottano per sopravvivere mentre gli aspri deserti invadono le strade di Naktamun. L’azione definita da parola chiave stremare compare nell’espansione *L’Era della Rovina* anche come costo per l’attivazione di abilità.

Khenra Rissoso

{2}{R}

Creatura — Guerriero Sciacallo

2/3

Minacciare

Puoi stremare il Khenra Rissoso mentre attacca. Quando lo fai, prende +2/+0 fino alla fine del turno. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

Custode della Speranza

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

2/2

{1}, {T}: STAPpa una terra bersaglio.

{1}, {T}, Strema la Custode della Speranza: STAPpa due terre bersaglio. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

\* Tutte le carte nell’espansione *Amonkhet* che ti permettono di stremare una creatura ti consentono di farlo mentre la dichiari come creatura attaccante, così come alcune carte nell’espansione *L’Era della Rovina*. Non puoi farlo in seguito durante il combattimento e le creature messe sul campo di battaglia come attaccanti non possono essere stremate. Qualsiasi abilità che si innesca quando una creatura attaccante viene stremata si risolverà prima della dichiarazione delle creature bloccanti.

\* Alcune carte nell’espansione *L’Era della Rovina* ti consentono di stremare una creatura come costo per l’attivazione di una delle sue abilità. Puoi stremarla per pagare quel costo anche se l’hai già stremata in precedenza nel turno. Se stremi la creatura più volte, rimarrà TAPpata solo durante la tua prossima sottofase di STAP.

\* Se una creatura ha un’abilità innescata con bersagli che si innesca quando la stremi mentre attacca, puoi stremarla mentre attacca anche se non esiste un bersaglio legale per quell’abilità innescata.

\* Alcune carte hanno abilità che si innescano ogniqualvolta stremi una creatura. Queste abilità si innescano quando stremi quella creatura o qualsiasi altra creatura che controlli.

\* Non puoi stremare una creatura a meno che un effetto non te lo permetta. Effetti simili che TAPpano e “congelano” una creatura (come quello della Paralisi Decisionale) non stremano quella creatura.

\* Se una creatura stremata è già STAPpata durante la tua prossima sottofase di STAP (probabilmente perché aveva cautela o perché un effetto l’ha STAPpata), l’effetto di stremare che le impedisce di STAPpare termina senza aver avuto conseguenze.

\* Se prendi il controllo di una creatura di un altro giocatore fino alla fine del turno e la stremi, STAPperà durante la sottofase di STAP di quel giocatore.

-----

## Riproposizione di tematiche e meccaniche di *Amonkhet*

Nell’espansione *L’Era della Rovina* vengono riproposte alcune meccaniche comparse in *Amonkhet*. Per ulteriori informazioni su carte split con conseguenze, ciclo, segnalini -1/-1 e inneschi per scarto, consulta le [Note di release di Amonkhet](http://tbd.com/).

-----

## Ciclo: le Divinità della Distruzione

Il rito di sangue di Razaketh ha risvegliato dal loro sonno le tre Divinità della Distruzione: ora queste mostruosità emergono dalla necropoli in cui giacevano per compiere il loro sinistro destino.

Lo Scorpione Divino

{3}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Dio

6/5

Ogniqualvolta una creatura con un segnalino -1/-1 muore, pesca una carta.

{1}{B}{R}: Metti un segnalino -1/-1 su un’altra creatura bersaglio.

Quando Lo Scorpione Divino muore, fallo tornare in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

\* Se questa creatura muore ma lascia il tuo cimitero prima della prossima sottofase finale, rimarrà nella sua nuova zona.

\* “Prossima sottofase finale” si riferisce alla prossima sottofase finale che avviene, non alla sottofase finale del prossimo turno. Se questa creatura muore prima della sottofase finale di un turno (ad esempio, durante il combattimento), tornerà in mano al suo proprietario all’inizio della sottofase finale di quel turno.

-----

## Ciclo: la caduta delle Divinità delle Ordalie

Come previsto, dalle ordalie è emersa la messe di Eterni di Bolas. Ora le Divinità delle Ordalie sono destinate a essere sterminate dallo scorpione divino, ma non soccomberanno senza scatenare un’ultima dimostrazione di potenza magica. Ognuno di questi atti finali causa scosse così violente da impedire alle tue terre di STAPpare durante la tua prossima sottofase di STAP.

Ultima Sentenza di Bontu

{1}{B}{B}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature. Le terre che controlli non STAPpano durante il tuo prossimo STAP.

\* Nessuna terra che controlli STAPperà durante la tua prossima sottofase di STAP, neppure le terre che non sono TAPpate mentre questa magia si risolve. Ciò include le terre che entrano nel campo di battaglia dopo che questa magia si è risolta.

\* Se più di una magia stabilisce che le terre che controlli non STAPpano durante la tua prossima sottofase di STAP, gli effetti si esauriranno tutti durante quella sottofase di STAP. STAPperai le terre che controlli durante la tua sottofase di STAP successiva.

-----

## Tematica: i deserti di Amonkhet

Senza la protezione dell’Hekma, gli abitanti della città sono costretti ad avventurarsi nelle aride e inospitali distese che la circondano. Ti unirai a loro per prendere il controllo delle forze dimenticate che si nascondono sotto le sabbie?

Rovine Ramunap

Terra — Deserto

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

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi {R} alla tua riserva di mana.

{2}{R}{R}, {T}, Sacrifica un Deserto: Le Rovine Ramunap infliggono 2 danni a ogni avversario.

\* “Deserto” è un sottotipo di terra senza alcun significato speciale. Non fornisce alla terra alcuna abilità di mana intrinseca. Tuttavia, le altre carte possono verificare quali terre sono Deserti.

\* Se un Deserto ha un’abilità con un costo di “Sacrifica un Deserto”, puoi sacrificare quel Deserto per pagare il costo della sua stessa abilità.

I Deserti non ti ricompensano solo con il loro potere: alcune carte nell’espansione *L’Era della Rovina* migliorano se controlli un Deserto o addirittura se semplicemente hai una carta Deserto nel tuo cimitero!

Cammello Corrotto

{1}{B}

Creatura — Cammello Zombie

2/1

Quando il Cammello Corrotto muore, se controlli un Deserto o c’è una carta Deserto nel tuo cimitero, un giocatore bersaglio scarta una carta.

\*Quando un’abilità verifica se controlli un Deserto o se è presente una carta Deserto nel tuo cimitero, possederne più di uno è irrilevante. Controllare un Deserto è come controllarne cinque. Inoltre, non ci sono bonus extra se controlli un Deserto e allo stesso tempo ne hai uno nel tuo cimitero.

\* Per le abilità che si innescano solo se controlli un Deserto o se è presente una carta Deserto nel tuo cimitero, una condizione deve essere valida mentre l’abilità si innesca e una deve esserlo mentre l’abilità si risolve. Tuttavia, non è necessario che si tratti della stessa condizione. Ad esempio, potresti sacrificare il tuo unico Deserto dopo che l’abilità si è innescata ma prima che si sia risolta.

-----

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbandonare

{1}{W}

Istantaneo

Riprendi in mano un qualsiasi numero di permanenti bersaglio che possiedi.

//

Caso

{3}{R}

Stregoneria

Conseguenze *(Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.)*

Scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte.

\* Sei il proprietario di un permanente se la carta che lo rappresenta ha iniziato la partita nel tuo mazzo o se è una pedina che è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Abbandonare può bersagliare un permanente che possiedi ma non controlli.

-----

Accampamento dei Superstiti

Terra — Deserto

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

{T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

\* Per attivare l’ultima abilità, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno. (Nota che TAPpare la creatura non usa {T} [il simbolo del TAP].)

-----

Agguato

{2}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

\* Se la creatura che controlli lascia il campo di battaglia prima che l’Agguato si risolva, l’Agguato non ha alcun effetto e non viene inflitto alcun danno. Se invece la creatura controllata da un avversario lascia il campo di battaglia, la creatura che controlli prende +1/+0 anche se non infliggerà alcun danno.

-----

Ammit Eterno

{2}{B}

Creatura — Demone Coccodrillo Zombie

5/5

Affliggere 3 *(Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde 3 punti vita.)*

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia, metti un segnalino -1/-1 sull’Ammit Eterno.

Ogniqualvolta l’Ammit Eterno infligge danno da combattimento a un giocatore, rimuovi da esso tutti i segnalini -1/-1.

\* La seconda abilità dell’Ammit Eterno si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

-----

Angelo della Condanna

{2}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/3

Volare, cautela

{2}{W}, {T}: Esilia un’altra creatura bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

{2}{W}, {T}, Strema l’Angelo della Condanna: Esilia un’altra creatura bersaglio finché l’Angelo della Condanna non lascia il campo di battaglia. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

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

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

\* Se l’Angelo della Condanna lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità attivata si risolva, la creatura bersaglio verrà comunque esiliata. Quella carta tornerà sul campo di battaglia anche se l’Angelo della Condanna l’ha lasciato prima della prossima sottofase finale.

\* Se l’Angelo della Condanna lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

\* La carta esiliata con l’ultima abilità dell’Angelo della Condanna ritorna sul campo di battaglia subito dopo che l’Angelo della Condanna l’ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

\* TAPpare l’Angelo della Condanna per attivare una delle sue abilità mentre sta attaccando non lo rimuove dal combattimento.

-----

Appello

{G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha travolgere e prende +X/+X, dove X è il numero di creature che controlli.

//

Autorità

{1}{W}

Stregoneria

Conseguenze *(Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.)*

TAPpa fino a due creature bersaglio controllate dai tuoi avversari. Le creature che controlli hanno cautela fino alla fine del turno.

\* Il valore di X viene determinato solo mentre l’Appello inizia a risolversi. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature che controlli.

\* Puoi lanciare l’Autorità senza scegliere creature bersaglio. Le creature che controlli avranno comunque cautela fino alla fine del turno. Tuttavia, se scegli dei bersagli e ognuno di essi diventa illegale prima che l’Autorità si risolva, la magia verrà neutralizzata e le tue creature non avranno cautela.

-----

Arciera Aizzatrice

{1}{R}

Creatura — Arciere Umano

2/1

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, l’Arciera Aizzatrice infligge 1 danno a ogni avversario.

\* L’abilità dell’Arciera Aizzatrice si risolverà 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 dell’Arciera Aizzatrice fa sì che essa infligga 2 danni in totale alla squadra avversaria.

-----

Atto di Eroismo

{1}{W}

Istantaneo

STAPpa una creatura bersaglio. Prende +2/+2 fino alla fine del turno e può bloccare una creatura addizionale in questo turno.

\* Puoi lanciare l’Atto di Eroismo anche se la creatura bersaglio non potrà bloccare immediatamente, ad esempio perché sei il giocatore attaccante.

\* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

\* L’Atto di Eroismo può bersagliare una creatura STAPpata. Questa prende comunque +2/+2 e può bloccare una creatura addizionale.

\* Gli effetti dell’Atto di Eroismo sono cumulativi. Se più copie si risolvono bersagliando la stessa creatura, quella creatura potrà bloccare altrettante creature addizionali in questo turno.

-----

Aviano Intrepido

{2}{W}

Creatura — Guerriero Uccello

2/1

Volare

Ogniqualvolta l’Aviano Intrepido attacca, STAPpa una creatura bersaglio che controlli.

\* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

\* Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con l’Aviano Intrepido, STAPpare una creatura TAPpata e poi attaccare con essa.

-----

Avvento del Fato

{2}{B}

Stregoneria

Scegli uno —

• Un avversario bersaglio esilia una creatura che controlla.

• Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Esilia quella carta.

\* Se scegli il primo modo dell’Avvento del Fato, l’avversario bersaglio sceglie quale creatura esiliare. Quella creatura non viene bersagliata, quindi una creatura con anti-malocchio può essere esiliata in questo modo.

\* Se scegli il secondo modo dell’Avvento del Fato, devi esiliare una carta non terra dalla mano di quel giocatore, se puoi farlo. Se non puoi, probabilmente perché la mano di quel giocatore contiene solo carte terra, non accade niente. Quel giocatore invece non esilierà una creatura che controlla.

-----

Cacciatore Tenace

{2}{G}{G}

Creatura — Coccodrillo

4/4

Fintanto che una creatura ha un segnalino -1/-1, il Cacciatore Tenace ha cautela e tocco letale.

\* Una creatura con un segnalino -1/-1 controllata da un giocatore qualsiasi soddisfa la condizione dell’abilità del Cacciatore Tenace.

\* Se il Cacciatore Tenace perde cautela dopo aver attaccato, rimarrà STAPpato.

-----

Campionessa d’Ingegno

{2}{U}

Creatura — Mago Naga

2/1

Quando la Campionessa d’Ingegno entra nel campo di battaglia, puoi pescare carte pari alla sua forza. Se lo fai, scarta due carte.

Eternare {5}{U}{U} *({5}{U}{U}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Mago Naga Zombie 4/4 nero senza costo di mana. Eterna solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

\* Usa la forza della Campionessa d’Ingegno mentre la prima abilità si risolve per determinare se vuoi utilizzare l’abilità e, se lo fai, quante carte peschi. Se usi l’abilità, scarti due carte a prescindere dal numero di carte che peschi. Se la Campionessa d’Ingegno lascia il campo di battaglia prima che quell’abilità si risolva, usa il suo ultimo valore conosciuto di forza.

-----

Campionessa del Flagello Solare

{2}{W}

Creatura — Mago Umano

2/3

Quando la Campionessa del Flagello Solare entra nel campo di battaglia, guadagni punti vita pari alla sua forza.

Eternare—{2}{W}{W}, Scarta una carta. *({2}{W}{W}, Scarta una carta, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Mago Umano Zombie 4/4 nero senza costo di mana. Eterna solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

\* L’ammontare di punti vita che guadagni viene determinato mentre si risolve l’abilità innescata della Campionessa del Flagello Solare. I giocatori possono rispondere all’abilità cercando di modificare la sua forza.

\* Se la Campionessa del Flagello Solare lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti punti vita guadagni. Se quel numero è negativo, non guadagni né perdi punti vita.

-----

Coleottero della Cava

{4}{G}

Creatura — Insetto

4/5

Quando il Coleottero della Cava entra nel campo di battaglia, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

\* L’abilità del Coleottero della Cava non conta come giocare una terra. Può far tornare una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato tutte le terre possibili in questo turno.

-----

Colpo Perforante

{2}{R}{R}

Stregoneria

Il Colpo Perforante infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esiliala.

\* L’effetto di sostituzione del Colpo Perforante esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale. Viene applicato alla creatura bersaglio anche se il Colpo Perforante non le infligge danno (grazie a un effetto di prevenzione) o infligge danno a una creatura differente (grazie a un effetto di deviazione).

-----

Demone dell’Apocalisse

{4}{B}{B}

Creatura — Demone

\*/\*

Volare

La forza e la costituzione del Demone dell’Apocalisse sono pari al numero di carte nel tuo cimitero.

All’inizio del tuo mantenimento, TAPpa il Demone dell’Apocalisse a meno che non sacrifichi un’altra creatura.

\* L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Demone dell’Apocalisse funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

-----

Deserto Ostile

Terra — Deserto

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

{2}, Esilia una carta terra dal tuo cimitero: Il Deserto Ostile diventa una creatura Elementale 3/4 fino alla fine del turno. È ancora una terra.

\* Se il Deserto Ostile diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né TAPparlo per attingere mana.

-----

Destriero Solare Crestato

{3}{W}{W}

Creatura — Cavallo

5/5

Gli altri Cavalli che controlli hanno indistruttibile.

All’inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Cavallo 5/5 bianca.

\* Se a una creatura è stato inflitto danno, quel danno rimane su di essa fino alla sottofase di cancellazione. Se a un altro Cavallo che controlli è stato inflitto danno letale e più avanti nel turno il Destriero Solare Crestato lascia il campo di battaglia, quel Cavallo verrà distrutto.

\* L’abilità innescata del Destriero Solare Crestato non si innescherà a meno che tu non abbia guadagnato punti vita nel turno prima che iniziasse la tua sottofase finale. La sua condizione non può essere soddisfatta da un’altra abilità innescata che ti fa guadagnare punti vita durante quella sottofase finale.

\* L’abilità innescata del Destriero Solare Crestato verifica solo se hai guadagnato punti vita nel turno, anche se il Destriero Solare Crestato non era sul campo di battaglia quando ciò è accaduto. Non verifica quanti punti vita hai guadagnato, se ne hai anche persi o se hai perso più punti vita di quanti ne hai guadagnati.

-----

Disgregare

{1}{B}

Stregoneria

Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino -1/-1 su ciascuna di esse.

//

Polvere

{3}{W}

Stregoneria

Conseguenze *(Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.)*

Esilia un qualsiasi numero di creature bersaglio con segnalini -1/-1.

\* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte con Disgregare per fornirle due segnalini -1/-1.

\* Se una delle creature bersaglio della Polvere perde i suoi segnalini -1/-1, lascia il campo di battaglia o diventa in altro modo un bersaglio illegale prima che la magia si risolva, non verrà esiliata, ma i restanti bersagli legali saranno esiliati.

-----

Dissotterratrice di Ramunap

{2}{G}

Creatura — Chierico Naga

2/3

Puoi giocare carte terra dal tuo cimitero.

\* La Dissotterratrice di Ramunap non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.

\* La Dissotterratrice di Ramunap non ti permette di attivare le abilità attivate (come ciclo) delle carte terra nel tuo cimitero.

-----

Divinatrice delle Dune

{2}{G}

Creatura — Chierico Naga

2/3

{1}, TAPpa un Deserto STAPpato che controlli: Guadagni 1 punto vita.

\* Non puoi TAPpare un singolo Deserto STAPpato per pagare {1} e anche per pagare “TAPpa un Deserto STAPpato che controlli”.

-----

Djeru, dagli Occhi Aperti

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

4/3

Cautela

Quando Djeru, dagli Occhi Aperti entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta planeswalker, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio.

Se una fonte sta per infliggere danni a un planeswalker che controlli, previeni 1 di quei danni.

\* Se più fonti stanno per infliggere danni contemporaneamente a uno o più planeswalker che controlli (ad esempio nel caso di più creature attaccanti), sarà prevenuto 1 dei danni di ognuna di quelle fonti a ognuno di quei planeswalker.

-----

Dono del Dio Faraone

{7}

Artefatto

All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi esiliare una carta creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Zombie 4/4 nero. Ha rapidità fino alla fine del turno.

\* L’abilità del Dono del Dio Faraone non bersaglia la carta creatura che esilierai. Scegli una carta creatura mentre l’abilità si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli una carta creatura da esiliare e il momento in cui crei la pedina.

\* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche che modifica specificamente. Non copia le informazioni dell’oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.

\* La pedina è uno Zombie invece dei suoi altri tipi (a differenza degli Zombie creati dall’abilità eternare) ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione sono 4/4. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.

\* A differenza delle pedine create da un’abilità eternare, questa pedina ha il costo di mana e di conseguenza il costo di mana convertito della carta che sta copiando.

\* Se la carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.

-----

Dune dei Defunti

Terra — Deserto

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

Quando le Dune dei Defunti vengono messe in un cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

\* La seconda abilità delle Dune dei Defunti non ti permette di sacrificarle quando vuoi. Devi trovare un altro modo per mettere le Dune dei Defunti nel cimitero.

\* Se sacrifichi le Dune dei Defunti per pagare il costo di attivazione di un’abilità, creerai la pedina Zombie prima che quell’abilità attivata si risolva.

-----

Enigmorfo

{1}{U}

Incantesimo

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi far diventare l’Enigmorfo una creatura Sfinge 3/3 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi fino alla fine del turno.

{2}{U}: Profetizza 1.

\* La prima abilità dell’Enigmorfo si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. Questo significa che, se una magia influenza ogni creatura o ogni creatura che controlli, influenzerà l’Enigmorfo se scegli che esso diventi una creatura; tuttavia, una magia non può bersagliare l’Enigmorfo se essa richiede una “creatura bersaglio”.

\* Se l’Enigmorfo diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato.

-----

Era dell’Eternità

{X}{X}{U}{U}{U}

Stregoneria

Esilia X carte creatura bersaglio dal tuo cimitero. Per ogni carta esiliata in questo modo, crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è uno Zombie nero 4/4.

\* Ogni pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche che modifica specificamente. Non copia le informazioni dell’oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.

\* Le pedine sono Zombie invece dei loro altri tipi (a differenza degli Zombie creati dall’abilità eternare) e sono nere invece che dei loro altri colori. I loro valori di forza e costituzione sono 4/4. Questi sono valori copiabili delle pedine che altri effetti possono copiare.

\* A differenza delle pedine create da un’abilità eternare, le pedine hanno il costo di mana e di conseguenza il costo di mana convertito delle carte che stanno copiando.

\* Se una carta copiata da una delle pedine aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.

-----

Era della Gloria

{3}{B}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Se quella creatura era un Dio, il suo controllore rivela la propria mano ed esilia da essa tutte le carte con lo stesso nome di quella creatura.

\* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che l’Era della Gloria si sia risolta, l’intera magia verrà neutralizzata. Nessun giocatore rivelerà la propria mano o esilierà carte da essa.

-----

Era della Promessa

{4}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola il tuo grimorio. Poi, se controlli tre o più Deserti, crea due pedine creatura Zombie 2/2 nere.

\* Quando l’Era della Promessa verifica il numero di Deserti che controlli, include qualsiasi Deserto che hai trovato in precedenza con l’Era della Promessa.

-----

Era della Rivelazione

{3}{W}{W}{W}

Stregoneria

L’Era della Rivelazione costa {3} in meno per essere lanciata se ci sono almeno dieci permanenti non terra sul campo di battaglia.

Distruggi tutti i permanenti non terra.

\* Determini il costo per lanciare l’Era della Rivelazione prima di pagare qualsiasi parte di quel costo. Ad esempio, se gli unici permanenti non terra sul campo di battaglia sono Tezzeret il Manipolatore e nove Celle di Eterium che esso ti ha fornito, l’Era della Rivelazione costa {W}{W}{W} per essere lanciata. Puoi sacrificare tre Celle di Eterium per pagare questo costo, anche se, dopo aver prodotto {W}{W}{W}, il numero di permanenti non terra è inferiore a dieci.

-----

Era della Rovina

{3}{R}{R}

Stregoneria

Tutte le creature perdono indistruttibile fino alla fine del turno. L’Era della Rovina infligge 5 danni a ogni creatura e a ogni planeswalker non Bolas.

\* Le creature con indistruttibile che entrano nel campo di battaglia dopo che l’Era della Rovina si è risolta avranno comunque indistruttibile.

\* Dopo che l’Era della Rovina ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere azioni finché non ha terminato. In particolare, i giocatori non possono cercare di fornire nuovamente indistruttibile a una creatura per evitare che subisca danno.

-----

Eterno dell’Incendio Indomabile

{3}{R}

Creatura — Chierico Sciacallo Zombie

1/4

Affliggere 4 *(Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde 4 punti vita.)*

Ogniqualvolta l’Eterno dell’Incendio Indomabile attacca e non viene bloccato, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

\* Un’abilità che si innesca quando qualcosa “attacca e non viene bloccato” si innesca nella sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti dopo che sono state dichiarate le creature bloccanti se (1) quella creatura sta attaccando e (2) non vengono dichiarate creature per bloccarla. Si innescherà anche se quella creatura è stata messa sul campo di battaglia come attaccante anziché essere stata dichiarata come attaccante nella sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

\* La seconda abilità dell’Eterno dell’Incendio Indomabile si risolve prima che venga inflitto il danno da combattimento; se vuoi lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana, devi lanciarne una in quel momento. Puoi lanciare una stregoneria nella sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti in questo modo.

\* 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 della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.

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

-----

Eterno delle Dure Verità

{2}{U}

Creatura — Chierico Zombie

1/3

Affliggere 2 *(Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde 2 punti vita.)*

Ogniqualvolta l’Eterno delle Dure Verità attacca e non viene bloccato, pesca una carta.

\* Un’abilità che si innesca quando qualcosa “attacca e non viene bloccato” si innesca nella sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti dopo che sono state dichiarate le creature bloccanti se (1) quella creatura sta attaccando e (2) non vengono dichiarate creature per bloccarla. Si innescherà anche se quella creatura è stata messa sul campo di battaglia come attaccante anziché essere stata dichiarata come attaccante nella sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.

-----

Fato Imminente

{2}{R}

Incantesimo

Il Fato Imminente entra nel campo di battaglia con un segnalino destino.

Ogniqualvolta lanci una magia con costo di mana convertito pari al numero di segnalini destino sul Fato Imminente, il Fato Imminente infligge altrettanti danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Poi metti un segnalino destino sul Fato Imminente.

\* L’abilità innescata del Fato Imminente si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

\* Se una magia ha {X} nel costo di mana, includi il valore scelto per quella X al momento di determinare il costo di mana convertito di quella magia.

\* L’ammontare di danni inflitti dall’abilità innescata del Fato Imminente è pari al numero di segnalini che esso aveva mentre l’abilità si è innescata. Ad esempio, se lanci lo Shock e poi rispondi all’abilità innescata del Fato Imminente con un secondo Shock, entrambe le abilità fanno sì che il Fato Imminente infligga 1 danno, quindi esso avrà tre segnalini destino.

-----

Fedele del Dio Faraone

{W}

Creatura — Mago Umano

0/4

Ogniqualvolta lanci una magia blu, nera o rossa, guadagni 1 punto vita.

\* Se lanci una magia di due o più di questi colori, guadagni solo 1 punto vita.

\* L’abilità innescata della Fedele del Dio Faraone si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

-----

Forza

{1}{G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno travolgere e “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta”.

//

Disperazione

{1}{B}

Stregoneria

Conseguenze

Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno minacciare e “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta”.

\* Se risolvi più copie della Forza o della Disperazione in un turno, le tue creature avranno altrettante istanze dell’abilità innescata appropriata. Ogni istanza si innesca separatamente.

\* Molteplici istanze di travolgere o minacciare sono ridondanti.

\* La Forza e la Disperazione influenzano solo le creature che controlli quando si risolvono. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno l’abilità definita da parola chiave o l’abilità innescata.

-----

Furia Imperitura di Hazoret

{4}{R}{R}

Stregoneria

Rimescola il tuo grimorio, poi esilia le prime quattro carte. Puoi lanciare un qualsiasi numero di carte non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a 5 scelte tra esse senza pagare il loro costo di mana. Le terre che controlli non STAPpano durante il tuo prossimo STAP.

\* Ogni singola magia che lanci in questo modo deve avere un costo di mana convertito pari o inferiore a 5. Il loro costo di mana convertito totale potrebbe essere superiore.

\* Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui rimescoli il tuo grimorio e il momento in cui esili le prime quattro carte.

\* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.

\* Se la carta 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 un’abilità si innesca mentre lanci una qualsiasi di quelle carte, verrà messa in pila solo dopo che avrai terminato di lanciarle. Si risolverà prima di tutte quelle magie.

\* Se lanci una qualsiasi di quelle carte, lo fai come parte della risoluzione della Furia Imperitura di Hazoret. Non puoi attendere di lanciarle più tardi nel turno.

\* Se una magia che lanci in questo modo bersaglia un’altra magia, può bersagliare una magia che hai lanciato in precedenza durante la risoluzione della Furia Imperitura di Hazoret. Può anche bersagliare la Furia Imperitura di Hazoret, ma quest’ultima verrà messa nel tuo cimitero subito dopo e il bersaglio della magia diventerà illegale.

-----

Grazia Salvifica

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura che controlli

Quando la Grazia Salvifica entra nel campo di battaglia, tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno a te e ai permanenti che controlli viene invece inflitto alla creatura incantata.

La creatura incantata prende +0/+3.

\* L’abilità della Grazia Salvifica non ha effetto sul danno già inflitto in precedenza nel turno.

\* Se la Grazia Salvifica lascia il campo di battaglia durante il turno in cui la sua abilità innescata si è risolta, il danno continuerà a essere deviato sulla creatura che la Grazia Salvifica incantava prima di lasciare il campo di battaglia. Se la creatura a cui la Grazia Salvifica era assegnata non è sul campo di battaglia o non è una creatura nel momento in cui il danno sta per essere inflitto, il danno non verrà deviato.

\* È possibile deviare sulla creatura incantata più danno rispetto alla sua costituzione, a condizione che quel danno venga inflitto tutto contemporaneamente (come avviene per il danno da combattimento).

\* L’effetto di deviazione della Grazia Salvifica non cambia la fonte del danno o se sia o meno danno da combattimento.

\* Se fai entrare nel campo di battaglia più copie della Grazia Salvifica in un turno, tutto il danno che verrebbe inflitto contemporaneamente a te e/o ai permanenti che controlli viene inflitto a una delle creature incantate a tua scelta. Non viene inflitto a tutte e non puoi dividere il danno tra esse.

\* Se a un planeswalker che controlli sta per essere inflitto danno non da combattimento, l’effetto di deviazione del planeswalker e l’effetto di deviazione della Grazia Salvifica si applicheranno in qualsiasi ordine tu scelga. Tuttavia, indipendentemente dall’ordine in cui sceglierai di applicarli, quel danno verrà invece inflitto alla creatura incantata.

-----

Idra di Ramunap

{3}{G}

Creatura — Idra Serpente

3/3

Cautela, raggiungere, travolgere

L’Idra di Ramunap prende +1/+1 fintanto che controlli un Deserto.

L’Idra di Ramunap prende +1/+1 fintanto che c’è una carta Deserto nel tuo cimitero.

\* A differenza di altre carte di questa espansione che verificano solo se controlli un Deserto o se è presente una carta Deserto nel tuo cimitero, le abilità dell’Idra di Ramunap ti ricompensano se soddisfi entrambe le condizioni. Se controlli uno o più Deserti e hai una o più carte Deserto nel tuo cimitero, prenderà +2/+2.

-----

Il Vacuo

{5}

Creatura Artefatto — Golem

4/4

Il Vacuo costa {2} in meno per essere lanciato per ogni carta che hai ciclato o scartato in questo turno.

Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

\* Il costo di Il Vacuo viene ridotto anche se le carte che hai ciclato o scartato non sono nel tuo cimitero.

\* Dopo che hai scartato tre carte, Il Vacuo costa {0} per essere lanciato. Non si fermerà a {1}, né avrà costi di mana negativi.

\* La prima abilità di Il Vacuo non ti permette di scartare carte. Ti servirà un altro effetto che ti richieda o ti permetta di scartarle.

-----

Incoraggiamento di Nissa *(solo mazzo Planeswalker)*

{4}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio e il tuo cimitero per una carta chiamata Foresta, una carta chiamata Behemoth Trama di Rovi e una carta chiamata Nissa, Maga della Genesi. Rivela quelle carte e aggiungile alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

\* Puoi trovare alcune o tutte le carte elencate con l’Incoraggiamento di Nissa. Potresti anche non trovarne nessuna, ma non sarebbe molto incoraggiante.

\* L’Incoraggiamento di Nissa non può essere usato per trovare una carta con il tipo di terra Foresta che non si chiami anche Foresta (come il Boschetto Riparato dell’espansione *Amonkhet*).

-----

Intelligenza dello Sciame

{6}{U}

Incantesimo

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi copiare quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

\* L’Intelligenza dello Sciame può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.

\* L’Intelligenza dello Sciame può copiare la magia anche se viene neutralizzata prima che si risolva l’abilità innescata dell’Intelligenza dello Sciame.

\* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l’abilità stessa dell’Intelligenza dello Sciame) non si innescheranno.

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

\* Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.

\* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come la Piaga della Grandine di Fuoco), la copia ha lo stesso valore di X.

\* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso della Piroelica di Chandra), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno.

\* Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

-----

Khenra Coriaceo

{1}{G}

Creatura — Mago Sciacallo

2/2

Quando il Khenra Coriaceo entra nel campo di battaglia, puoi far prendere +X/+X a una creatura bersaglio fino alla fine del turno, dove X è la forza del Khenra Coriaceo.

Eternare {4}{G}{G} *({4}{G}{G}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Mago Sciacallo Zombie 4/4 nero senza costo di mana. Eterna solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

\* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata del Khenra Coriaceo. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno anche se cambia la forza del Khenra Coriaceo.

\* Se il Khenra Coriaceo lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

\* Se la forza del Khenra Coriaceo è negativa mentre la sua abilità innescata si risolve, X si considera 0. (Questa è una variazione al precedente regolamento.)

-----

Khenra Scuotiterra

{1}{R}

Creatura — Guerriero Sciacallo

2/1

Rapidità

Quando la Khenra Scuotiterra entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a quella della Khenra Scuotiterra non può bloccare in questo turno.

Eternare {4}{R}{R} *({4}{R}{R}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Guerriero Sciacallo Zombie 4/4 nero senza costo di mana. Eterna solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

\* La forza della creatura bersaglio viene verificata quando la bersagli con l’abilità della Khenra Scuotiterra e quando quell’abilità si risolve. Dopo che l’abilità si è risolta, se la forza della creatura aumenta o la forza della Khenra Scuotiterra diminuisce, la creatura bersaglio non potrà comunque bloccare.

\* Magie, abilità attivate e abilità innescate non possono aumentare la forza della Khenra Scuotiterra prima che tu debba scegliere un bersaglio per la sua abilità. Le abilità statiche, come quella della Signora dei Maledetti, aumenteranno la sua forza in tempo per consentirti di bersagliare una creatura più grande.

-----

La Locusta Divina

{4}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Dio

4/4

Volare

Ogniqualvolta peschi una carta, crea una pedina creatura Insetto 1/1 blu e rossa con volare e rapidità.

{2}{U}{R}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

Quando La Locusta Divina muore, falla tornare in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

\* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, la prima abilità innescata di La Locusta Divina non si innescherà.

-----

La Vita Continua

{G}

Istantaneo

Guadagni 4 punti vita. Se una creatura è morta in questo turno, guadagni invece 8 punti vita.

\* Non guadagnerai più di 8 punti vita se è morta più di una creatura in questo turno.

\* La Vita Continua verifica se una creatura è morta durante il turno solo mentre si risolve.

-----

Lezione Tragica

{2}{U}

Istantaneo

Pesca due carte. Poi scarta una carta a meno che tu non faccia tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario.

\* Decidi quale terra far tornare in mano al suo proprietario o se invece scartare una carta dopo aver visto le due carte pescate.

-----

Liberare il Serraglio

{X}{G}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte creatura con nomi diversi, ognuna con costo di mana convertito pari a X, rivelale e aggiungile alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

\* Se lanci Liberare il Serraglio con X pari a 0, passerai in rassegna il tuo grimorio e lo rimescolerai, ma non potrai trovare alcuna carta.

\* Per le carte nel tuo grimorio che hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

-----

Lo Scarabeo Divino

{3}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Dio

5/5

All’inizio del tuo mantenimento, ogni avversario perde X punti vita e tu profetizzi X, dove X è il numero di Zombie che controlli.

{2}{U}{B}: Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Zombie 4/4 nero.

Quando Lo Scarabeo Divino muore, fallo tornare in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

\* Il numero di Zombie che controlli viene calcolato mentre si risolve la prima abilità di Lo Scarabeo Divino. I giocatori possono cercare di cambiare quel numero in risposta all’abilità (ad esempio attivando la sua seconda abilità).

\* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche che modifica specificamente. Non copia le informazioni dell’oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero del suo proprietario.

\* La pedina è uno Zombie invece dei suoi altri tipi (a differenza degli Zombie creati dall’abilità eternare) ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione sono 4/4. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.

\* A differenza delle pedine create da un’abilità eternare, questa pedina ha il costo di mana e di conseguenza il costo di mana convertito della carta che sta copiando.

\* Se la carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.

\* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Lo Scarabeo Divino fa perdere alla squadra avversaria punti vita pari al doppio del numero di Zombie che controlli, ma tu profetizzerai solo un numero pari agli Zombie che controlli.

-----

Lo Scorpione Divino

{3}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Dio

6/5

Ogniqualvolta una creatura con un segnalino -1/-1 muore, pesca una carta.

{1}{B}{R}: Metti un segnalino -1/-1 su un’altra creatura bersaglio.

Quando Lo Scorpione Divino muore, fallo tornare in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

\* Quando muore una creatura con più di un segnalino -1/-1, pescherai solo una carta.

\* Se una creatura con un segnalino -1/-1 muore contemporaneamente a Lo Scorpione Divino, pescherai una carta. Lo stesso vale se Lo Scorpione Divino muore con un segnalino -1/-1.

-----

Lotta

{2}{R}

Istantaneo

La Lotta infligge a una creatura bersaglio danno pari al numero di terre che controlli.

//

Sopravvivenza

{1}{G}

Stregoneria

Conseguenze *(Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.)*

Ogni giocatore rimescola il proprio cimitero nel proprio grimorio.

\* Se un giocatore non ha carte nel cimitero quando la Sopravvivenza si risolve, quel giocatore semplicemente rimescola il suo grimorio.

-----

Magmaroth

{3}{R}

Creatura — Elementale

5/5

All’inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino -1/-1 sul Magmaroth.

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, rimuovi un segnalino -1/-1 dal Magmaroth.

\* La seconda abilità del Magmaroth si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

-----

Manifestazione Ignobile

{1}{B}

Creatura — Orrore

0/4

La Manifestazione Ignobile prende +1/+0 per ogni carta con ciclo nel tuo cimitero.

Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

\* La prima abilità della Manifestazione Ignobile considera solo le carte con abilità ciclo nel tuo cimitero. Non verifica se siano state messe nel cimitero dalla loro abilità ciclo.

\* La prima abilità della Manifestazione Ignobile si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, la sua forza è 0.

-----

Manticora Eterna

{3}{R}{R}

Creatura — Manticora Zombie

5/4

Affliggere 3 *(Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde 3 punti vita.)*

La Manticora Eterna attacca in ogni combattimento, se può farlo.

\* Se nella tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti la Manticora Eterna è TAPpata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

-----

Minacce Immaginarie

{2}{U}{U}

Istantaneo

Le creature controllate da un avversario bersaglio attaccano in questo turno, se possono farlo. Durante il prossimo STAP di quel giocatore, le creature che controlla non STAPpano.

Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

\* Nessuna creatura controllata da quel giocatore STAPperà durante la sua prossima sottofase di STAP, neppure le creature che non attaccano. Ciò include le creature che entrano nel campo di battaglia o vengono TAPpate dopo che questa magia si è risolta.

\* Se l’avversario strema creature che controlla, stremare e l’effetto delle Minacce Immaginarie che impedisce loro di STAPpare si applicano entrambi nella stessa sottofase di STAP. Quelle creature STAPperanno come di consueto durante la successiva sottofase di STAP del giocatore.

\* Se durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di quel giocatore una creatura sotto il suo controllo è TAPpata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora non attacca. 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.

-----

Miriarca Maestoso

{4}{G}

Creatura — Chimera

\*/\*

La forza e la costituzione del Miriarca Maestoso sono pari al doppio del numero di creature che controlli.

All’inizio di ogni combattimento, il Miriarca Maestoso ha volare fino alla fine del turno se controlli una creatura con volare. Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, tocco letale, rapidità, anti-malocchio, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, travolgere e cautela.

\* Il Miriarca Maestoso ha ricevuto un errata-corrige per chiarire la sua funzionalità. Sopra è riportato il testo Oracle corretto.

\* La prima abilità del Miriarca Maestoso si applica in tutte le zone. Mentre è sul campo di battaglia, conta anche se stesso, quindi sarà almeno 2/2.

\* La seconda abilità del Miriarca Maestoso si innesca all’inizio di ogni combattimento, non solo nel tuo turno, e a prescindere dal fatto che le creature sotto il tuo controllo abbiano o meno una delle abilità elencate.

\* Le abilità guadagnate dal Miriarca Maestoso vengono determinate mentre l’abilità si risolve. Non cambieranno anche se ogni altra creatura che ha le abilità lascia il campo di battaglia o se delle creature entrano nel campo di battaglia o guadagnano abilità.

\* Se una creatura guadagna una delle abilità elencate prima che si risolva l’abilità innescata del Miriarca Maestoso, ad esempio grazie a un’altra abilità che si è innescata all’inizio del combattimento, il Miriarca Maestoso avrà quell’abilità.

\* Più istanze di qualsiasi abilità che il Miriarca Maestoso possa guadagnare sono ridondanti.

-----

Mummia Sbendata

{1}{W}{B}

Creatura — Zombie

2/3

{1}{W}: Uno Zombie attaccante bersaglio ha legame vitale fino alla fine del turno.

{1}{B}: Uno Zombie attaccante bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno.

\* La Mummia Sbendata può bersagliare se stessa con le sue abilità mentre sta attaccando.

\* Lo Zombie bersaglio avrà comunque legame vitale o tocco letale dopo il combattimento, quando smette di essere una creatura attaccante.

\* Più istanze di legame vitale e tocco letale sono ridondanti.

-----

Neheb, l’Eterno

{3}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Minotauro Zombie

4/6

Affliggere 3 *(Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde 3 punti vita.)*

All’inizio della tua fase principale post-combattimento, aggiungi {R} alla tua riserva di mana per ogni punto vita perso dai tuoi avversari in questo turno.

\* Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.

\* Poiché si innesca all’inizio di una fase, l’ultima abilità di Neheb non è un’abilità di mana. Usa la pila e può essere neutralizzata da effetti che interagiscono con le abilità innescate, come quello dell’Ostruzionista Agile.

\* La fase principale post-combattimento esiste anche se nessuna creatura ha attaccato durante un turno. L’ultima abilità di Neheb si innescherà.

\* Se un avversario perde punti vita ma Neheb lascia il campo di battaglia prima che inizi la tua fase principale post-combattimento, la sua ultima abilità non si innescherà.

\* L’abilità di Neheb verifica solo quanti punti vita hanno perso gli avversari durante il turno, non di quanto sono diminuiti rispetto all’inizio del turno. Ad esempio, se un avversario ha perso 2 punti vita e poi ne ha guadagnati 8 prima della tua fase principale post-combattimento, aggiungerai {R}{R} alla tua riserva di mana.

\* Se un avversario perde punti vita e in seguito perde la partita prima della tua fase principale post-combattimento, l’ultima abilità di Neheb considera quella perdita di punti vita.

\* Se in qualche modo hai più di due fasi principali in un turno, ogni fase principale dopo la prima è una fase principale post-combattimento e l’ultima abilità di Neheb si innesca all’inizio di ciascuna di esse.

-----

Nicol Bolas, Dio Faraone

{4}{U}{B}{R}

Planeswalker — Bolas

7

+2: Un avversario bersaglio esilia carte dalla cima del suo grimorio fino a che non esilia una carta non terra. Fino alla fine del turno, puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

+1: Ogni avversario esilia due carte dalla propria mano.

-4: Nicol Bolas, Dio Faraone infligge 7 danni a un avversario bersaglio o a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

-12: Esilia ogni permanente non terra controllato dai tuoi avversari.

\* Le carte esiliate dalla prima e dalla seconda abilità di Nicol Bolas vengono esiliate a faccia in su.

\* Puoi lanciare la carta non terra esiliata dalla prima abilità di Nicol Bolas in quel turno anche se Nicol Bolas non è più sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.

\* Lanciare la carta esiliata con la prima abilità di Nicol Bolas segue tutte le normali regole sulla tempistica per lanciare quella carta. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

\* Se non lanci la carta esiliata dalla prima abilità di Nicol Bolas in quel turno, rimarrà esiliata.

\* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.

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

\* Mentre si risolve la seconda abilità di Nicol Bolas, ogni avversario sceglie quali carte esiliare dalla propria mano. Un avversario con due o meno carte esilia la sua intera mano.

\* 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 alla prima abilità di Nicol Bolas viene esiliata.

-----

Nicol Bolas, l’Ingannatore *(solo mazzo Planeswalker)*

{5}{U}{B}{R}

Planeswalker — Bolas

5

+3: Ogni avversario perde 3 punti vita a meno che quel giocatore non sacrifichi un permanente non terra o scarti una carta.

-3: Distruggi una creatura bersaglio. Pesca una carta.

-11: Nicol Bolas, l’Ingannatore infligge 7 danni a ogni avversario. Pesca sette carte.

\* Mentre si risolve la prima abilità di Nicol Bolas, il tuo avversario sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quel permanente o perde 3 punti vita. Il tuo avversario può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o permanenti non terra da sacrificare.

\* In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno compie la propria scelta per la prima abilità di Nicol Bolas, poi tutte le azioni avvengono contemporaneamente. Quando compie la propria scelta, ogni avversario conoscerà quelle degli avversari precedenti, ma le carte scelte per essere scartate in questo modo non saranno rivelate finché non verranno scartate.

\* Se il bersaglio della seconda abilità di Nicol Bolas diventa illegale, l’abilità viene neutralizzata e tu non peschi alcuna carta. Se quel bersaglio è legale ma non può essere distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, peschi comunque una carta.

\* Se la terza abilità di Nicol Bolas riduce i punti vita di ogni avversario a 0 o meno, ma ti fa anche pescare più carte di quelle che hai nel tuo grimorio, la partita termina con un pareggio.

\* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Nicol Bolas impone a entrambi gli avversari di sacrificare un permanente non terra, scartare una carta o perdere 3 punti vita. Può far perdere 6 punti vita alla squadra avversaria. La sua ultima abilità gli fa sempre infliggere 14 danni alla squadra avversaria, ma tu pescherai comunque solo sette carte.

-----

Nissa, Maga della Genesi *(solo mazzo Planeswalker)*

{5}{G}{G}

Planeswalker — Nissa

5

+2: STAPpa fino a due creature bersaglio e fino a due terre bersaglio.

-3: Una creatura bersaglio prende +5/+5 fino alla fine del turno.

-10: Guarda le prime dieci carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura e/o terra scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

\* Puoi attivare la prima abilità di Nissa con meno di quattro bersagli. Ad esempio, potresti bersagliare una creatura e due terre, oppure nessuna creatura e due terre. Potresti anche non scegliere alcun bersaglio.

\* Mentre si risolve l’ultima abilità di Nissa, tutte le creature e le terre messe sul campo di battaglia in questo modo entrano contemporaneamente. Se una o più di esse hanno abilità innescate che si innescano quando un’altra carta entra nel campo di battaglia, ogni abilità prenderà in considerazione ogni carta che entra nel campo di battaglia.

-----

Orda Maledetta

{3}{B}

Creatura — Zombie

3/3

{1}{B}: Uno Zombie attaccante bersaglio ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non lo distruggono. Se la sua costituzione è pari o inferiore a 0, viene comunque messo nel cimitero del suo proprietario.)*

\* L’Orda Maledetta può bersagliare se stessa con la sua abilità mentre sta attaccando.

\* Lo Zombie bersaglio ha indistruttibile per il resto del turno, anche dopo che ha smesso di essere una creatura attaccante.

-----

Ostruzionista Agile

{2}{U}

Creatura — Mago Uccello

3/1

Lampo

Volare

Ciclo {2}{U} *({2}{U}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

Quando cicli l’Ostruzionista Agile, neutralizza un’abilità attivata o innescata bersaglio che non controlli.

\* Le abilità attivate sono scritte nella forma “costo: effetto”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare ed eternare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.

\* Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza e affliggere, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.

\* Se neutralizzi un’abilità innescata ritardata che si innesca all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell’abilità non si innescherà di nuovo durante l’occorrenza successiva di quella sottofase o fase.

\* Le abilità di mana non possono essere bersagliate. Un’abilità di mana attivata è un’abilità attivata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un’abilità di fedeltà. Un’abilità di mana innescata è un’abilità innescata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore e che si innesca alla risoluzione di un’abilità di mana attivata.

\* Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.

-----

Piaga degli Scarabei

{3}{B}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

All’inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore perde 3 punti vita a meno che non sacrifichi un permanente non terra o scarti una carta.

\* Mentre si risolve l’abilità innescata della Piaga degli Scarabei, il giocatore incantato sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quel permanente o perde 3 punti vita. Quel giocatore può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o permanenti non terra da sacrificare.

-----

Piaga del Veleno

{2}{B}{B}

Istantaneo

Metti tre segnalini -1/-1 su una creatura bersaglio. Il suo controllore perde 3 punti vita a meno che non sacrifichi un altro permanente non terra o scarti una carta.

\* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che la Piaga del Veleno si sia risolta, l’intera magia verrà neutralizzata. Il controllore della creatura non verrà colpito dalla piaga.

\* Poiché le azioni di stato non vengono verificate mentre la Piaga del Veleno si sta risolvendo, la creatura bersaglio è ancora sul campo di battaglia mentre il suo controllore viene colpito dalla piaga. Se a quella creatura è assegnata un’Aura, quell’Aura può essere sacrificata.

\* Mentre si risolve la Piaga del Veleno, il controllore della creatura sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quel permanente o perde 3 punti vita. Quel giocatore può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o permanenti non terra da sacrificare.

-----

Piaga della Grandine di Fuoco

{X}{B}{B}

Stregoneria

Ripeti il seguente procedimento X volte. Ogni avversario perde 3 punti vita a meno che quel giocatore non sacrifichi un permanente non terra o scarti una carta.

\* Se X è 0, la Piaga della Grandine di Fuoco si risolve senza alcun effetto.

\* Mentre si risolve la Piaga della Grandine di Fuoco, il tuo avversario sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quel permanente o perde 3 punti vita; quindi ripete il procedimento, se non è ancora stato eseguito X volte. Il tuo avversario può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o permanenti non terra da sacrificare.

\* Ogni ripetizione di questo procedimento viene eseguita separatamente. Se un avversario sacrifica una creatura con un’abilità che si innesca quando un’altra creatura muore, ad esempio, essa vedrà le creature sacrificate in precedenza, ma non quelle sacrificate in seguito.

\* Le azioni di stato non vengono verificate tra le ripetizioni di questo procedimento, quindi lo stato del gioco potrebbe risultare insolito mentre si compie la scelta. Ad esempio, un giocatore potrebbe sacrificare una creatura e in seguito un’Aura che era assegnata a quella creatura.

\* In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno compie la propria scelta una volta, poi tutte le azioni avvengono contemporaneamente; quindi ogni avversario ripete questo procedimento, se non è ancora stato eseguito X volte. Quando compie la propria scelta, ogni avversario conoscerà quelle degli avversari precedenti, ma le carte scelte per essere scartate in questo modo non saranno rivelate finché non verranno scartate.

\* In una partita Two-Headed Giant, la Piaga della Grandine di Fuoco impone a entrambi gli avversari di sacrificare un permanente non terra, scartare una carta o perdere 3 punti vita X volte. Può far perdere 6 punti vita alla squadra avversaria ogni volta.

-----

Pugnale dei Prescelti

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha affliggere 1. *(Ogniqualvolta viene bloccata, il giocatore in difesa perde 1 punto vita.)*

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

\* Se una creatura ha più istanze di affliggere, ognuna si innesca separatamente.

-----

Puntura Letale

{2}{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare la Puntura Letale, metti un segnalino -1/-1 su una creatura che controlli.

Distruggi una creatura bersaglio.

\* Se non controlli creature o non puoi mettere segnalini -1/-1 su nessuna creatura che controlli, non puoi lanciare la Puntura Letale.

-----

Ragione

{U}

Stregoneria

Profetizza 3.

//

Credere

{4}{G}

Stregoneria

Conseguenze

Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla sul campo di battaglia se è una carta creatura. Se non lo fai, aggiungila alla tua mano.

\* Per Credere, aggiungi la prima carta del tuo grimorio alla tua mano se non la metti sul campo di battaglia per qualsiasi motivo, ad esempio se non si tratta di una carta creatura o se semplicemente non vuoi metterla sul campo di battaglia.

\* Se non metti la prima carta del tuo grimorio sul campo di battaglia, non la riveli prima di aggiungerla alla tua mano.

-----

Ragno degli Obelischi

{1}{B}{G}

Creatura — Ragno

1/4

Raggiungere

Ogniqualvolta il Ragno degli Obelischi infligge danno da combattimento a una creatura, metti un segnalino -1/-1 su quella creatura.

Ogniqualvolta metti uno o più segnalini -1/-1 su una creatura, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

\* La prima abilità innescata del Ragno degli Obelischi mette solo un segnalino -1/-1 sulla creatura, indipendentemente da quanto danno da combattimento le ha inflitto.

\* Se il Ragno degli Obelischi infligge danno da combattimento a una creatura, ma questa non è sul campo di battaglia mentre la prima abilità innescata del Ragno degli Obelischi si risolve, probabilmente perché il Ragno degli Obelischi l’ha già uccisa, quell’abilità non metterà un segnalino -1/-1 su di essa.

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il segnalino messo su una creatura dalla prima abilità innescata del Ragno degli Obelischi potrebbe far sì che il danno già presente su quella creatura diventi letale.

\* Se il Ragno degli Obelischi infligge danno da combattimento a una creatura nello stesso momento in cui al Ragno degli Obelischi viene inflitto danno letale, la sua prima abilità innescata metterà un segnalino -1/-1 sull’altra creatura. Tuttavia, poiché il Ragno degli Obelischi lascia il campo di battaglia prima che quell’abilità si risolva, la sua ultima abilità non si innescherà.

\* Se metti uno o più segnalini -1/-1 su più creature contemporaneamente, l’ultima abilità del Ragno degli Obelischi si innesca una volta per ognuna di quelle creature.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità del Ragno degli Obelischi fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita.

-----

Ratto della Rovina

{1}{B}

Creatura — Ratto

1/1

Tocco letale

Quando il Ratto della Rovina muore, esilia una carta bersaglio dal cimitero di un avversario.

\* Se il Ratto della Rovina muore contemporaneamente a un’altra creatura, probabilmente perché erano impegnati nello stesso combattimento, la sua abilità innescata può esiliare quell’altra carta.

-----

Razziatore Squartaossa

{2}{B}

Creatura — Minotauro Zombie

3/3

Il Razziatore Squartaossa non può bloccare a meno che tu non controlli un altro Zombie.

\* Si verifica se controlli un altro Zombie solo nel momento in cui dichiari le creature bloccanti. Il Razziatore Squartaossa non smetterà di bloccare se non ne controlli uno in seguito.

\* L’altro Zombie non deve necessariamente bloccare.

-----

Rifiutare

{3}{R}

Istantaneo

Rifiutare infligge al controllore di una magia bersaglio danno pari al costo di mana convertito di quella magia.

//

Collaborare

{2}{U}

Istantaneo

Conseguenze *(Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.)*

Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

\* Se una magia ha {X} nel costo di mana, includi il valore scelto per quella X al momento di determinare il costo di mana convertito di quella magia.

\* Collaborare può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.

\* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

\* Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.

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

\* Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.

\* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come la Piaga della Grandine di Fuoco), la copia ha lo stesso valore di X.

\* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso della Piroelica di Chandra), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno.

\* Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

-----

Rivendicatrice Zelante *(solo mazzo Planeswalker)*

{2}{G}

Creatura — Druido Umano

2/2

{T}: Aggiungi {G} o {U} alla tua riserva di mana. Se controlli un planeswalker Nissa, guadagni 2 punti vita.

\* Puoi attivare l’abilità della Rivendicatrice Zelante anche se non hai nulla per cui spendere quel mana. Guadagnerai comunque 2 punti vita se controlli un planeswalker Nissa.

\* L’abilità della Rivendicatrice Zelante è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Aggiungerai mana alla tua riserva di mana e guadagnerai 2 punti vita immediatamente, se applicabile.

-----

Rovine Ramunap

Terra — Deserto

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

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi {R} alla tua riserva di mana.

{2}{R}{R}, {T}, Sacrifica un Deserto: Le Rovine Ramunap infliggono 2 danni a ogni avversario.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità delle Rovine Ramunap fa sì che esse infliggano 4 danni in totale alla squadra avversaria.

-----

Sabbie Sconfinate

Terra — Deserto

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

{2}, {T}: Esilia una creatura bersaglio che controlli.

{4}, {T}, Sacrifica le Sabbie Sconfinate: Rimetti sul campo di battaglia ogni carta creatura esiliata con le Sabbie Sconfinate sotto il controllo del suo proprietario.

\* L’ultima abilità delle Sabbie Sconfinate rimette sul campo di battaglia solo le carte creatura esiliate da questa carta. Se le Sabbie Sconfinate lasciano il campo di battaglia prima che tu attivi quell’abilità, le creature esiliate si perderanno nelle dune per l’eternità.

\* Se esili una creatura che non è una carta creatura con la seconda abilità delle Sabbie Sconfinate (ad esempio una pedina creatura o una terra che è diventata una creatura), la terza abilità non farà ritornare sul campo di battaglia quella pedina o carta dall’esilio.

-----

Samut, Messa alla Prova

{2}{R}{G}

Planeswalker — Samut

4

+1: Fino a una creatura bersaglio ha doppio attacco fino alla fine del turno.

-2: Samut, Messa alla Prova infligge 2 danni divisi a tua scelta tra una o due creature e/o giocatori bersaglio.

-7: Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte creatura e/o planeswalker, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

\* Suddividi il danno mentre attivi la seconda abilità di Samut, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. In altre parole, mentre attivi l’abilità, scegli se farle infliggere 2 danni a un singolo bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli.

\* Se la seconda abilità di Samut ha due bersagli e uno diventa un bersaglio illegale, al bersaglio rimanente viene inflitto 1 danno, non 2.

\* Mentre si risolve l’ultima abilità di Samut, tutte le creature e i planeswalker messi sul campo di battaglia in questo modo entrano contemporaneamente. Se una o più di essi hanno abilità innescate che si innescano quando un’altra carta entra nel campo di battaglia, ogni abilità prenderà in considerazione ogni carta che entra nel campo di battaglia.

-----

Sarcofago Abbandonato

{3}

Artefatto

Puoi lanciare carte non terra con ciclo dal tuo cimitero.

Se una carta con ciclo sta per essere messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona e non è stata ciclata, invece esiliala.

\* Un permanente pedina con ciclo verrà messo nel tuo cimitero prima di smettere di esistere. Non verrà esiliato. Analogamente, un permanente non pedina che abbia perso ciclo mentre era sul campo di battaglia finirà anch’esso nel tuo cimitero.

\* Se cicli una carta istantaneo, puoi lanciarla immediatamente dal tuo cimitero prima che qualsiasi giocatore possa compiere altre azioni. Se lo fai, quella magia si risolverà prima dell’abilità ciclo. Se cicli una carta non istantaneo senza lampo, non potrai lanciarla finché l’abilità ciclo non si sarà risolta.

\* Il Sarcofago Abbandonato non ti permette di compiere altre azioni con quelle carte eccetto lanciarle. Ad esempio, non puoi ciclare carte non terra con ciclo dal tuo cimitero.

-----

Sconfitta di Nissa

{2}{G}

Stregoneria

Distruggi una Foresta, un incantesimo verde o un planeswalker verde bersaglio. Se quel permanente era un planeswalker Nissa, pesca una carta.

\* La maggior parte delle terre non base che producono mana verde non sono Foreste. Ad esempio, il Deserto dell’Indomabile non è una Foresta. Alcune terre non base (come il Boschetto Riparato dell’espansione *Amonkhet*) hanno tipi di terra base stampati nella riga del tipo e potrebbero essere Foreste.

-----

Sfondare

{R}

Stregoneria

Le creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

\* Sfondare 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 avranno travolgere.

-----

Solennità

{2}{W}

Incantesimo

I giocatori non possono ottenere segnalini.

Nessun segnalino può essere messo su artefatti, creature, incantesimi o terre.

\* La Solennità non rimuove i segnalini che i giocatori o i permanenti possiedono già.

\* La Solennità impedisce che vengano messi segnalini su artefatti, creature, incantesimi o terre mentre entra nel campo di battaglia e anche in seguito.

\* Se il costo di un’abilità o un costo addizionale di una magia richiedono che vengano messi segnalini su un artefatto, una creatura, un incantesimo o una terra, quel costo non può essere pagato. Se una magia o un’abilità in fase di risoluzione dicono che un giocatore può mettere segnalini su uno di tali oggetti, quel giocatore non potrà scegliere di farlo.

\* Se un effetto di sostituzione consente a un giocatore di modificare o sostituire un evento mettendo segnalini su un artefatto, una creatura, un incantesimo o una terra, quel giocatore può applicare quell’effetto di sostituzione. I segnalini non verranno messi sull’oggetto, ma se l’evento originale viene interamente sostituito (ad esempio applicando l’effetto di sostituzione del Mago Sfregiaspirito), l’evento originale non avverrà.

\* Se un artefatto, una creatura, un incantesimo o una terra stanno per entrare nel campo di battaglia con segnalini nello stesso momento in cui la Solennità entra nel campo di battaglia, la Solennità non impedisce loro di ottenere quei segnalini.

-----

Sovrano del Branco

{2}{G}

Creatura — Felino

2/2

Il Sovrano del Branco prende +1/+1 per ogni altro Felino che controlli.

{W}, {T}, Strema il Sovrano del Branco: Crea due pedine creatura Felino 1/1 bianche con legame vitale. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto al Sovrano del Branco durante il combattimento potrebbe diventare letale se altri Felini che controlli lasciano il campo di battaglia in seguito nel turno.

-----

Specchio dei Miraggi

{3}

Artefatto

{2}: Lo Specchio dei Miraggi diventa una copia di un artefatto, di una creatura, di un incantesimo o di una terra bersaglio fino alla fine del turno.

\* Dopo che l’abilità dello Specchio dei Miraggi si è risolta, esso non ha più quell’abilità.

\* Lo Specchio dei Miraggi copia i valori stampati del permanente bersaglio, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad esso. Non copia i segnalini su quel permanente, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia effetti che hanno fatto diventare il permanente bersaglio una creatura.

\* Se lo Specchio dei Miraggi copia un permanente che sta copiando qualcos’altro, diventerà ciò che il bersaglio sta copiando.

\* Se attivi l’abilità dello Specchio dei Miraggi più volte in un turno in risposta a se stessa, ogni volta che una di quelle abilità si risolve sostituirà ciò che lo Specchio dei Miraggi sta copiando. Lo Specchio dei Miraggi finirà per essere una copia del permanente bersagliato dall’ultima abilità a risolversi. Alla fine del turno, tutte le istanze dell’abilità si esauriranno nello stesso momento.

\* Se un effetto inizia ad applicarsi allo Specchio dei Miraggi prima che esso diventi una copia di un altro permanente, quell’effetto continuerà ad applicarsi. Ad esempio, se lo Specchio dei Miraggi viene attivato due volte in risposta a se stesso bersagliando prima l’Ippopotamo Infuriato e poi la Lucertola Sabbiosa dal Collarino, l’abilità che ha mentre è una copia della Lucertola Sabbiosa dal Collarino può essere attivata e il suo effetto continuerà ad applicarsi mentre lo Specchio dei Miraggi è una copia dell’Ippopotamo Infuriato.

\* Se lo Specchio dei Miraggi diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato, a meno che non abbia rapidità.

\* Se lo Specchio dei Miraggi diventa una copia di un permanente leggendario che controlli, ne metterai uno nel tuo cimitero. Lo stesso vale se diventa una copia di una creatura planeswalker che controlli (ad esempio Gideon delle Ordalie che è diventato una creatura).

\* Se lo Specchio dei Miraggi diventa una copia di un’Aura, viene messo nel cimitero del suo proprietario a meno che non sia già in qualche modo assegnato a un giocatore o a un oggetto appropriato. Se diventa una copia di un Equipaggiamento e viene assegnato a una creatura, diventerà non assegnato quando tornerà a essere un artefatto non Equipaggiamento.

-----

Splendore Schiacciante

{6}{W}{W}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Le creature controllate dal giocatore incantato perdono tutte le abilità e hanno forza e costituzione base 1/1.

Il giocatore incantato non può attivare abilità che non siano di mana o di fedeltà.

\* Lo Splendore Schiacciante sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base di una creatura. Eventuali effetti che impostano la forza o la costituzione e che iniziano ad applicarsi a una creatura dopo che al suo controllore è stato assegnato lo Splendore Schiacciante sostituiranno questo effetto. Ad esempio, l’Enigmorfo del giocatore incantato diventerà una creatura 3/3 se il giocatore lancia una magia non creatura.

\* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alle creature indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione.

\* Se un effetto fornisce un’abilità a una creatura dopo che lo Splendore Schiacciante è stato assegnato al suo controllore, la creatura non perderà quell’abilità.

\* Se un permanente non creatura diventa una creatura, perderà tutte le abilità che possiede. Tuttavia, se l’effetto che rende quel permanente una creatura gli fornisce un’abilità, il permanente continuerà ad avere quell’abilità. Ad esempio, l’Enigmorfo del giocatore incantato avrà volare dopo essere diventato una creatura.

\* Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore incantato, qualsiasi abilità “quando [questa creatura] entra nel campo di battaglia” di quella creatura non si innescherà. Tuttavia, qualsiasi abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” verrà applicata.

\* Se lo Splendore Schiacciante lascia il campo di battaglia contemporaneamente a una creatura controllata dal giocatore incantato, qualsiasi abilità “quando [questa creatura] [muore o lascia il campo di battaglia]” di quella creatura non si innescherà.

\* 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 ed eternare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) di permanenti non creatura non sono influenzate dall’ultima abilità dello Splendore Schiacciante.

\* 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. Un’abilità di fedeltà è un’abilità di un planeswalker il cui costo specifica quanti segnalini fedeltà fornire o rimuovere.

\* Sebbene il giocatore incantato possa comunque attivare abilità di mana e abilità di fedeltà, le creature controllate da quel giocatore normalmente non avranno alcuna di quelle abilità da attivare.

-----

Strappare il Senno

{2}{U}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

All’inizio di ogni sottofase finale, il giocatore incantato mette nel suo cimitero le prime X carte del suo grimorio, dove X è il numero di carte messe in quel cimitero da qualsiasi zona in questo turno.

\* L’abilità innescata di Strappare il Senno considera il numero di carte che sono state messe nel cimitero del giocatore incantato durante il turno, anche se Strappare il Senno non era sul campo di battaglia nel momento in cui quelle carte sono state messe nel cimitero e anche se quelle carte hanno lasciato quel cimitero.

\* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata di Strappare il Senno. Ad esempio, se tre copie di Strappare il Senno sono assegnate a un giocatore nel cui cimitero sono state messe quattro carte in questo turno, X sarà pari a 4 per la prima abilità che si risolve, a 8 per la seconda e a 16 per la terza.

-----

Stretta del Deserto

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Stretta del Deserto entra nel campo di battaglia, se controlli un Deserto o c’è una carta Deserto nel tuo cimitero, guadagni 3 punti vita.

La creatura incantata non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

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

-----

Superstiti Risoluti

{1}{R}{W}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Puoi stremare i Superstiti Risoluti mentre attaccano. *(Non STAPperanno durante il loro prossimo STAP.)*

Ogniqualvolta stremi una creatura, i Superstiti Risoluti infliggono 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità dei Superstiti Risoluti fa sì che essi infliggano 2 danni in totale alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita.

-----

Temeraria di Rhonas

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Puoi stremare la Temeraria di Rhonas mentre attacca. Quando lo fai, prende +1/+1 fino alla fine del turno e non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2 in questo turno. *(Una creatura stremata non STAPpa durante il tuo prossimo STAP.)*

\* Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato una Temeraria di Rhonas stremata, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccata la Temeraria di Rhonas.

-----

Territorio degli Sciacalli

Terra — Deserto

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

{2}, {T}, Sacrifica un Deserto: Esilia tutte le carte da tutti i cimiteri.

\* Il Deserto sacrificato sarà nel tuo cimitero nel momento in cui l’abilità si risolve e verrà esiliato dall’ultima abilità del Territorio degli Sciacalli.

-----

Turbinio di Lame

{1}{R}

Istantaneo

Metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio. Il Turbinio di Lame infligge 2 danni al controllore di quella creatura.

\* Se la creatura bersagliata è un bersaglio illegale quando il Turbinio di Lame si risolve, sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il Turbinio di Lame non infliggerà danno ad alcun giocatore.

-----

Ultima Misericordia di Oketra

{1}{W}{W}

Stregoneria

I tuoi punti vita diventano pari ai tuoi punti vita iniziali. Le terre che controlli non STAPpano durante il tuo prossimo STAP.

\* Affinché i tuoi punti vita diventino pari ai tuoi punti vita iniziali (di norma 20), perdi o guadagni l’ammontare appropriato di punti vita. Ad esempio, se i tuoi punti vita quando l’Ultima Misericordia di Oketra si risolve sono 4, guadagnerai 16 punti vita; d’altro canto, se i tuoi punti vita quando si risolve sono 25, perderai 5 punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’Ultima Misericordia di Oketra fa diventare i punti vita della squadra pari ai suoi punti vita iniziali (di norma 30), ma solo tu guadagni o perdi punti vita.

-----

Ultima Parola di Kefnet

{2}{U}{U}

Stregoneria

Prendi il controllo di un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio. Le terre che controlli non STAPpano durante il tuo prossimo STAP.

\* L’effetto di cambio di controllo dell’Ultima Parola di Kefnet dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.

\* Se il permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che l’Ultima Parola di Kefnet si sia risolta, l’intera magia verrà neutralizzata. Le tue terre STAPperanno durante la tua prossima sottofase di STAP come di consueto.

\* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati. Rimarranno assegnati, ma l’effetto di un’Aura che usa la parola “tu” per indicare il giocatore influenzato continua a influenzare il suo controllore e non te; allo stesso modo, il controllore di un Equipaggiamento può spostarlo durante la sua prossima fase principale e così via.

\* 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.

-----

Unesh, Sovrano delle Criosfingi

{4}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Sfinge

4/4

Volare

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

Ogniqualvolta Unesh, Sovrano delle Criosfingi o un’altra Sfinge entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, rivela le prime quattro carte del tuo grimorio. Un avversario separa quelle carte in due pile. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l’altra nel tuo cimitero.

\* Per determinare il costo totale di una magia Sfinge, 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.

\* L’abilità di riduzione del costo di Unesh non riduce il costo per lanciare lo stesso Unesh.

\* Tu (non il tuo avversario) scegli quale pila aggiungere alla tua mano e quale mettere nel tuo cimitero.

\* Una pila può avere zero carte. In questo caso, sceglierai se aggiungere tutte le carte rivelate alla tua mano o se metterle tutte nel tuo cimitero.

\* 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.

-----

Venti Contrastanti

{2}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1} per ogni carta nel tuo cimitero.

Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

\* Conta le carte nel tuo cimitero mentre i Venti Contrastanti si risolvono per determinare quanto mana deve pagare il controllore della magia bersaglio per evitare che la magia venga neutralizzata. I Venti Contrastanti sono ancora in pila in questo momento e non vengono considerati in questo numero.

-----

Vespa della Fine Dolorosa *(solo mazzo Planeswalker)*

{1}{B}

Creatura — Orrore Insetto

2/1

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia planeswalker Bolas, puoi sacrificare la Vespa della Fine Dolorosa. Se lo fai, distruggi una creatura bersaglio.

\* Scegli un bersaglio per l’abilità innescata della Vespa della Fine Dolorosa subito dopo aver lanciato una magia planeswalker Bolas, ma non scegli se sacrificare la Vespa della Fine Dolorosa o meno finché quell’abilità non si risolve. Se la creatura diventa un bersaglio illegale, l’intera abilità verrà neutralizzata e non potrai sacrificare la Vespa della Fine Dolorosa.

-----

Visir dei Consacrati

{3}{U}

Creatura — Chierico Umano

2/4

Quando il Visir dei Consacrati entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con eternare o imbalsamare e mettere quella carta nel tuo cimitero. Poi rimescola il tuo grimorio.

Ogniqualvolta attivi un’abilità eternare o imbalsamare, pesca una carta.

\* Se attivi un’abilità eternare o imbalsamare, pescherai una carta prima che quell’abilità si risolva, ma dopo aver pagato tutti i costi per quell’abilità. Se un’abilità eternare richiede uno scarto per essere attivata, dovrai avere un’altra carta disponibile da scartare.

-----

Wurm Setacciatore

{5}{G}{G}

Creatura — Wurm

7/7

Travolgere

Quando il Wurm Setacciatore entra nel campo di battaglia, profetizza 3, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Guadagni punti vita pari al costo di mana convertito di quella carta.

\* Dopo che l’abilità innescata del Wurm Setacciatore ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il tuo grimorio dopo che hai profetizzato ma prima che ne riveli la prima carta.

\* Per le carte nel tuo grimorio che hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

\* Il costo di mana convertito di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà.

-----

Magic: The Gathering, Magic, L’Era della Rovina, Battaglia per Zendikar, Giuramento dei Guardiani, Ombre su Innistrad, Luna Spettrale, Kaladesh, Rivolta dell’Etere e Amonkhet sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2017 Wizards.