# Note di release di *Leggende di Commander*

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

Ultima modifica: giovedì 22 ottobre 2020

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

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

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

# NOTE GENERALI

## Informazioni sull’uscita

L’espansione *Leggende di Commander* diventa legale per il gioco Limited sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 20 novembre 2020.

Le nuove carte stampate nelle buste e nei mazzi Commander di *Leggende di Commander* sono legali per il gioco nei formati Commander, Legacy e Vintage. Non sono legali nei formati Standard, Pioneer e Modern. Le vecchie carte riproposte in questi prodotti sono legali per il gioco Constructed in qualsiasi formato che ne permette già l’uso; in altre parole, la riapparizione di una carta in queste buste non ne modifica la legalità in alcun formato.

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

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

## Variante di gioco: Commander

Commander è un formato amatoriale creato e reso celebre dai fan. Il mazzo di ogni giocatore è guidato da un comandante, che è tradizionalmente una creatura leggendaria, anche se alcune carte planeswalker possono essere i comandanti di un mazzo.

Commander viene giocato di solito in partite multiplayer Free-for-All amatoriali, sebbene siano comuni anche le partite a due giocatori. Ogni giocatore inizia con 40 punti vita. Ogni mazzo contiene esattamente 100 carte, compreso il comandante. Commander è inoltre un formato “singleton”: ad eccezione delle terre base, ogni carta deve avere un nome diverso in inglese.

Fai riferimento alla sezione “Variante di gioco: Draft di Commander” più avanti per le regole modificate che saranno in vigore durante i draft di *Leggende di Commander*.

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

La carta leggendaria scelta come comandante del mazzo gioca un ruolo fondamentale nelle partite e spesso apparirà più volte sul campo di battaglia.

* Di norma il tuo comandante è una creatura leggendaria, ma un esiguo numero di carte planeswalker leggendarie (due delle quali sono presenti in questa espansione) hanno l’abilità “[Questa carta] può essere il tuo comandante”. Una carta leggendaria non creatura non può essere scelta come comandante del tuo mazzo a meno che non abbia quell’abilità.
* Il tuo comandante inizia la partita in un’area di gioco separata, chiamata zona di comando. Le altre carte nel tuo mazzo vengono mescolate e formano il tuo grimorio.
* Mentre il tuo comandante è nella zona di comando, le sue abilità non influenzano la partita a meno che non specifichino altrimenti.
* Puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando. Ogni volta che lo fai, costa {2} in più per essere lanciato per ogni volta che lo hai lanciato in precedenza dalla zona di comando durante la partita. Questo costo addizionale è noto in gergo come “tassa del comandante”.
* Se lanci il tuo comandante dalla zona di comando per un costo alternativo o “senza pagare il suo costo di mana”, la tassa del comandante si applica in ogni caso.
* Se il tuo comandante sta per essere aggiunto alla tua mano oppure messo nel tuo grimorio da qualsiasi zona, puoi invece scegliere di metterlo nella zona di comando.
* Come variazione al precedente regolamento, se il tuo comandante sta per essere messo nel tuo cimitero o sta per essere esiliato, viene messo in quella zona come di consueto. La volta successiva che vengono verificate le azioni di stato, se il tuo comandante è ancora in quella zona, puoi scegliere di metterlo nella zona di comando.

L’identità di colore del tuo comandante determina le altre carte che possono far parte del tuo mazzo. L’identità di colore di una carta comprende il suo colore, come definito dal suo indicatore di colore, oltre ai colori di qualsiasi simbolo di mana colorato nel suo costo di mana e nel suo testo delle regole.

* L’identità di colore viene stabilita prima dell’inizio della partita e non cambia durante il suo svolgimento, neanche se il tuo comandante diventa di un colore diverso o si trova in una zona nascosta.
* Non puoi includere nel tuo mazzo una terra con un tipo di terra base se l’abilità di mana normalmente associata a quel tipo di terra base genera un colore di mana non presente nella tua identità di colore.
* Le parole che indicano colori nel testo di una carta non contribuiscono all’identità di colore di una carta.

Oltre alle normali regole riguardanti la vittoria e la sconfitta in una partita, il formato Commander presenta una regola aggiuntiva: un giocatore a cui siano stati inflitti 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante nel corso della partita perde la partita.

* I giocatori devono prendere nota dei danni da combattimento che vengono loro inflitti da ogni comandante nel corso della partita.
* Questa regola comprende il comandante stesso di un giocatore, che può infliggere danno da combattimento al suo proprietario se è controllato da un altro giocatore o se il suo danno da combattimento viene deviato sul suo proprietario.

A differenza delle partite uno contro uno, le partite multiplayer possono continuare dopo che un giocatore perde e lascia la partita.

* Quando un giocatore lascia la partita, anche tutti i permanenti, le magie e le altre carte possedute da quel giocatore lasciano la partita.
* Se quel giocatore controllava abilità o copie di magie in attesa di risolversi, queste smettono di esistere.
* Se quel giocatore controllava permanenti posseduti da un altro giocatore, gli effetti che ne fornivano il controllo al giocatore che ha lasciato la partita terminano. Se questo non dà il controllo dei permanenti a un giocatore diverso (probabilmente perché sono entrati nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore che ha lasciato la partita), quei permanenti vengono esiliati.

## Variante di gioco: Draft di Commander

Il Draft di Commander combina elementi del Booster Draft e di Commander. Invece di costruire un mazzo in anticipo, i giocatori draftano e costruiscono un mazzo per il Draft di Commander come parte dell’esperienza. Per draftare, avranno bisogno di tre buste di *Leggende di Commander* ciascunoe dovranno sedersi intorno al tavolo in ordine casuale. Per iniziare, ognuno apre una busta, sceglie due carte e le mette davanti a sé a faccia in giù, poi passa le altre carte al giocatore che siede alla sua sinistra. Ogni giocatore prende due carte dalla busta che ha ricevuto e le mette davanti a sé a faccia in giù, formando una singola pila di carte draftate, per poi passare le carte restanti al giocatore alla sua sinistra. Il procedimento va ripetuto finché non sono state draftate tutte le carte del primo turno di buste. Dopodiché, i giocatori apriranno la loro seconda busta seguendo il procedimento appena descritto, con l’unica eccezione che stavolta passeranno le carte alla loro destra. Le carte della terza busta verranno passate ancora una volta al giocatore alla sinistra.

Ogni giocatore avrà così scelto sessanta carte che costituiscono le sue “carte draftate”, da usare (in combinazione al numero desiderato di terre base) per costruire un mazzo di esattamente 60 carte, incluso il comandante. Proprio come per i mazzi Commander Constructed, il mazzo può includere soltanto carte consentite dall’identità di colore del suo comandante. Tuttavia, a differenza dei mazzi Commander Constructed, i mazzi per il Draft di Commander possono includere più di una copia di qualsiasi carta, perciò non aver paura di scegliere doppioni.

Il Pifferaio Prismatico  
{5}  
Creatura Leggendaria — Polimorfo  
3/3  
Se Il Pifferaio Prismatico è il tuo comandante, scegli un colore prima che inizi la partita. Il Pifferaio Prismatico è del colore scelto.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

Anche se sono presenti un gran numero di creature leggendarie in *Leggende di Commander*, potrebbe capitarti di arrivare a fine draft e di non avere quella giusta a guidare il tuo mazzo. Niente paura, Il Pifferaio Prismatico accorre in tuo aiuto. Il Pifferaio Prismatico appare al posto di una comune in circa un sesto delle buste di *Leggende di Commander*. Dopo il draft, puoi aggiungere fino a due copie di Il Pifferaio Prismatico al tuo insieme di carte da utilizzare come comandanti del tuo mazzo (vedi “Partner” più avanti). Questo significa che non devi draftare Il Pifferaio Prismatico per giocarlo. Se ne hai bisogno per usarlo come comandante, puoi prendere in prestito copie non utilizzate dagli altri giocatori nel draft, dalla tua collezione o da qualsiasi altra parte.

Il colore che scegli per Il Pifferaio Prismatico durante la costruzione del mazzo determinerà la sua identità di colore. Ad esempio, se drafti carte rosse e verdi ma non hai una creatura leggendaria rosso-verde, puoi scegliere il colore rosso per una carta Il Pifferaio Prismatico e il colore verde per un’altra. Se hai draftato una creatura leggendaria verde con partner, puoi usare quella creatura e scegliere il colore rosso per Il Pifferaio Prismatico.

Dopo che tutti i giocatori hanno costruito il mazzo, inizierà una partita tradizionale di Commander. Questo formato di draft è ottimizzato per otto giocatori, che verranno poi divisi in due gruppi da quattro, ma puoi scegliere di giocare come preferisci!

## Riproposizione di una parola chiave: partner

Come avrai già notato con Il Pifferaio Prismatico, la parola chiave *partner* fa il suo ritorno in questa espansione. Partner è un’abilità definita da parola chiave che permette al tuo mazzo Commander o di Draft di Commander di avere due comandanti, a patto che entrambi abbiano l’abilità partner.

Falthis, Famiglio Felinoscuro  
{2}{B}  
Creatura Leggendaria — Felino Incubo  
2/2  
I comandanti che controlli hanno minacciare e tocco letale.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

Kediss, Famiglio Braciartiglio  
{1}{R}  
Creatura Leggendaria — Lucertola Elementale  
1/1  
Ogniqualvolta un comandante che controlli infligge danno da combattimento a un avversario, infligge altrettanti danni a ogni altro avversario.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Le regole per partner non sono cambiate dalla sua ultima apparizione.
* Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Falthis e Kediss sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con il nero e/o il rosso nella loro identità di colore, ma non carte con il verde, il bianco o il blu.
* Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
* Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l’abilità partner all’inizio della partita. Se perdono l’abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
* Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l’altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
* Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un’azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l’effetto.
* Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
* Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della “tassa del comandante”.

## Nuova abilità definita da parola chiave: bis

Alcune creature caricano sul campo di battaglia con tanto fervore che è impensabile non chiedere il bis. *Bis* è un’abilità attivata che ti permette di rivivere i momenti di gloria di una creatura e fa in modo che tutti i tuoi avversari assistano allo spettacolo.

Esploratesori  
{2}{U}  
Creatura — Pirata Umano  
2/2  
Quando l’Esploratesori muore, pesca una carta.  
Bis {5}{U}{U} *({5}{U}{U}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell’abilità. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
* Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
* Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
* Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
* Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), 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.
* Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore o planeswalker qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
* Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l’abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.

## Riproposizione di una parola chiave: cascata

Le magie con la parola chiave *cascata* traboccano di energia magica. Chissà in cosa si trasformerà quell’energia! Qualunque sia il risultato, otterrai due magie al costo di una.

Altisauro Infastidito  
{5}{G}{G}  
Creatura — Dinosauro  
6/5  
Raggiungere, travolgere  
Cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*

* L’abilità cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se lanci la carta esiliata dall’abilità cascata, quella magia viene messa in pila sopra la magia con cascata.
* Quando l’abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L’unica parte facoltativa dell’abilità è se lanci o meno l’ultima carta esiliata.
* Neutralizzare la magia con cascata non ha effetto sull’abilità cascata.
* Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
* Non sei obbligato a lanciare l’ultima carta esiliata da un’abilità cascata. Se scegli di farlo, la lanci come magia. Questo significa che può essere neutralizzata e che le abilità appropriate si innescano (ad esempio, se anche quella magia ha cascata).
* Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
* Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
* Il costo di mana convertito di una magia con cascata è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

## Riproposizione di una meccanica: il monarca

*Il* *monarca* è una designazione che può essere assegnata a un giocatore. Garantisce a un giocatore gloria, status e una carta extra in ogni turno... almeno finché quel giocatore non viene detronizzato.

Corte dell’Astuzia  
{1}{U}{U}  
Incantesimo  
Quando la Corte dell’Astuzia entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
All’inizio del tuo mantenimento, scegli un qualsiasi numero di giocatori bersaglio. Ognuno di essi macina due carte. Se sei il monarca, ognuno di quei giocatori macina invece dieci carte. *(Per macinare una carta, un giocatore mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)*

* La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n’era uno) smette di esserlo.
* Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è “All’inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta” e “Ogniqualvolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca”.
* Se l’abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
* Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
* Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l’abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

## Ciclo di carte: volontà del comandante

Conosci il detto sulla selezione di più di un modo per le magie modali? Volere è potere! Questo ciclo di carte ti ricompensa se controlli un comandante permettendoti di scegliere tutte le opzioni.

Volontà di Akroma  
{3}{W}  
Istantaneo  
Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.  
• Le creature che controlli hanno volare, cautela e doppio attacco fino alla fine del turno.  
• Le creature che controlli hanno legame vitale, indistruttibile e protezione da tutti i colori fino alla fine del turno.

* Ogni carta del ciclo volontà del comandante prende il nome da una specifica carta leggendaria, ma per soddisfarne la condizione basterà controllare un comandante qualsiasi.
* Non ci sono bonus addizionali se controlli più di un comandante.
* Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
* Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
* Dopo che avrai scelto entrambi i modi per la magia, non importa se continui a controllare un comandante. Questo vale anche se per qualsiasi motivo non controlli più un comandante mentre termini di lanciare la magia.

## Ciclo di carte: terre doppie

Le partite multiplayer presentano molti vantaggi. Non solo ci sono più persone con cui divertirti, ma ottieni anche accesso a fantastiche terre doppie. L’espansione *Leggende di Commander* conclude il ciclo delle terre multiplayer iniziato con l’espansione *Battlebond*.

Fonti Rinvigorenti  
Terra  
Le Fonti Rinvigorenti entrano nel campo di battaglia TAPpate a meno che tu non abbia due o più avversari.  
{T}: Aggiungi {G} o {U}.

* Conta il numero di avversari che hai al momento, non il numero di avversari con cui hai iniziato la partita. Se una partita a quattro giocatori si è ridotta a te e a un singolo avversario, la terra entra nel campo di battaglia TAPpata.
* Se un effetto mette la terra sul campo di battaglia TAPpata, avere due o più avversari non la STAPperà.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE: NUOVE CARTE DI *LEGGENDE DI COMMANDER*

Abominio di Llanowar  
{1}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Orrore Elfo  
\*/\*  
Cautela; minacciare *(Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*  
La forza e la costituzione dell’Abominio di Llanowar sono pari al numero di Elfi che controlli più il numero di carte Elfo nel tuo cimitero.

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione dell’Abominio di Llanowar si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Fintanto che l’Abominio di Llanowar è sul campo di battaglia (ed è ancora un Elfo) o nel tuo cimitero, la sua abilità lo considera tra le creature che controlli.

Agente dell’Opposizione  
{2}{B}  
Creatura — Farabutto Umano  
3/2  
Lampo  
Controlli i tuoi avversari mentre passano in rassegna i propri grimori.  
Mentre un avversario passa in rassegna il suo grimorio, esilia ogni carta che trova. Puoi giocare quelle carte fintanto che rimangono esiliate e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarle.

* Mentre controlli un avversario, effettuerai tutte le scelte e le decisioni per quel giocatore. Tuttavia, poiché l’effetto di controllo è limitato al momento in cui l’avversario passa in rassegna il suo grimorio, è improbabile che al giocatore sia concesso di prendere decisioni al di là delle carte da trovare passando in rassegna il grimorio.
* Non puoi far sì che il giocatore trovi carte nel suo grimorio non richieste dalle istruzioni di ricerca. Ad esempio, se l’avversario sta passando in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, non puoi fargli trovare una carta diversa, come una carta creatura.
* Se le istruzioni di ricerca stabiliscono una qualità della carta da trovare, come il colore o il tipo di carta, puoi far sì che l’avversario non trovi alcuna carta. Se la ricerca stabilisce di trovare soltanto un numero di carte senza specificare una qualità, devi far in modo che il giocatore trovi altrettante carte (o quante più possibile, se il suo grimorio non ne contiene abbastanza).
* Mentre controlli un avversario, non puoi effettuare scelte o decisioni per quel giocatore relative alle regole da torneo. Non puoi far sì che conceda la partita o che concordi un pareggio intenzionale.
* Le carte trovate nella ricerca verranno esiliate invece di essere messe ovunque la magia o l’abilità dica all’avversario di metterle dopo averle trovate. Qualsiasi altro effetto della magia o dell’abilità si applicherà comunque. Se tale effetto si riferisce alle carte trovate, può vederle in esilio.
* Se una magia o abilità richiede che un avversario che controlli passi in rassegna più zone incluso il grimorio, decidi tu quali carte troverà in tutte le zone. L’avversario esilierà tutte le carte che trova in ognuna di quelle zone.
* Se più di un giocatore controlla un Agente dell’Opposizione e un altro giocatore passa in rassegna il suo grimorio, il controllore dell’Agente dell’Opposizione che è entrato nel campo di battaglia più di recente controlla quel giocatore durante la ricerca. Poiché l’ultima abilità di ogni Agente dell’Opposizione tenta di esiliare la carta e dare il permesso di giocarla, il proprietario della carta esiliata sceglie quale effetto vince. Tuttavia, quel proprietario sarà sotto il controllo di un altro giocatore, perciò sarà il giocatore che controlla quel proprietario a prendere in realtà la decisione. In altre parole, il giocatore che controlla l’Agente dell’Opposizione il cui effetto si applica (e dunque controlla l’avversario) può scegliere di assegnarsi tutti i permessi di gioco, a meno che non si senta particolarmente generoso.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per ogni carta esiliata. Se una di esse è una terra, puoi giocarla se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* 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.

Akroma, Visione di Ixidor  
{5}{W}{W}  
Creatura Leggendaria — Angelo  
6/6  
Volare, attacco improvviso, cautela, travolgere  
All’inizio di ogni combattimento, fino alla fine del turno, ogni altra creatura che controlli prende +1/+1 se ha volare, +1/+1 se ha attacco improvviso e così via per doppio attacco, anti-malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, protezione, raggiungere, rapidità, tocco letale, travolgere e partner.  
Partner

* Una creatura con più di una delle parole chiave elencate prende +1/+1 per ognuna delle parole chiave che ha.
* Una creatura con più di una istanza di una delle parole chiave elencate prende solo +1/+1 per quella parola chiave. Allo stesso modo, se una creatura ha diverse varianti della stessa parola chiave (ad esempio, protezione dal nero e dal rosso), prende solo +1/+1 per quella parola chiave.
* Viene determinato quali creature sono influenzate e la dimensione dei loro bonus individuali soltanto mentre si risolve l’abilità innescata di Akroma. Guadagnare o perdere parole chiave dopo quel momento non farà crescere o rimpicciolire una creatura.

Alena, Trappolatrice di Kessig  
{4}{R}  
Creatura Leggendaria — Esploratore Umano  
4/3  
Attacco improvviso  
{T}: Aggiungi un ammontare di {R} pari alla forza maggiore tra le creature che controlli e che sono entrate nel campo di battaglia in questo turno.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità attivata di Alena è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. I giocatori non possono tentare di modificare la forza di una creatura in risposta a essa.
* Le creature che non sono più sul campo di battaglia non verranno considerate per l’abilità di mana di Alena, neppure se sono entrate in quel turno.
* Una creatura sotto il tuo controllo che è entrata nel campo di battaglia come un permanente non creatura e/o sotto il controllo di un altro giocatore verrà considerata per l’abilità di mana di Alena.

Alharu, Ritualista Solenne  
{4}{W}  
Creatura Leggendaria — Monaco Umano  
3/3  
Quando Alharu, Ritualista Solenne entra nel campo di battaglia, scegli fino a due altre creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna.  
Ogniqualvolta una creatura non pedina con un segnalino +1/+1 che controlli muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Crei solo una pedina Spirito, non una per ogni segnalino +1/+1 che aveva la creatura che è morta.
* Se una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli muore contemporaneamente ad Alharu, l’abilità di Alharu si innesca per quella creatura.
* Se Alharu ha un segnalino +1/+1 e muore, la sua abilità si innesca per Alharu.

Amareth, la Scintillante  
{3}{G}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Drago  
6/6  
Volare  
Ogniqualvolta un altro permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se condivide un tipo di carta con quel permanente, puoi rivelare quella carta e aggiungerla alla tua mano.

* I tipi di carta che possono comparire sui permanenti e sulle carte in un grimorio includono artefatto, creatura, incantesimo, terra e planeswalker. Istantaneo e stregoneria sono tipi di carta, ma non possono comparire sui permanenti. Leggendario, base e neve sono supertipi, non tipi di carte; Drago e Pirata sono sottotipi, non tipi di carta.

Ammasso di Bioscorie  
{2}{G}{G}  
Creatura — Melma  
0/0  
Le Melme che controlli prendono +1/+1.  
All’inizio del tuo mantenimento, se controlli un comandante, crea una pedina che è una copia dell’Ammasso di Bioscorie.

* L’Ammasso di Bioscorie è influenzato dalla sua prima abilità.
* La seconda abilità dell’Ammasso di Bioscorie si innesca solo se controlli un comandante mentre inizia il tuo mantenimento. I giocatori non possono compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento. L’innesco crea una pedina solo se quando si risolve non controlli un comandante. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi del tuo comandante, né dello stesso comandante in entrambi i momenti.
* La pedina che è una copia avrà le abilità dell’Ammasso di Bioscorie, inclusa l’abilità di creare pedine che sono una copia di se stessa.
* La pedina che è una copia non copierà i segnalini né il danno sull’Ammasso di Bioscorie, né altri effetti che hanno cambiato la forza dell’Ammasso di Bioscorie, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Normalmente, questo significa che la pedina sarà semplicemente un Ammasso di Bioscorie, ma se eventuali effetti di copia hanno influenzato l’Ammasso di Bioscorie originale, questi verranno presi in considerazione dalla pedina.
* Se l’Ammasso di Bioscorie lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia dell’Ammasso di Bioscorie, usando i valori copiabili dell’Ammasso di Bioscorie quando ha lasciato il campo di battaglia.

Ammiraglia della Flotta Azzurra  
{3}{U}  
Creatura — Pirata Umano  
3/3  
Quando l’Ammiraglia della Flotta Azzurra entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
L’Ammiraglia della Flotta Azzurra non può essere bloccata dalle creature controllate dal monarca.

* L’ultima abilità dell’Ammiraglia della Flotta Azzurra significa di norma che l’Ammiraglia della Flotta Azzurra non può essere bloccata mentre attacca il monarca o un planeswalker controllato dal monarca. In alcune varianti con turni di squadra condivisi, ad esempio Two-Headed Giant, le creature controllate dal compagno di squadra del monarca possono bloccare l’Ammiraglia della Flotta Azzurra, anche se sta attaccando il monarca.

Amphin Ammutinato  
{3}{U}  
Creatura — Pirata Salamandra  
3/3  
Quando l’Amphin Ammutinato entra nel campo di battaglia, esilia fino a una creatura non Salamandra bersaglio. Il controllore di quella creatura crea una pedina creatura Guerriero Salamandra 4/3 blu.  
Bis {4}{U}{U} *({4}{U}{U}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se la creatura non Salamandra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità dell’Amphin Ammutinato tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Nessun giocatore crea una pedina Guerriero Salamandra.

Anara, Famiglio Lupide  
{3}{G}  
Creatura Leggendaria — Bestia Lupo  
4/4  
Fintanto che è il tuo turno, i comandanti che controlli hanno indistruttibile. *(Gli effetti che dicono “distruggi” non li distruggono. Una creatura con indistruttibile non può essere distrutta dal danno.)*  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Se Anara è il tuo comandante, la sua prima abilità influenza Anara stessa durante il tuo turno.
* La prima abilità di Anara influenza i comandanti che controlli anche se non li possiedi. Non influenza il tuo comandante se un altro giocatore ne ha il controllo.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un comandante che controlli potrebbe diventare letale se Anara lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Anima dell’Eternità  
{5}{W}{W}  
Creatura — Avatar  
\*/\*  
La forza e la costituzione dell’Anima dell’Eternità sono pari ai tuoi punti vita.  
Bis {7}{W}{W} *({7}{W}{W}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

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

Apprendista di Sakashima  
{4}{U}{U}  
Creatura — Polimorfo  
3/1  
Lampo  
Cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*  
Puoi far entrare l’Apprendista di Sakashima nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi permanente che sia entrato nel campo di battaglia in questo turno.

* Se lanci una magia permanente usando l’abilità cascata dell’Apprendista di Sakashima, quel permanente sarà sul campo di battaglia in tempo per essere copiato dall’Apprendista di Sakashima.
* L’Apprendista di Sakashima copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos’altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
* Se l’Apprendista di Sakashima entra nel campo di battaglia come una copia di un planeswalker, entrerà con un numero di segnalini fedeltà pari alla fedeltà stampata nell’angolo in basso a destra del planeswalker. Non copierà il numero di segnalini attualmente su quel planeswalker.
* Se il permanente scelto ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Se il permanente scelto sta copiando qualcos’altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Apprendista di Sakashima), l’Apprendista di Sakashima entra nel campo di battaglia come qualsiasi cosa il permanente scelto abbia copiato.
* Se il permanente scelto è una pedina, l’Apprendista di Sakashima copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha messa sul campo di battaglia. In questo caso, l’Apprendista di Sakashima non diventa una pedina.
* Ogni abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescherà quando l’Apprendista di Sakashima entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente scelto.
* Se l’Apprendista di Sakashima in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un’altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia e che sia entrata nel campo di battaglia in questo turno.

Araumi della Marea Morente  
{1}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Mago Tritone  
1/4  
{T}, Esilia carte dal tuo cimitero pari al numero di avversari che hai: Una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero ha bis fino alla fine del turno. Il costo di bis è pari al suo costo di mana. *(Esilia la carta creatura e paga il suo costo di mana: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se la carta creatura ha {X} nel suo costo di mana, puoi scegliere un valore qualsiasi per X, ma tale valore non si applicherà alle pedine che vengono create. X sarà pari a 0 per quelle pedine.

Archelos, Mistico della Laguna  
{1}{B}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Tartaruga  
2/4  
Fintanto che Archelos, Mistico della Laguna è TAPpato, gli altri permanenti entrano nel campo di battaglia TAPpati.  
Fintanto che Archelos è STAPpato, gli altri permanenti entrano nel campo di battaglia STAPpati.

* Le abilità di Archelos non si applicano ad Archelos stesso mentre entra nel campo di battaglia, né si applicano a eventuali permanenti che entrano nel campo di battaglia simultaneamente.
* Se un altro effetto di sostituzione dice che un permanente entra nel campo di battaglia TAPpato mentre Archelos è STAPpato, il controllore di quel permanente sceglie se il permanente entra TAPpato o STAPpato. Se un permanente viene semplicemente messo sul campo di battaglia TAPpato senza che venga applicato un effetto di sostituzione, entra sempre STAPpato se Archelos è STAPpato.
* Se sul campo di battaglia è presente più di un Archelos, il controllore di un permanente che entra sceglie in quale ordine applicare gli effetti di sostituzione.

Arconte dell’Incoronazione  
{4}{W}{W}  
Creatura — Arconte  
5/5  
Volare  
Quando l’Arconte dell’Incoronazione entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
Fintanto che sei il monarca, i danni non ti fanno perdere punti vita. *(Quando una creatura ti infligge danno da combattimento, il suo controllore diventa comunque il monarca.)*

* Mentre si applica l’ultima abilità dell’Arconte dell’Incoronazione, il danno che ti viene inflitto ha comunque tutti gli altri effetti a parte causarti la perdita di punti vita. Ad esempio, le abilità che si innescano per via di quel danno inflitto si innescano comunque; se la fonte ha legame vitale, il suo controllore guadagna comunque punti vita e così via.
* Il danno da combattimento che ti viene inflitto da un comandante viene comunque considerato, anche se non ti ha fatto perdere punti vita.

Ardenn, Archeologo Intrepido  
{2}{W}  
Creatura Leggendaria — Esploratore Kor  
2/2  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi assegnare un qualsiasi numero di Aure ed Equipaggiamenti che controlli a un permanente o a un giocatore bersaglio.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Scegli quali Aure ed Equipaggiamenti spostare mentre l’abilità di Ardenn si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui scegli le Aure e gli Equipaggiamenti da spostare e il momento in cui vengono assegnati al permanente o al giocatore bersaglio.
* L’abilità di Ardenn può bersagliare gli altri giocatori e i permanenti che controllano. Questo può far sì che un Equipaggiamento sotto il tuo controllo venga assegnato a una creatura controllata da un avversario. Le Aure e gli Equipaggiamenti che usano la seconda persona singolare nel testo si riferiscono comunque a te, poiché ne sei ancora il controllore. L’abilità di Ardenn non può far sì che un’Aura o un Equipaggiamento vengano assegnati a qualcosa a cui non potrebbero essere assegnati.

Armix, Devastatore di Filigrana  
{2}{B}  
Creatura Artefatto Leggendaria — Golem  
3/2  
Ogniqualvolta Armix, Devastatore di Filigrana attacca, puoi scartare una carta. Quando lo fai, una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di artefatti che controlli più il numero di carte artefatto nel tuo cimitero.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità di Armix viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quella abilità si risolve, puoi scartare una carta. Se lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli un bersaglio che prende -X/-X. Questo procedimento è diverso dalle abilità con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che hai scartato una carta, ma prima che la creatura prenda -X/-X.
* Mentre si risolve l’abilità di Armix, non puoi scartare più di una carta per far prendere -X/-X a più di una creatura.
* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità di Armix. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di artefatti nel tuo cimitero e sotto il tuo controllo.
* Se la carta che hai scartato è una carta artefatto, verrà considerata mentre determini il valore di X, posto che in quel momento si trovi ancora nel cimitero o, ottimisticamente, sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
* Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.

Avernay, il Germoglio del Caos  
{G}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Elementale  
4/2  
Mentre risolvi cascata, puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata una carta terra scelta tra le carte esiliate. *(Fallo dopo che l’ultima carta è stata esiliata ma prima di decidere se lanciare una carta non terra.)*

* L’abilità di Avernay non equivale a giocare una terra. Puoi usarla anche se hai già giocato una terra durante il tuo turno e anche se non è nemmeno il tuo turno.
* Se non lanci la carta non terra che riveli o se non riveli alcuna carta non terra con un costo di mana convertito inferiore, puoi comunque mettere una carta terra sul campo di battaglia prima di finire di risolvere cascata.

Banchetto della Successione  
{4}{B}{B}  
Stregoneria  
Tutte le creature prendono -4/-4 fino alla fine del turno. Tu diventi il monarca.

* Puoi lanciare il Banchetto della Successione per diventare il monarca mentre non ci sono creature sul campo di battaglia.
* Il Banchetto della Successione influenza solo le creature sul campo di battaglia quando si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -4/-4.

Belbe, Osservatrice Corrotta  
{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Elfo Zombie  
2/2  
All’inizio della fase principale post-combattimento di ogni giocatore, quel giocatore aggiunge {C}{C} per ognuno dei tuoi avversari che hanno perso punti vita in questo turno. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

* Se un avversario ha perso punti vita e in seguito ha perso la partita, l’abilità innescata di Belbe considera comunque quel giocatore per determinare quanto mana aggiungere.
* Se un effetto crea una fase di combattimento addizionale in un turno, può anche creare una fase principale addizionale dopo quella fase di combattimento. L’abilità di Belbe si innesca all’inizio di ognuna di queste fasi principali post-combattimento.
* Se un avversario perde punti vita prima della sua fase principale post-combattimento, Belbe premierà la sua sofferenza con il mana.

Bell Borca, Sergente Spettrale  
{2}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Soldato Spirito  
\*/5  
Prendi nota del costo di mana convertito di ogni carta mentre viene messa in esilio.  
La forza di Bell Borca, Sergente Spettrale è pari al numero maggiore annotato in questo turno.  
All’inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

* Bell Borca prende nota dei costi di mana convertito solo se è sul campo di battaglia mentre una carta viene messa in esilio.
* Considera la carta in esilio, non nella sua zona precedente, per determinare il suo costo di mana convertito.
* Se una carta in esilio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Mentre Bell Borca non è sul campo di battaglia e prima che prenda nota dei costi delle carte in ogni turno, la sua forza è pari a 0.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della carta esiliata dall’ultima abilità di Bell Borca. Se è una terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* Se non giochi la carta esiliata, rimane esiliata.

Benedizione Benevola  
{1}{W}  
Incantesimo — Aura  
Lampo  
Incanta creatura   
Mentre la Benedizione Benevola entra nel campo di battaglia, scegli un colore.  
La creatura incantata ha protezione dal colore scelto. Questo effetto non rimuove le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli già assegnati a essa.

* L’abilità di protezione garantita alla creatura incantata non rimuoverà la Benedizione Benevola stessa, né le Aure sotto il tuo controllo che diventano assegnate alla creatura incantata contemporaneamente alla Benedizione Benevola o le Aure sotto il tuo controllo che erano già assegnate alla creatura incantata mentre la Benedizione Benevola veniva assegnata.

Blim, Genio della Commedia  
{2}{B}{R}  
Creatura Leggendaria — Imp  
4/3  
Volare  
Ogniqualvolta Blim, Genio della Commedia infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore prende il controllo di un permanente bersaglio che controlli. Poi ogni giocatore perde punti vita e scarta carte pari al numero di permanenti che controlla ma non possiede.

* Scegli tu di quale permanente il giocatore prende il controllo, non il giocatore a cui è stato inflitto danno.
* Il giocatore a cui è stato inflitto danno non può rifiutare un così generoso regalo. Sarebbe poco educato.
* Se il permanente bersaglio che controlli è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità di Blim tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. L’altro giocatore non prende il controllo del tuo permanente e nessuno perde punti vita o scarta carte.
* I giocatori perdono punti vita e scartano carte per tutti i permanenti che controllano ma non possiedono, non solo quelli che hanno ricevuto da te.
* L’effetto di cambio di controllo dell’abilità di Blim dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se Blim lascia il campo di battaglia. In una partita multiplayer, si esaurisce se il controllore attuale lascia la partita.

Braghe, Saccheggiatore di Bronzo  
{3}{R}  
Creatura Leggendaria — Pirata Goblin  
3/3  
Minacciare  
Ogniqualvolta uno o più Pirati che controlli infliggono danno ai tuoi avversari, esilia la prima carta del grimorio di ognuno di quegli avversari. Puoi giocare quelle carte in questo turno e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarle.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Esili una carta di ogni avversario a cui è stato inflitto danno, non di tutti i tuoi avversari.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per ogni carta esiliata. Se una di esse è una terra, puoi giocarla se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* Se non giochi una delle carte esiliate, rimane esiliata. Non sarà disponibile per essere giocata nei turni successivi.
* 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, tutte le magie e/o tutti i permanenti che controlli grazie al ladrocinio sfacciato di Braghe vengono esiliati.

Brinelin, il Kraken Lunare  
{6}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Kraken  
6/8  
Quando Brinelin, il Kraken Lunare entra nel campo di battaglia oppure ogniqualvolta lanci una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 6, puoi far tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Cadere in Disgrazia  
{2}{U}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Quando Cadere in Disgrazia entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata e diventi il monarca.  
La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore a meno che quel giocatore non sia il monarca.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Cadere in Disgrazia tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

Capitano di Emberwilde  
{3}{R}  
Creatura — Pirata Genio  
4/2  
Quando il Capitano di Emberwilde entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
Ogniqualvolta un avversario ti attacca mentre sei il monarca, il Capitano di Emberwilde infligge a quel giocatore danno pari al numero di carte nella sua mano.

* L’ultima abilità del Capitano di Emberwilde si innesca una volta per ogni giocatore che ti attacca, indipendentemente dal numero di creature con cui attacca.
* L’ultima abilità del Capitano di Emberwilde non si innescherà se un avversario attacca solo i planeswalker che controlli e non te.
* Se un altro giocatore diventa il monarca dopo che l’ultima abilità del Capitano di Emberwilde si è innescata, ma prima che si risolva, l’abilità si risolverà come di consueto. Al giocatore che ti ha attaccato verrà inflitto danno, anche se è diventato il monarca.

Cavaliere Bestiale Frenetico  
{4}{R}  
Creatura — Guerriero Orco  
5/4  
Rapidità  
Tutte le creature possono attaccare i tuoi avversari e i planeswalker controllati dai tuoi avversari come se quelle creature avessero rapidità.

* Il Cavaliere Bestiale Frenetico non fa guadagnare rapidità ad alcuna creatura. Permette soltanto a tutte le creature, incluse quelle che non controlli, di attaccare come se avessero rapidità se stanno attaccando i tuoi avversari o i loro planeswalker.

Colfenor, l’Ultimo Tasso  
{3}{W}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Silvantropo  
3/7  
Cautela, raggiungere  
Ogniqualvolta Colfenor, l’Ultimo Tasso o un’altra creatura che controlli muoiono, riprendi in mano fino a un’altra carta creatura bersaglio con costituzione inferiore dal tuo cimitero.

* Per determinare quali carte sono bersagli legali, usa la costituzione della creatura che sta per morire nel momento in cui lascia il campo di battaglia e la costituzione delle carte creatura nel tuo cimitero.
* Se Colfenor muore contemporaneamente a un’altra creatura che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna creatura.
* L’ultima abilità di Colfenor non può bersagliare la carta creatura la cui morte ha fatto innescare l’abilità, ma se due o più creature muoiono contemporaneamente, ognuna di esse può essere il bersaglio dell’abilità causata da una delle altre.

Consacratrice del Valore  
{5}{W}  
Creatura — Angelo  
3/5  
Volare  
Ogniqualvolta una creatura attacca, puoi pagare {3}. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

* L’abilità innescata della Consacratrice del Valore si innesca quando una qualsiasi creatura attacca un giocatore o un planeswalker qualsiasi.
* Se scegli di pagare {3}, si innesca una seconda abilità innescata. I giocatori possono rispondere a quella abilità innescata riflessiva prima che il segnalino +1/+1 venga messo sulla creatura.
* Non puoi pagare {3} più di una volta per mettere più di un segnalino +1/+1 sulla creatura attaccante.

Corazza del Comandante  
{1}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +3/+3 e ha protezione da ogni colore che non è nell’identità di colore del tuo comandante.  
Equipaggiare comandante {3}  
Equipaggiare {5}

* Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, la Corazza del Comandante fornisce protezione da tutti i colori.
* Se hai due comandanti, la Corazza del Comandante fornisce protezione da ogni colore che non è nelle identità di colore combinate dei tuoi due comandanti.
* Se non hai alcun comandante, la Corazza del Comandante non fornirà abilità di protezione. La creatura equipaggiata prende comunque +3/+3.

Corpo della Conoscenza  
{3}{U}{U}  
Creatura — Avatar  
\*/\*  
La forza e la costituzione del Corpo della Conoscenza sono pari al numero di carte nella tua mano.  
Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.  
Ogniqualvolta viene inflitto danno al Corpo della Conoscenza, pesca altrettante carte.

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Corpo della Conoscenza si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Fintanto che il Corpo della Conoscenza è nella tua mano, la sua abilità considererà il Corpo della Conoscenza stesso.
* Alle creature possono essere inflitti danni superiori alla loro costituzione. Ad esempio, se il Corpo della Conoscenza è una creatura 3/3 e una fonte gli infligge 5 danni, pescherai cinque carte. Nota che, se gli viene inflitto danno letale, il Corpo della Conoscenza muore prima che le carte vengano pescate; questo significa che non aumenteranno la costituzione del Corpo della Conoscenza in tempo per salvarlo.

Corsiere del Nibbio Infernale  
{4}{R}{R}  
Creatura — Drago  
6/5  
Volare  
Quando il Corsiere del Nibbio Infernale entra nel campo di battaglia, puoi mettere sul campo di battaglia un comandante che possiedi dalla zona di comando. Ha rapidità. Rimettilo nella zona di comando all’inizio della prossima sottofase finale.

* Mettere sul campo di battaglia il tuo comandante in questo modo, non equivale a lanciare quel comandante. La “tassa del comandante” non aumenterà.
* Rimetterai il comandante nella zona di comando solo se è ancora sul campo di battaglia mentre l’abilità innescata ritardata si risolve. Se si trova in un’altra zona, rimarrà dov’è.

Corte dell’Abbondanza  
{2}{G}{G}  
Incantesimo  
Quando la Corte dell’Abbondanza entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
All’inizio del tuo mantenimento, puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano. Se sei il monarca, puoi mettere invece sul campo di battaglia una carta creatura o terra dalla tua mano.

* L’abilità della Corte dell’Abbondanza non equivale a giocare una terra. Se la usi per mettere una terra sul campo di battaglia, puoi comunque giocarne un’altra per il turno.

Corte dell’Ambizione  
{2}{B}{B}  
Incantesimo  
Quando la Corte dell’Ambizione entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
All’inizio del tuo mantenimento, ogni avversario perde 3 punti vita a meno che quell’avversario non scarti una carta. Se sei il monarca, ogni avversario perde invece 6 punti vita a meno che quell’avversario non scarti due carte.

* Mentre la seconda abilità della Corte dell’Ambizione si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno sceglie se scartare o meno. Se lo fa, sceglie una carta senza rivelarla (o due carte senza rivelarle, se sei il monarca), poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Dopodiché, le carte scelte vengono scartate contemporaneamente; infine, ogni giocatore che non ha potuto o voluto scartare perde l’ammontare appropriato di punti vita.

Custode dell’Accordo  
{3}{W}  
Creatura — Soldato Umano  
3/4  
All’inizio della sottofase finale di ogni avversario, se quel giocatore controlla più creature di te, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.  
All’inizio della sottofase finale di ogni avversario, se quel giocatore controlla più terre di te, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Entrambe le abilità innescate si innescano contemporaneamente. Puoi metterle in pila nell’ordine che preferisci.
* Se l’avversario non controlla più creature di te mentre inizia la sua sottofase finale, la prima abilità non si innesca. Lo stesso vale per le terre e la seconda abilità. Ognuna di quelle abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se l’avversario smette di controllare più creature (o terre) di te, l’abilità non si risolve e non avrà effetto.

Dargo, il Demolitore di Navi  
{6}{R}  
Creatura Leggendaria — Pirata Gigante  
7/5  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di artefatti e/o creature. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni permanente sacrificato in questo modo e {2} in meno per essere lanciata per ogni altro artefatto o creatura che hai sacrificato in questo turno.  
Travolgere  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* La prima abilità di Dargo non può ridurre il suo costo al di sotto di {R}. Puoi sacrificare un qualsiasi numero di artefatti e creature, anche se non ridurranno ulteriormente il costo di Dargo.
* La riduzione di costo per gli artefatti e le creature sacrificati in precedenza nel turno si applicherà anche se non sacrifichi niente come costo addizionale.
* La riduzione di costo è {2} per ogni permanente sacrificato, che si tratti di un artefatto, una creatura o entrambi.
* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (come la tassa del comandante) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Dargo). Il costo di mana convertito di Dargo è 7, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarlo.

Devastatore Alfa  
{8}{G}{G}  
Creatura — Idra Chimera  
10/10  
Cascata, cascata, cascata, cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Più istanze di cascata si innescano ognuna separatamente.)*

* Ogni istanza di cascata si innesca e si risolve separatamente. La magia che lanci a causa della prima abilità cascata andrà in pila sopra la seconda, la terza e la quarta abilità cascata. Quella magia si risolverà prima che tu inizi a esiliare carte per la seconda abilità cascata. La magia che lanci a causa della seconda abilità si risolverà prima che tu inizi a esiliare carte per la terza e così via.
* Ognuna delle quattro abilità cascata del Devastatore Alfa cercherà una carta non terra con costo di mana convertito inferiore a 10, che è il costo di mana convertito del Devastatore Alfa. Questo non cambia nemmeno se una o più magie che lanci grazie a quelle abilità cascata hanno a loro volta l’abilità cascata. Ognuna di quelle eventuali abilità cascata addizionali farà riferimento al costo di mana convertito della magia che l’ha fatta innescare. In altre parole, ogni abilità cascata considera solo la magia che l’ha fatta innescare e la pila diventerà più ingarbugliata che mai... Buona fortuna!

Diluvio Mnemonico  
{6}{U}{U}{U}  
Stregoneria  
Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio da un cimitero. Copia quella carta tre volte. Puoi lanciare le copie senza pagare il loro costo di mana. Esilia il Diluvio Mnemonico.

* Crei e lanci le copie durante la risoluzione del Diluvio Mnemonico. Non puoi aspettare e lanciarle in un secondo momento. Se non lanci tutte e tre le copie, quelle che non lanci smetteranno di esistere.
* Poiché lanci le magie durante la risoluzione del Diluvio Mnemonico, ignora ogni restrizione temporale basata sul tipo di carta. In altre parole, in questo modo puoi lanciare copie di una carta stregoneria.
* Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
* Se la carta che copi ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando lanci la copia senza pagare il suo costo di mana.

Druido Intrecciaradici  
{2}{G}  
Creatura — Druido Elfo  
2/1  
Quando il Druido Intrecciaradici entra nel campo di battaglia, ogni avversario può passare in rassegna il proprio grimorio per trovare fino a tre carte terra base. Ognuno di essi mette una di quelle carte sul campo di battaglia TAPpata sotto il tuo controllo e le altre sul campo di battaglia TAPpate sotto il proprio controllo. Poi ogni giocatore che ha passato in rassegna il proprio grimorio in questo modo lo rimescola.

* Quando l’abilità innescata si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell’avversario) decide se passare in rassegna il proprio grimorio e mette le carte terra sul campo di battaglia come richiesto. Ogni avversario conoscerà la scelta effettuata dai giocatori prima di lui al momento di decidere cosa fare. Poi ogni giocatore che ha passato in rassegna il proprio grimorio lo rimescola.
* Ogni avversario che passa in rassegna il proprio grimorio può trovare un numero di carte terra base tra zero e tre. Se ne trova solo una, la mette sul campo di battaglia TAPpata sotto il tuo controllo.

Eremita della Dolceresina  
{4}{G}{G}  
Creatura — Ragno  
0/3  
Lampo  
Cascata  
Raggiungere  
Quando l’Eremita della Dolceresina entra nel campo di battaglia, scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio che sono entrate nel campo di battaglia in questo turno. Metti tre segnalini +1/+1 su ognuna di esse.

* Un permanente che non era una creatura quando è entrato nel campo di battaglia in questo turno, ma è attualmente una creatura, può essere scelto come bersaglio dell’ultima abilità dell’Eremita della Dolceresina.

Eruzione della Piroanima  
{6}{R}{R}{R}  
Stregoneria  
Scegli un qualsiasi numero di creature, planeswalker e/o giocatori bersaglio. Per ognuno di essi, esilia la prima carta del tuo grimorio, poi l’Eruzione della Piroanima infligge danno pari al costo di mana convertito di quella carta a quel permanente o giocatore. Puoi giocare le carte esiliate fino alla fine del tuo prossimo turno.

* Mentre l’Eruzione della Piroanima si risolve, se hai scelto molteplici bersagli (e speriamo davvero che tu lo abbia fatto), quei bersagli verranno gestiti uno alla volta in ordine di turno. Inizia dai bersagli che sono il giocatore attivo (probabilmente tu) o i permanenti che quel giocatore controlla. Scegli l’ordine relativo dei bersagli all’interno di quel gruppo. Per qualunque bersaglio selezioni per primo, esilia la prima carta del tuo grimorio, poi l’Eruzione della Piroanima infligge danno a quel bersaglio. Ripeti questo procedimento per ogni bersaglio successivo nel gruppo. Quando hai finito con quel gruppo, passa ai bersagli che sono il prossimo giocatore in ordine di turno o i permanenti che quel giocatore controlla. Di nuovo, scegli l’ordine relativo dei bersagli all’interno di quel gruppo. Ripeti l’intero procedimento per ogni altro giocatore.
* Tra il danno inflitto a un bersaglio e il danno inflitto al successivo non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni. Qualsiasi abilità che si innesca mentre l’Eruzione della Piroanima si risolve viene messa in pila dopo che l’Eruzione della Piroanima si è risolta completamente.
* Se stai giocando con la prima carta del tuo grimorio rivelata (magari a causa della Corsiera di Krufix), vedrai la nuova carta in cima al tuo grimorio ogni volta che una carta viene esiliata mentre l’abilità dell’Eruzione della Piroanima si sta risolvendo. In particolare, vedrai quale carta si trova in cima al tuo grimorio prima di selezionare i bersagli in ogni gruppo. Ad esempio, in una partita con tre giocatori, stai giocando con la prima carta del tuo grimorio rivelata e lanci l’Eruzione della Piroanima bersagliando i tuoi due avversari e una creatura sotto il controllo dell’ultimo avversario in ordine di turno. Esili la prima carta del tuo grimorio e l’Eruzione della Piroanima infligge danno al primo avversario. Vedrai la nuova carta in cima al tuo grimorio prima di decidere se il prossimo bersaglio sarà l'ultimo avversario o la creatura che controlla.
* L’Eruzione della Piroanima non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l’esilio. L’Eruzione della Piroanima non ti permette di giocarla più volte, neppure se più avanti la carta torna in esilio in qualche modo.

Esior, Famiglio Alaguardia  
{1}{U}  
Creatura Leggendaria — Uccello  
1/3  
Volare  
Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano uno o più comandanti che controlli costano {3} in più per essere lanciate.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Per determinare il costo totale di una magia di un avversario che bersaglia un comandante che controlli, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che quel giocatore sta pagando, aggiungi eventuali aumenti (come quello della seconda abilità di Esior) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* Le magie che bersagliano più di un comandante che controlli costano solo {3} in più per essere lanciate.

Esplosione di Ricchezze  
{5}{R}  
Stregoneria  
Pesca una carta, poi ogni altro giocatore può pescare una carta. Ogniqualvolta viene pescata una carta in questo modo, l’Esplosione di Ricchezze infligge 5 danni a un avversario bersaglio scelto a caso tra i tuoi avversari.

* L’Esplosione di Ricchezze viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre la magia si risolve, peschi una carta, poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie se pescare una carta. Dopo che tutti i giocatori hanno scelto, ogni altro giocatore che ha scelto di pescare pesca una carta. Infine, l’abilità innescata riflessiva dell’Esplosione di Ricchezze si innesca per ogni carta pescata mentre si stava risolvendo e quelle abilità vengono messe in pila con bersagli scelti a caso.

Fantasma di Ramirez Di Pietro  
{2}{U}  
Creatura Leggendaria — Pirata Spirito  
2/3  
Il Fantasma di Ramirez Di Pietro non può essere bloccato da creature con costituzione pari o superiore a 3.  
Ogniqualvolta il Fantasma di Ramirez Di Pietro infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli fino a una carta bersaglio in un cimitero che è stata scartata o che vi è stata messa da un grimorio in questo turno. Aggiungi quella carta alla mano del suo proprietario.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Dopo che una creatura con costituzione pari o inferiore a 2 ha bloccato questa creatura, cambiare la costituzione della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.
* La seconda abilità non può bersagliare carte che sono state scartate nei turni precedenti o messe nel cimitero da un grimorio nei turni precedenti.

Fenice dell’Aurora  
{4}{R}{R}  
Creatura — Fenice  
5/3  
Volare  
Cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*  
Ogniqualvolta lanci una magia con cascata, riprendi in mano la Fenice dell’Aurora dal tuo cimitero.

* L’ultima abilità della Fenice dell’Aurora si innesca solo se è nel tuo cimitero subito dopo che hai finito di lanciare la magia con cascata.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* L’abilità cascata della magia che hai lanciato e l’abilità di riprendere in mano la Fenice dell’Aurora possono essere messe in pila in qualsiasi ordine. Se prima riprendi in mano la Fenice dell’Aurora, lo fai prima di esiliare carte per l’abilità cascata. Se si risolve prima l’abilità cascata, la magia che hai lanciato grazie a quella abilità cascata si risolverà prima che tu riprenda in mano la Fenice dell’Aurora. In entrambi i casi, avviene tutto prima che la magia originale con cascata si risolva.

Fuggitivi del Clade della Pinna  
{5}{G}  
Creatura — Farabutto Salamandra Elfo  
7/4  
I Fuggitivi del Clade della Pinna non possono essere bloccati da creature con forza pari o inferiore a 2.  
Bis {4}{G} *({4}{G}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

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

Ghen, Tessitore Arcano  
{R}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
2/3  
{R}{W}{B}, {T}, Sacrifica un incantesimo: Rimetti sul campo di battaglia una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

* Poiché i bersagli vengono scelti prima di pagare i costi (come il costo di sacrificare un incantesimo), l’abilità di Ghen non può bersagliare l’incantesimo che intendi sacrificare per attivare l’abilità stessa.
* Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nel tuo cimitero.

Gilanra, Evocatore di Boscocavo  
{2}{G}  
Creatura Leggendaria — Druido Elfo  
1/2  
{T}: Aggiungi {G}. Quando spendi questo mana per lanciare una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 6, pesca una carta.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore spende mana per lanciare una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Se un effetto fa sì che l’abilità di Gilanra produca più di un mana (come quello del Riflesso di Mana), l’abilità innescata ritardata verrà creata per ognuno di quei mana e pescherai una carta ogni volta che uno di quei mana viene speso per lanciare una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 6. Se spendi due di quei mana per lanciare una singola magia con costo di mana convertito pari o superiore a 6, pescherai due carte.
* Per una magia con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.

Glacian, Ingegnere della Pietra del Potere  
{5}{U}  
Creatura Leggendaria — Artefice Umano  
3/6  
{T}, TAPpa X artefatti STAPpati che controlli: Guarda le prime X carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Puoi TAPpare un qualsiasi artefatto STAPpato che controlli, comprese creature artefatto che non siano state sotto il tuo controllo ininterrottamente dall’inizio del tuo turno più recente.
* TAPpare un Equipaggiamento non interrompe l’effetto che ha sulla creatura che lo equipaggia.

Gnostro, Voce dei Dirupi  
{1}{U}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Chimera  
3/3  
{T}: Scegli uno. X è il numero di magie che hai lanciato in questo turno.  
• Profetizza X.  
• Gnostro, Voce dei Dirupi infligge X danni a una creatura bersaglio.  
• Guadagni X punti vita.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l’abilità di Gnostro.

Gor Muldrak, Amphinologo  
{1}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Esploratore Umano  
3/2  
Tu e i permanenti che controlli avete protezione dalle Salamandre.  
All’inizio della tua sottofase finale, ogni giocatore che controlla il minor numero di creature crea una pedina creatura Guerriero Salamandra 4/3 blu.

* Gor Muldrak è influenzato dalla sua prima abilità.
* L’ultima abilità di Gor Muldrak verifica quante creature ogni giocatore controlla mentre si risolve. Se si innescano altre abilità all’inizio della tua sottofase finale (ad esempio, l’abilità innescata ritardata di un’abilità bis), scegli l’ordine in cui si risolvono.

Halana, Ranger di Kessig  
{3}{G}  
Creatura Leggendaria — Arciere Umano  
3/4  
Raggiungere  
Ogniqualvolta un’altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {2}. Quando lo fai, quella creatura infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità innescata di Halana, Ranger di Kessig viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell’abilità si risolve, puoi pagare {2}. Se lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato, ma prima che venga inflitto il danno.
* Per determinare quanto danno viene inflitto dalla creatura che è entrata nel campo di battaglia, usa la sua forza mentre l’abilità innescata riflessiva di Halana si risolve. Se la creatura in quel momento non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Hamza, Guardiano di Arashin  
{4}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Elefante  
5/5  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.  
Le magie creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella di Hamza, Guardiano di Arashin). Il costo totale viene vincolato prima che venga pagato qualsiasi costo. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia creatura, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di modificare il numero di creature con segnalini +1/+1 che controlli.
* La prima abilità di Hamza influenza solo i costi di mana generico. Non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {G}{W}.

Hans Eriksson  
{2}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Esploratore Umano  
1/4  
Ogniqualvolta Hans Eriksson attacca, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura, mettila sul campo di battaglia TAPpata e che attacca il giocatore in difesa o un planeswalker sotto il suo controllo. Altrimenti, aggiungi quella carta alla tua mano. Quando metti sul campo di battaglia una carta creatura in questo modo, essa lotta con Hans Eriksson.

* Il giocatore in difesa è il giocatore che Hans Eriksson sta attaccando o il controllore del planeswalker che Hans Eriksson sta attaccando.
* Mettere sul campo di battaglia una carta creatura in questo modo, fa innescare una seconda abilità innescata riflessiva. I giocatori possono rispondere a questa abilità prima che si risolva.
* Se la carta creatura che hai messo sul campo di battaglia non è sul campo di battaglia o non è una creatura mentre l’abilità innescata riflessiva si risolve, né quella creatura né Hans infliggeranno o subiranno danno. Lo stesso vale se Hans non è sul campo di battaglia o non è una creatura in quel momento.

Ich-Tekik, Giuntatore di Rottami  
{4}{G}  
Creatura Leggendaria — Artefice Umano  
1/1  
Quando Ich-Tekik, Giuntatore di Rottami entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Golem 3/3 incolore.  
Ogniqualvolta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su Ich-Tekik e un segnalino +1/+1 su ogni Golem che controlli.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Le pedine artefatto che vengono distrutte o che in qualche modo muoiono vengono messe nel cimitero prima di smettere di esistere. Questo permetterà alla seconda abilità di Ich-Tekik di innescarsi.
* Se Ich-Tekik lascia il campo di battaglia prima che la sua seconda abilità si risolva, metterai comunque un segnalino +1/+1 su ogni Golem che controlli.

Imoti, Celebrante dell’Abbondanza  
{3}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Druido Naga  
3/1  
Cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*  
Le magie che lanci con costo di mana convertito pari o superiore a 6 hanno cascata.

* Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. Far sì che Imoti, Celebrante dell’Abbondanza lasci il campo di battaglia dopo che una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 6 è stata lanciata non impedirà all’abilità cascata di quella magia di risolversi.
* In alcune situazioni insolite, potresti perdere il controllo di Imoti durante il processo di lancio di una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 6. In queste situazioni, quella magia non avrà cascata.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.

Jared Carthalion, Vero Erede  
{R}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
3/3  
Quando Jared Carthalion, Vero Erede entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio diventa il monarca. Non puoi diventare il monarca in questo turno.  
Se sta per essere inflitto danno a Jared Carthalion mentre sei il monarca, previeni quel danno e metti su di esso altrettanti segnalini +1/+1.

* Se a Jared Carthalion viene inflitto danno che non può essere prevenuto mentre sei il monarca, il danno viene inflitto e metterai contemporaneamente altrettanti segnalini +1/+1 su di esso, prima che la partita verifichi i danni letali.
* Se sei il monarca e a Jared Carthalion sta per essere inflitto danno nello stesso momento in cui a te viene inflitto danno da combattimento, l’ultima abilità di Jared Carthalion preverrà il danno e metterà i segnalini su di esso prima che l’abilità innescata che fa diventare monarca un altro giocatore si risolva.
* Se la prima abilità si risolve ma l’avversario bersaglio non può diventare il monarca (magari perché ha a sua volta fatto entrare nel campo di battaglia una copia di Jared Carthalion in precedenza nel turno), il monarca attuale rimane monarca, anche se quel giocatore sei tu.

Jeska, Rinata Tre Volte  
{2}{R}  
Planeswalker Leggendario — Jeska  
0  
Jeska, Rinata Tre Volte entra nel campo di battaglia con un segnalino fedeltà per ogni volta che hai lanciato un comandante dalla zona di comando in questa partita.  
0: Scegli una creatura bersaglio. Fino al tuo prossimo turno, se quella creatura sta per infliggere danno da combattimento a uno dei tuoi avversari, infligge invece il triplo di quel danno a quel giocatore.  
-X: Scegli fino a tre bersagli. Jeska, Rinata Tre Volte infligge X danni a ognuno di essi.  
Jeska, Rinata Tre Volte può essere il tuo comandante.  
Partner

* Se lanci Jeska, Rinata Tre Volte ed è lei il tuo comandante, quel lancio viene considerato per la sua prima abilità.
* Se una creatura influenzata dalla seconda abilità di Jeska ha travolgere, solo il danno inflitto al giocatore in difesa viene triplicato (fintanto che quel giocatore è uno dei tuoi avversari). Ad esempio, supponiamo che tu attivi quella abilità bersagliando una creatura 5/5 con travolgere, che attacchi uno dei tuoi avversari con quella creatura e che quella creatura venga bloccata da una creatura 3/3. Potresti assegnare 3 danni alla creatura bloccante e 2 danni al giocatore in difesa. Se lo facessi, la tua creatura attaccante infliggerebbe 3 danni alla creatura bloccante e 6 danni (2 danni triplicati) al giocatore in difesa. Tutto il danno rimane danno da combattimento.
* Se una creatura viene bersagliata due volte dalla seconda abilità di Jeska, il danno da combattimento che infliggerebbe a uno dei tuoi avversari viene moltiplicato per nove. Tre abilità moltiplicheranno il danno per ventisette e così via.

Juri, Signore della Rivista  
{B}{R}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Umano  
1/1  
Ogniqualvolta sacrifichi un permanente, metti un segnalino +1/+1 su Juri, Signore della Rivista.  
Quando Juri muore, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

* La prima abilità di Juri non ti permette di sacrificare alcun permanente. Dovrai trovare un altro modo per farlo.
* Per determinare quanto danno viene inflitto dalla seconda abilità di Juri, usa la sua forza quando ha lasciato il campo di battaglia. Se quella forza era pari o inferiore a 0, Juri non infligge alcun danno.

Kamahl, Cuore di Krosa  
{6}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Druido Umano  
5/5  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, le creature che controlli prendono +3/+3 e hanno travolgere fino alla fine del turno.  
{1}{G}: Fino alla fine del turno, una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 1/1 con cautela, indistruttibile e rapidità. È ancora una terra.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve l’abilità innescata di Kamahl prenderanno +3/+3 e avranno travolgere. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non riceveranno i bonus.
* Una terra che diventa una creatura per via dell’abilità attivata di Kamahl manterrà qualsiasi altro supertipo, tipo di carta, sottotipo e abilità che aveva.

Kangee, Custode Celeste  
{3}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Uccello  
3/3  
Volare, cautela  
Ogniqualvolta Kangee, Custode Celeste attacca, le creature attaccanti con volare prendono +2/+0 fino alla fine del turno.  
Ogniqualvolta Kangee blocca, le creature bloccanti con volare prendono +0/+2 fino alla fine del turno.

* Solo le creature attaccanti che hanno volare mentre la prima abilità innescata si risolve prenderanno +2/+0. Analogamente, solo le creature bloccanti che hanno volare mentre la seconda abilità innescata si risolve prenderanno +0/+2. Far guadagnare o far perdere volare a una creatura dopo quel momento non cambierà l’eventuale bonus della creatura.

Kediss, Famiglio Braciartiglio  
{1}{R}  
Creatura Leggendaria — Lucertola Elementale  
1/1  
Ogniqualvolta un comandante che controlli infligge danno da combattimento a un avversario, infligge altrettanti danni a ogni altro avversario.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Il danno che il comandante infligge come risultato dell’abilità innescata di Kediss non è danno da combattimento. Non viene considerato assieme al danno da combattimento inflitto dai comandanti e non farà innescare di nuovo l’abilità di Kediss.
* L’abilità innescata di Kediss si innescherà se qualsiasi comandante che controlli infligge danno da combattimento a un avversario, non soltanto il tuo comandante.
* L’abilità innescata di Kediss non si innescherà se un comandante che controlli infligge danno da combattimento a un planeswalker.

Kodama dell’Albero dell’Est  
{4}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Spirito  
6/6  
Raggiungere  
Ogniqualvolta un altro permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se non è stato messo sul campo di battaglia con questa abilità, puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente con costo di mana convertito pari o inferiore dalla tua mano.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Se un permanente o una carta permanente nella tua mano hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Krark, Senza Pollici  
{1}{R}  
Creatura Leggendaria — Mago Goblin  
2/2  
Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, lancia una moneta. Se perdi il lancio, fai tornare quella magia in mano al suo proprietario. Se vinci il lancio, copia quella magia e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Se perdi il lancio e la magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila e non si risolverà. Questo non equivale a neutralizzare la magia e una magia che non può essere neutralizzata può tornare in mano.
* L’abilità di Krark si innesca contemporaneamente alle altre abilità che dicono “Quando lanci questa magia” o simili, inclusa cascata. Quelle abilità possono essere messe in pila in qualsiasi ordine. Quelle abilità innescate non sono influenzate dalla magia originale se questa viene ripresa in mano, neutralizzata o altrimenti rimossa dalla pila.
* Se lanci una copia di una carta istantaneo o stregoneria (ad esempio, una copia creata dal Diluvio Mnemonico) e la magia torna in mano al suo proprietario, smetterà di esistere. Non potrai lanciarla di nuovo.
* Se vinci il lancio, la copia si risolverà prima della magia originale.
* Se vinci il lancio, la magia verrà copiata anche se non richiede bersagli.
* Se vinci il lancio, ma la magia che ha fatto innescare l’abilità innescata di Krark non è più in pila (molto probabilmente perché è stata neutralizzata), la copia viene comunque creata.
* Se perdi il lancio, ma la magia che ha fatto innescare l’abilità innescata di Krark non è più in pila (molto probabilmente perché è stata neutralizzata), non riprenderai nulla in mano. La carta resta nella sua zona attuale.
* Se copi una magia con bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli 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 uno dei bersagli, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
* Se la magia copiata è modale (cioè, se ha un elenco puntato di modi), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso dell’Assalto Mostruoso), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
* Non puoi scegliere di pagare alcun costo alternativo o addizionale 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.
* La copia creata dalla vittoria del lancio viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Lathiel, l’Alba dell’Abbondanza  
{2}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Unicorno  
2/2  
Legame vitale  
All’inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, distribuisci fino ad altrettanti segnalini +1/+1 tra un numero qualsiasi di altre creature bersaglio.

* Mentre inizia ogni sottofase finale, se non hai guadagnato punti vita in quel turno, l’abilità innescata di Lathiel non si innescherà. Se si innesca, scegli i bersagli e come verranno distribuiti i segnalini +1/+1 mentre metti l’abilità in pila. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino +1/+1.
* Se lo desideri, puoi anche non scegliere alcun bersaglio. In tal caso, non verranno messi segnalini +1/+1 su alcuna creatura.
* Se alcune delle creature, ma non tutte, sono bersagli illegali mentre l’abilità innescata tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini viene comunque applicata e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti. Se tutte le creature sono bersagli illegali, l’abilità non si risolve.
* Guadagnare più punti vita in risposta all’abilità innescata non cambierà il numero di segnalini che verranno distribuiti, né la loro distribuzione.
* L’abilità innescata considera l’ammontare totale di punti vita che hai guadagnato in quel turno, non come sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai iniziato il turno con 10 punti vita, poi ne hai guadagnati 5 e in seguito ne hai persi 7, distribuirai cinque segnalini +1/+1, anche se adesso i tuoi punti vita sono inferiori rispetto all’inizio del turno.

Liesa, Manto del Crepuscolo  
{2}{W}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Angelo  
5/5  
Invece di pagare {2} per ogni volta che hai lanciato questa magia dalla zona di comando in precedenza in questa partita, paga 2 punti vita altrettante volte.  
Volare, legame vitale  
Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia, perde 2 punti vita.

* La prima abilità di Liesa si applica solo alla “tassa del comandante”. Se ci sono altri costi addizionali per lanciare Liesa, quei costi devono essere pagati come di consueto.
* La prima abilità di Liesa non è facoltativa. Non puoi scegliere di pagare mana per coprire la “tassa del comandante”, anche se hai quel mana disponibile.
* L’ultima abilità di Liesa si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare.

Livio, Sentinella Giurata  
{1}{W}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
2/2  
{1}{W}: Scegli un’altra creatura bersaglio. Il suo controllore può esiliarla con un segnalino egida.  
{2}{W}, {T}: Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte esiliate con segnalini egida sotto il controllo dei rispettivi proprietari.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* La seconda abilità attivata di Livio rimetterà sul campo di battaglia tutte le carte esiliate con segnalini egida, incluse quelle esiliate da un altro Livio, Sentinella Giurata e quelle esiliate in un momento precedente in cui Livio era sul campo di battaglia.

Macchina dell’Ingegno  
{7}  
Artefatto  
Cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*  
{1}, {T}, Sacrifica un artefatto: Fai tornare un artefatto bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

* La Macchina dell’Ingegno può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità. Può essere l’artefatto che sacrifichi come parte del costo di attivazione. Può anche essere entrambi, anche se in questo caso l’unico risultato sarà quello di sacrificare la Macchina dell’Ingegno e di non far tornare niente in mano al suo proprietario.

Maga dell’Ordine  
{2}{G}{G}  
Creatura — Mago Umano  
3/3  
{G}, {T}, Sacrifica la Maga dell’Ordine e un’altra creatura verde: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura verde, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

* Dopo che hai dichiarato l’attivazione dell’abilità, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di attivarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la Maga dell’Ordine o le creature verdi che controlli per impedirti di attivare l’abilità.
* Non puoi sacrificare creature addizionali per passare in rassegna il tuo grimorio per ulteriori creature verdi.
* Se la Maga dell’Ordine diventa non verde, puoi comunque attivare la sua abilità sacrificando la Maga stessa e una creatura verde.

Malcolm, Navigatore dagli Occhi Acuti  
{2}{U}  
Creatura Leggendaria — Pirata Sirena  
2/2  
Volare  
Ogniqualvolta uno o più Pirati che controlli infliggono danno ai tuoi avversari, crea una pedina Tesoro per ogni avversario a cui viene inflitto danno. *(È un artefatto con: “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità innescata di Malcolm si innescherà anche se i Pirati che controlli infliggono danno a un singolo avversario. Otterrai un singolo Tesoro. Ahrrr.
* L’abilità innescata di Malcolm considera tutto il danno infitto agli avversari dai Pirati che controlli, non soltanto il danno da combattimento.

Maledizione Necrotica  
{6}{B}  
Stregoneria  
Ogni giocatore sacrifica sei creature. Crea sei pedine creatura Zombie 2/2 nere TAPpate.

* Supponiamo che tutti controllino un sacco di creature. Mentre la Maledizione Necrotica si risolve, prima il giocatore di turno (tu, probabilmente) sceglie le sei creature che sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature vengono sacrificate contemporaneamente. Infine, creerai i sei Zombie TAPpati.
* Creerai sei Zombie TAPpati indipendentemente dal numero di creature che sacrifichi.

Messaggera Ignifera  
{2}{R}  
Creatura — Mago Elementale  
3/2  
Le magie comandante che lanci hanno cascata. *(Ogniqualvolta lanci un comandante, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con costo di mana convertito inferiore. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*

* Dopo che hai annunciato il lancio di una magia comandante, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. Far sì che la Messaggera Ignifera lasci il campo di battaglia dopo che la magia è stata lanciata non impedirà alla sua abilità cascata di risolversi.
* In alcune situazioni insolite, potresti perdere il controllo della Messaggera Ignifera durante il processo di lancio di una magia comandante. In queste situazioni, la magia comandante non avrà cascata.

Miara, Spina della Radura  
{1}{B}  
Creatura Leggendaria — Esploratore Elfo  
1/2  
Ogniqualvolta Miara, Spina della Radura o un altro Elfo che controlli muoiono, puoi pagare {1} e 1 punto vita. Se lo fai, pesca una carta.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Se più Elfi che controlli (compresa la stessa Miara, Spina della Radura) muoiono contemporaneamente, l’abilità di Miara si innesca altrettante volte.
* Ogni volta che l’abilità innescata di Miara si risolve, puoi pagare {1} e 1 punto vita solo una volta per pescare solo una carta.

Nadier, Agente dei Vesprenel  
{5}{B}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo  
3/3  
Ogniqualvolta una pedina che controlli lascia il campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su Nadier, Agente dei Vesprenel.  
Quando Nadier lascia il campo di battaglia, crea un numero di pedine creatura Guerriero Elfo 1/1 verdi pari alla sua forza.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Per determinare quante pedine crea la seconda abilità di Nadier, usa la sua forza quando ha lasciato il campo di battaglia.

Negazione Vigorosa  
{3}{U}{U}  
Istantaneo  
Cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*  
Neutralizza una magia bersaglio.

* Non puoi lanciare la Negazione Vigorosa e sceglierla come bersaglio di se stessa soltanto per utilizzare cascata.

Nevinyrral, Tiranno di Urborg  
{3}{W}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Mago Zombie  
3/6  
Anti-malocchio da artefatti, creature e incantesimi  
Quando Nevinyrral, Tiranno di Urborg entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata per ogni creatura morta in questo turno.  
Quando Nevinyrral muore, puoi pagare {1}. Quando lo fai, distruggi tutti gli artefatti, le creature e gli incantesimi.

* Nevinyrral non può essere bersaglio di magie artefatto, creatura o incantesimo controllate dai tuoi avversari. Si tratta perlopiù di Aure, ma include anche magie creatura mutanti. Nevinyrral non può essere bersaglio di abilità di artefatti, creature o incantesimi controllati dai tuoi avversari. Nevinyrral non può nemmeno essere bersaglio di abilità di carte artefatto, creatura o incantesimo in zone diverse dal campo di battaglia se quelle abilità sono controllate da un avversario.
* Se scegli di pagare {1} per l’ultima abilità, si innesca una seconda abilità innescata. I giocatori possono rispondere a quella abilità innescata riflessiva prima che gli artefatti, le creature e gli incantesimi vengano distrutti.

Numa, Capitano Joraga  
{2}{G}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo  
2/2  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {X}{X}. Quando lo fai, distribuisci X segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di Elfi bersaglio.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità innescata di Numa viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell’abilità si risolve, puoi pagare {X}{X}. Se lo fai, si innesca una seconda abilità. Scegli gli Elfi bersaglio e dichiari come verranno distribuiti i segnalini +1/+1 mentre metti quell’abilità in pila. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino +1/+1. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato, ma prima che i segnalini vengano messi sulle creature.
* Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l’abilità innescata riflessiva tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini viene comunque applicata e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti.

Obeka, Cronologista Brutale  
{1}{U}{B}{R}  
Creatura Leggendaria — Mago Ogre  
3/4  
{T}: Il giocatore di cui è il turno può terminare il turno. *(Esilia tutte le magie e le abilità dalla pila. Il giocatore di turno scarta carte fino ad avere in mano il suo limite massimo di carte. Il danno viene rimosso e terminano gli effetti “in questo turno” e “fino alla fine del turno”.)*

* Terminare il turno in questo modo significa che si verificano le seguenti azioni in questo ordine: 1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Questo include le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. 2) Se ci sono creature attaccanti e bloccanti, vengono rimosse dal combattimento. 3) Vengono verificate le azioni di stato. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. 4) La fase e/o la sottofase in corso terminano. La partita passa direttamente alla sottofase di cancellazione. 5) La sottofase di cancellazione si svolge nella sua interezza.
* Se un’abilità innescata si innesca durante questo processo, viene messa in pila durante la sottofase di cancellazione. Se ciò accade, i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità, poi ci sarà un’altra sottofase di cancellazione prima che il turno finisca.
* Se il turno finisce prima della sottofase finale, le abilità che si innescano “all’inizio della prossima sottofase finale” non avranno la possibilità di innescarsi in quel turno perché la sottofase finale viene saltata. Quelle abilità si innescheranno nel turno successivo all’inizio della sottofase finale.
* Se il turno finisce durante la sottofase finale dopo che le abilità che si innescano “all’inizio della prossima sottofase finale” si sono innescate, ma prima che si risolvano, quelle abilità non si innescheranno di nuovo nel turno successivo.

Pietra dell’Orizzonte  
{5}  
Artefatto  
Se stai per perdere mana non speso, quel mana diventa invece incolore.

* Fintanto che la Pietra dell’Orizzonte rimane sotto il tuo controllo, manterrai il mana non speso alla fine di sottofasi e fasi, anche se quel mana diventerà incolore. Questo significa che puoi aggiungere mana e spenderlo durante una sottofase, una fase o un turno in futuro. Una volta che la Pietra dell’Orizzonte smette di essere sotto il tuo controllo, hai tempo fino alla fine della sottofase o fase attuale per spendere il mana prima che vada perduto.
* Se il tuo mana non speso ha restrizioni o condizioni associate a esso (per esempio, nel caso sia stato prodotto dal Loto Gioiello), tali restrizioni o condizioni rimarranno associate a quel mana quando diventerà incolore.

Prava della Legione d’Acciaio  
{2}{W}  
Creatura Leggendaria — Soldato Felino  
1/4  
Fintanto che è il tuo turno, le pedine creatura che controlli prendono +1/+4.  
{3}{W}: Crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Il bonus fornito dalla prima abilità di Prava sarà ancora valido quando il danno viene rimosso durante la sottofase di cancellazione.
* Tuttavia, se Prava lascia il campo di battaglia, il suo bonus smette immediatamente di essere applicato. Il danno non letale inflitto alle pedine creatura che controlli può diventare letale se Prava lascia il campo di battaglia durante il tuo turno.

Predoni della Costa  
{2}{R}  
Creatura — Pirata Umano  
0/3  
Travolgere  
Ogniqualvolta i Predoni della Costa attaccano, prendono +1/+0 fino alla fine del turno per ogni terra controllata dal giocatore in difesa.  
Bis {4}{R}{R} *({4}{R}{R}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Il bonus che i Predoni della Costa ricevono viene determinato dal giocatore che stanno attaccando. Le terre controllate da altri giocatori in difesa non verranno considerate.
* Se i Predoni della Costa stanno attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.

Predoni di Mercanti  
{3}{U}  
Creatura — Pirata Umano  
2/4  
Ogniqualvolta i Predoni di Mercanti o un altro Pirata entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, TAPpa fino a una creatura bersaglio. Quella creatura non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che controlli i Predoni di Mercanti.

* L’abilità innescata può bersagliare qualsiasi creatura, anche una che è già TAPpata. In quel caso, la creatura rimane TAPpata e non STAPperà durante la sottofase di STAP del suo controllore.
* Se un altro giocatore prende il controllo dei Predoni di Mercanti, la creatura non sarà più influenzata dall’abilità che le impedisce di STAPpare, anche se più avanti riprendi il controllo dei Predoni di Mercanti.
* L’abilità che impedisce alla creatura di STAPpare continuerà ad applicarsi ad essa anche se la creatura cambia controllore.

Profetessa Elfica  
{1}{B}  
Creatura — Sciamano Elfo  
1/1  
Quando la Profetessa Elfica muore, ogni avversario scarta una carta.

* Mentre l’abilità della Profetessa Elfica si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno sceglie una carta senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.

Promessa del Domani  
{2}{W}  
Incantesimo  
Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, esiliala.  
All’inizio di ogni sottofase finale, se non controlli creature, sacrifica la Promessa del Domani e rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo tutte le carte esiliate con essa.

* Se una creatura che controlli muore, ma non è una carta creatura nel cimitero (ad esempio, perché era una non creatura che è diventata una creatura), la Promessa del Domani la esilierà comunque e potrebbe rimetterla sul campo di battaglia più avanti.
* I giocatori possono rispondere alla prima abilità della Promessa del Domani per tentare di spostare la carta in un’altra zona (anche l’esilio) prima che la Promessa del Domani la esili.
* Se controlli più di una Promessa del Domani, ogni creatura che controlli e che muore farà innescare l’abilità innescata di ognuna di esse. Quelle abilità possono essere messe in pila in qualsiasi ordine e la prima a risolversi è quella che esilia la carta creatura. Quella carta creatura verrà esiliata da quella Promessa del Domani e solo quella Promessa del Domani potrà rimetterla sul campo di battaglia.
* Analogamente, se controlli più di una Promessa del Domani, ognuna si innescherà all’inizio della sottofase finale se non controlli creature. Queste abilità possono essere messe in pila in qualsiasi ordine e la prima a risolversi verrà sacrificata e rimetterà le carte sul campo di battaglia se appropriato. L’abilità successiva che tenterà di risolversi verificherà se controlli creature in quel momento. In caso affermativo, l’abilità non si risolverà, la Promessa del Domani non verrà sacrificata e non rimetterà nessuna carta sul campo di battaglia.

Prototipo di Gladiogrifone  
{5}  
Creatura Artefatto — Grifone  
3/2  
Volare  
Ogniqualvolta il Prototipo di Gladiogrifone infligge danno da combattimento a un giocatore, distruggi un permanente non terra bersaglio scelto da quel giocatore e controllato da uno dei tuoi avversari.

* Anche se il giocatore a cui è stato inflitto danno sceglie il bersaglio per l’abilità del Prototipo di Gladiogrifone, sei tu il controllore dell’abilità.
* Se un giocatore a cui è stato inflitto danno dal Prototipo di Gladiogrifone lascia la partita prima che l’abilità innescata sia messa in pila (probabilmente perché i punti vita di quel giocatore sono stati ridotti a 0 o meno in combattimento), scegli un altro avversario che sceglierà il permanente bersaglio.

Razziatore della Piaga  
{2}{B}  
Creatura — Bestia  
6/5  
All’inizio della tua sottofase finale, sacrifica ogni altra creatura che controlli.  
Scarta due carte, Sacrifica il Razziatore della Piaga: Scegli un avversario bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia il Razziatore della Piaga sotto il controllo di quel giocatore all’inizio del suo prossimo mantenimento.

* Se l’avversario scelto lascia la partita dopo che l’abilità attivata si risolve, ma prima che l’abilità innescata ritardata rimetta sul campo di battaglia il Razziatore della Piaga, il Razziatore della Piaga resta nel cimitero.
* Se il Razziatore della Piaga viene messo sul campo di battaglia sotto il controllo di qualcuno diverso dal suo proprietario e quel giocatore lascia la partita, il Razziatore della Piaga viene esiliato.

Rebbec, Architetta dell’Ascensione  
{3}{W}  
Creatura Leggendaria — Artefice Umano  
3/4  
Gli artefatti che controlli hanno protezione da ogni costo di mana convertito tra gli artefatti che controlli.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia. Se un artefatto che controlli ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Reclutatrice Coercitiva  
{4}{R}  
Creatura — Pirata Orco  
4/3  
Ogniqualvolta la Reclutatrice Coercitiva o un altro Pirata entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Fino alla fine del turno, ha rapidità e diventa un Pirata in aggiunta ai suoi altri tipi.

* L’abilità della Reclutatrice Coercitiva può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo. Può persino bersagliare la Reclutatrice Coercitiva stessa o la creatura che ha fatto innescare l’abilità.
* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Reggente di Raduralba  
{5}{G}{G}  
Creatura — Alce  
8/8  
Quando il Reggente di Raduralba entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
Fintanto che sei il monarca, i permanenti che controlli hanno anti-malocchio.

* La seconda abilità del Reggente di Raduralba si applica al Reggente stesso mentre sei il monarca.

Resa dei Conti Trionfante  
{6}{W}{W}{W}  
Stregoneria  
Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte artefatto, incantesimo e planeswalker dal tuo cimitero.

* Se rimetti sul campo di battaglia una carta Aura in questo modo, l’Aura non è lanciata, perciò scegli cosa incanterà mentre entra nel campo di battaglia. Un’Aura rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nel cimitero.
* Un’Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non può essere assegnata a niente che entri nel campo di battaglia allo stesso tempo. Se incanta un permanente, devi sceglierne uno che sia già sul campo di battaglia.

Reyav, Mastro Fabbro  
{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Artefice Nano  
2/2  
Ogniqualvolta una creatura incantata o equipaggiata che controlli attacca, quella creatura ha doppio attacco fino alla fine del turno.

* Se una creatura incantata ed equipaggiata che controlli attacca, l’abilità di Reyav si innesca solo una volta per quella creatura. (Non preoccuparti. Molteplici istanze di doppio attacco sono ridondanti. Non ti perdi granché.)
* La creatura deve essere incantata o equipaggiata nel momento in cui viene dichiarata come creatura attaccante per far sì che l’abilità di Reyav si inneschi. Se la creatura non è più incantata o equipaggiata (o non sta più attaccando) mentre l’abilità tenta di risolversi, l’abilità si risolve comunque.

Ritrovo dei Senza Gilda  
Terra  
Il Ritrovo dei Senza Gilda entra nel campo di battaglia TAPpato.  
Quando il Ritrovo dei Senza Gilda entra nel campo di battaglia, fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario.  
{T}: Aggiungi {C}{C}.

* Il Ritrovo dei Senza Gilda tornerà in mano al suo proprietario se non controlli altre terre quando entra nel campo di battaglia o se scegli tu di farlo tornare in mano al suo proprietario. Non è quasi mai una buona idea giocarlo nel tuo primo turno.

Ruota della Sfortuna  
{2}{R}  
Stregoneria  
Ogni giocatore sceglie segretamente un numero pari o superiore a 0, poi tutti i giocatori rivelano quei numeri contemporaneamente e determinano il numero più alto e quello più basso rivelati in questo modo. La Ruota della Sfortuna infligge danno pari al numero più alto a ogni giocatore che ha scelto quel numero. Ogni giocatore che non ha scelto il numero più basso scarta la propria mano, poi pesca sette carte.

* Per scegliere segretamente un numero, ogni giocatore annoterà il numero scelto senza mostrarlo a nessuno. Poi lo manterrà segreto finché tutti i giocatori non rivelano il proprio numero contemporaneamente.
* Il numero di giocatori che scelgono il numero più alto non modificherà l’ammontare di danni che verrà inflitto. Ad esempio, se i quattro giocatori nella tua partita rivelano 4, 7, 7 e 7, la Ruota della Sfortuna infliggerà 7 danni a ognuno degli ultimi tre giocatori e quei tre giocatori scarteranno la loro mano e pescheranno sette carte.

Sakashima dei Mille Volti  
{3}{U}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano  
3/1  
Puoi far entrare Sakashima dei Mille Volti nel campo di battaglia come una copia di un’altra creatura che controlli, tranne che ha le altre abilità di Sakashima dei Mille Volti.  
La “regola delle leggende” non si applica ai permanenti che controlli.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* La “regola delle leggende” stabilisce che se un giocatore controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari (704.5j al momento della stesura di questo documento per chi ci segue da casa).
* Mentre la “regola delle leggende” non si applica ai permanenti che controlli, puoi controllare un numero qualsiasi di permanenti leggendari con lo stesso nome e nessuno di essi verrà messo nel cimitero.
* Se controlli più di un permanente leggendario con lo stesso nome e la “regola delle leggende” inizia ad applicarsi di nuovo (ad esempio, perché Sakashima dei Mille Volti lascia il campo di battaglia), dovrai immediatamente attenerti alla regola e mettere tutti quei permanenti tranne uno nel cimitero.
* Sakashima dei Mille Volti copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro o non sia una pedina; vedi sotto), tranne che ha anche le altre abilità di Sakashima. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, se copia una creatura che di norma non è una creatura, non sarà una creatura.
* Se la creatura scelta ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Se la creatura scelta sta copiando qualcos’altro, allora Sakashima entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.
* Se un’altra creatura diventa una copia di Sakashima, quella creatura ha a sua volta le altre abilità di Sakashima.
* Se la creatura scelta è una pedina, Sakashima copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha messa sul campo di battaglia. In questo caso, Sakashima non diventa una pedina.
* Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescherà quando Sakashima entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
* Se Sakashima in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un’altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
* Se Sakashima è il tuo comandante, rimane il tuo comandante anche se sta copiando un’altra creatura. Se Sakashima non è il tuo comandante, non diventa il tuo comandante anche se sta copiando il tuo comandante.

Sala della Guerra  
Terra  
{T}: Aggiungi {C}.  
{3}, {T}, Paga punti vita pari al numero di colori nell’identità di colore del tuo comandante: Pesca una carta.

* L’identità di colore è stabilita prima che inizi la partita e non cambia durante lo svolgimento, neppure se il tuo comandante è in una zona nascosta (come la mano o il grimorio) o se un effetto modifica il colore del tuo comandante.
* Se il tuo comandante non ha colori nella sua identità di colore, non paghi punti vita per attivare l’ultima abilità della Sala della Guerra.
* Se non hai un comandante, non potrai attivare l’ultima abilità della Sala della Guerra.

Sbagliare Strada  
{2}{U}  
Istantaneo  
Un avversario bersaglio prende il controllo di una creatura bersaglio. *(Se una creatura attaccante o bloccante cambia controllore, viene rimossa dal combattimento.)*

* Un giocatore che prende il controllo di una creatura non prende il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento assegnati a quella creatura.

Sengir, il Barone Oscuro  
{4}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Nobile Vampiro  
4/4  
Volare  
Ogniqualvolta un’altra creatura muore, metti due segnalini +1/+1 su Sengir, il Barone Oscuro.  
Ogniqualvolta un altro giocatore perde la partita, guadagni punti vita pari ai punti vita che quel giocatore aveva all’inizio del turno.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Se a Sengir, il Barone Oscuro viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui viene inflitto ad altre creature, moriranno simultaneamente. La seconda abilità non si risolverà in tempo per salvare Sengir, il Barone Oscuro.
* La terza abilità di Sengir, il Barone Oscuro si innescherà indipendentemente dal modo in cui il giocatore ha perso la partita: a causa di un’azione di stato (aveva 0 o meno punti vita, ha tentato di pescare una carta da un grimorio vuoto, aveva 10 o più segnalini veleno), per via di una magia o effetto che stabilisce che perde la partita, perché la tua gloriosa onnipotenza non gli ha lasciato altra scelta che concedere o per qualsiasi altra ragione.
* Se tu e un altro giocatore perdete la partita nello stesso momento, la terza abilità non si risolverà in tempo per salvarti.

Servo del Laboratorio  
{3}{U}  
Creatura — Orrore Zombie  
3/4  
All’inizio di ogni sottofase finale, pesca una carta se hai lanciato una magia da un cimitero o se hai attivato un’abilità di una carta in un cimitero in questo turno.

* L’abilità del Servo del Laboratorio si innescherà all’inizio di ogni sottofase finale, a prescindere dal fatto che tu abbia o meno lanciato una magia da un cimitero o attivato un’abilità di una carta in un cimitero in questo turno. Puoi rispondere a quell’abilità e compiere una o entrambe le azioni per pescare una carta.
* Non importa dove sia la carta durante la tua sottofase finale, purché fosse in un cimitero quando l’hai lanciata o hai attivato una delle sue abilità.

Sfinge del Secondo Sole  
{6}{U}{U}  
Creatura — Sfinge  
6/6  
Volare  
All’inizio della tua fase principale post-combattimento, ottieni una fase iniziale addizionale dopo questa fase. *(La fase iniziale include le sottofasi di STAP, mantenimento e acquisizione.)*

* La fase iniziale addizionale somiglierà molto alla tua normale fase iniziale. Durante la sottofase di STAP, i permanenti appariranno o scompariranno come appropriato e STAPperai i tuoi permanenti TAPpati. Qualsiasi cosa si inneschi “all’inizio del tuo mantenimento” o simili si innescherà durante la sottofase di mantenimento e finirai per pescare una carta per la tua sottofase di acquisizione.
* La fase iniziale addizionale avviene durante il tuo turno attuale. Gli effetti che durano “fino al tuo prossimo turno” o simili non terminano solo perché avrai a disposizione una fase iniziale addizionale.
* Dopo la fase iniziale addizionale, la partita procede alla fase finale (a meno che qualcosa non abbia aggiunto altre fasi; vedi sotto).
* Se molteplici fasi vengono aggiunte nello stesso momento nel tuo turno, la fase creata più di recente avviene per prima. Ad esempio, poniamo che controlli la Sfinge del Secondo Sole e la sua abilità si innesca durante la tua fase principale post-combattimento. Più avanti durante quella stessa fase principale, un altro effetto ti fornisce una fase di combattimento addizionale dopo questa fase principale. Il combattimento addizionale avverrà per primo, seguito dalla fase iniziale addizionale.
* Anche se non attacchi con alcuna creatura durante il combattimento, avrai comunque a disposizione una fase principale post-combattimento e l’abilità della Sfinge del Secondo Sole si innescherà comunque.
* Se in qualche modo hai più di due fasi principali in un turno, ogni fase principale diversa dalla prima è una fase principale post-combattimento e l’abilità della Sfinge del Secondo Sole si innesca all’inizio di ciascuna di esse.

Sfondascafo  
{2}{U}  
Creatura — Pirata Tritone  
3/2  
Lampo  
Se un avversario sta per pescare una carta, tranne la prima che pesca in ognuna delle sue sottofasi di acquisizione, tu crei invece una pedina Tesoro. *(È un artefatto con: “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

* Se più effetti di sostituzione si applicano alla stessa pescata, il giocatore che sta pescando la carta sceglie l’ordine in cui applicarli.
* Se controlli più copie dello Sfondascafo mentre un avversario sta per pescare una carta, tranne la prima che pesca nella sua sottofase di acquisizione, creerai solo un Tesoro.

Siani, Occhio della Tempesta  
{3}{U}  
Creatura Leggendaria — Monaco Genio  
3/2  
Volare  
Ogniqualvolta Siani, Occhio della Tempesta attacca, profetizza X, dove X è il numero di creature attaccanti con volare.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Per determinare il valore di X, usa il numero di creature attaccanti con volare mentre l’abilità si risolve.

Signore del Terrore Elfico  
{3}{B}{B}  
Creatura — Elfo Zombie   
3/3  
Tocco letale  
Quando il Signore del Terrore Elfico muore, le creature non Elfo prendono -3/-3 fino alla fine del turno.  
Bis {5}{B}{B} *({5}{B}{B}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* La seconda abilità del Signore del Terrore Elfico influenza solo le creature sul campo di battaglia che non sono Elfi quando si risolve. Le creature non Elfo che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -3/-3.

Solcacielo Corazzata  
{3}{W}  
Creatura — Cavaliere Felino   
3/3  
Volare  
Ogniqualvolta la Solcacielo Corazzata attacca, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Aura o Equipaggiamento scelta tra esse. Se un Equipaggiamento viene messo sul campo di battaglia in questo modo, puoi assegnarlo a una creatura che controlli. Metti le altre carte in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, non puoi scegliere di metterla sul campo di battaglia.

Spadinaio della Flotta Abissale  
{3}{R}  
Creatura — Pirata Orco  
4/3  
Ogniqualvolta lo Spadinaio della Flotta Abissale attacca, infligge al giocatore o al planeswalker che sta attaccando danno pari al numero di artefatti che controlli.  
Bis {5}{R} *({5}{R}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se lo Spadinaio della Flotta Abissale lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità innescata si è innescata, ma prima che si risolva, l’abilità si risolverà come di consueto. Al giocatore o al planeswalker che stava attaccando verrà inflitto danno. D’altra parte, se resta sul campo di battaglia ma lascia il combattimento prima che la sua abilità innescata si risolva, a nessun giocatore o planeswalker verrà inflitto danno.

Spadone dei Serafini  
{1}{W}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +2/+2.  
Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare TAPpata e che attacca quel giocatore.  
Equipaggiare {4}

* L’abilità innescata dello Spadone dei Serafini non si innescherà se la creatura equipaggiata attacca un planeswalker controllato dal giocatore con più punti vita.
* Sebbene la pedina Angelo creata dall’abilità innescata stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
* Dopo che l’abilità innescata si è innescata, le variazioni dei punti vita dei giocatori prima che l’abilità si risolva sono irrilevanti. Creerai una pedina Angelo anche se il giocatore che la creatura equipaggiata ha attaccato non è quello con più punti vita mentre l’abilità si risolve.

Sterminatore del Porto  
{3}{R}{R}  
Creatura — Pirata Orco  
4/4  
Ogniqualvolta lo Sterminatore del Porto infligge danno da combattimento a un giocatore, STAPpa ogni creatura che controlli. Dopo questa fase di combattimento, c’è una fase di combattimento addizionale.  
Lo Sterminatore del Porto non può attaccare un giocatore che ha già attaccato in questo turno.

* L’ultima abilità dello Sterminatore del Porto non gli impedisce di attaccare un planeswalker durante qualsiasi combattimento.
* Lo Sterminatore del Porto non deve necessariamente attaccare nei combattimenti addizionali che crea (o in qualsiasi altro momento, se è per questo).

Tenente di Kangee  
{2}{W}  
Creatura — Soldato Uccello  
1/1  
Volare  
Ogniqualvolta il Tenente di Kangee attacca, le creature attaccanti con volare prendono +1/+1 fino alla fine del turno.  
Bis {5}{W} *({5}{W}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Solo le creature attaccanti che hanno volare mentre la seconda abilità del Tenente di Kangee si risolve prenderanno +1/+1. Far guadagnare o far perdere volare a una creatura dopo quel momento non cambierà l’eventuale bonus.

Tevesh Szat, Flagello degli Stolti  
{4}{B}  
Planeswalker Leggendario — Szat  
4  
+2: Crea due pedine creatura Thrull 0/1 nere.  
+1: Puoi sacrificare un’altra creatura o planeswalker. Se lo fai, pesca due carte, poi pesca un’altra carta se il permanente sacrificato era un comandante.  
-10: Prendi il controllo di tutti i comandanti. Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo tutti i comandanti dalla zona di comando.  
Tevesh Szat, Flagello degli Stolti può essere il tuo comandante.  
Partner

* Per la seconda abilità di Tevesh Szat, Flagello degli Stolti, scegli se sacrificare qualcosa e cosa sacrificare mentre l’abilità si risolve.
* Mentre si risolve la terza abilità, prendi il controllo di tutti i comandanti che erano già sul campo di battaglia prima che i comandanti nella zona di comando entrino nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.
* Se lasci la partita, ogni comandante di cui hai preso il controllo torna sotto il controllo del suo precedente controllore. Ogni comandante che è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo viene esiliato (da lì, il suo proprietario può farlo ritornare nella zona di comando).

Thalisse, Sensitiva Riverente  
{3}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Chierico Umano  
3/4  
All’inizio di ogni sottofase finale, crea X pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare, dove X è il numero di pedine che hai creato in questo turno.

* L’abilità di Thalisse conta tutte le pedine che hai creato in quel turno prima della risoluzione dell’abilità, incluse sia le pedine non creatura che le pedine creatura. Non importa se quelle pedine sono ancora sul campo di battaglia o ancora sotto il tuo controllo.
* Se un effetto crea una copia di una magia permanente, quella magia diventa una pedina sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, ma quella pedina non è stata “creata”. Non conterà per l’abilità di Thalisse.

Toggo, Armaiolo Goblin  
{2}{R}  
Creatura Leggendaria — Artefice Goblin  
2/2  
Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina artefatto Equipaggiamento incolore chiamata Roccia con “La creatura equipaggiata ha ‘{1}, {T}, Sacrifica la Roccia: Questa creatura infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio’” ed equipaggiare {1}.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* La creatura equipaggiata dalla Roccia è la fonte dell’abilità attivata, non la Roccia o Toggo. Ad esempio, se la creatura equipaggiata è blu, puoi attivare l’abilità scegliendo come bersaglio una creatura con protezione dagli artefatti o protezione dal rosso.

Tormod, il Profanatore  
{3}{B}  
Creatura Leggendaria — Mago Zombie  
4/2  
Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Crei una pedina Zombie ogni volta che l’abilità di Tormod, il Profanatore si risolve, indipendentemente dal numero di carte che hanno lasciato il tuo cimitero.

Torrente Vulcanico  
{4}{R}  
Stregoneria  
Cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*  
Il Torrente Vulcanico infligge X danni a ogni creatura e a ogni planeswalker controllati dai tuoi avversari, dove X è il numero di magie che hai lanciato in questo turno.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve il Torrente Vulcanico. Includerà il Torrente Vulcanico, le magie che hai lanciato in risposta al Torrente Vulcanico e le magie che hai lanciato prima del Torrente Vulcanico, anche se quelle magie non si sono ancora risolte. Ad esempio, supponiamo che la prima magia che lanci in un turno abbia cascata e che quella abilità cascata ti faccia lanciare il Torrente Vulcanico. Poi l’abilità cascata del Torrente Vulcanico ti fa lanciare un’altra magia. Quando il Torrente Vulcanico si risolve, X sarà 3.
* Se copi una magia, il Torrente Vulcanico non conterà la copia. Tuttavia, se un effetto ti richiede di copiare una carta e poi di lanciare la copia, verrà contata dal Torrente Vulcanico.

Trasfusione Profana  
{6}{B}{B}{B}  
Stregoneria  
Due giocatori bersaglio si scambiano i punti vita. Crea una pedina creatura artefatto Orrore X/X incolore, dove X è la differenza di punti vita tra quei giocatori.

* Quando vengono scambiati i punti vita, ogni giocatore guadagna o perde l’ammontare di punti vita necessario a eguagliare i punti vita dell’altro giocatore. Ad esempio, se un giocatore ha 10 punti vita e l’altro ne ha 17, il primo giocatore guadagnerà 7 punti vita e l’altro ne perderà 7. Gli effetti di sostituzione possono modificare questi guadagni e perdite e le abilità innescate possono innescarsi con essi.
* Se un giocatore non può guadagnare punti vita, non può scambiare punti vita con un giocatore con più punti vita. Analogamente, un giocatore che non può perdere punti vita non può scambiare punti vita con un giocatore che ha meno punti vita.   
  In entrambi i casi, non cambieranno i punti vita di nessuno dei due giocatori.
* Usa la differenza tra i punti vita dopo lo scambio per determinare le dimensioni della pedina Orrore. Poiché gli effetti di sostituzione possono modificare il guadagno e la perdita di punti vita, questo numero potrebbe essere diverso da com’era prima dello scambio.

Tuya Artiglio d’Orso  
{1}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
2/2  
Ogniqualvolta Tuya Artiglio d’Orso attacca, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza maggiore tra le altre creature che controlli.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l’abilità di Tuya Artiglio d’Orso. Se non controlli altre creature in quel momento o se la forza maggiore tra le altre creature che controlli è pari o inferiore a 0, X sarà 0.
* Dopo che l’abilità si è risolta e il bonus viene applicato, quel bonus non cambia, anche se cambia la forza maggiore tra le altre creature che controlli.

Umiliatore Rakshasa  
{4}{B}{B}  
Creatura — Demone Felino  
6/6  
Ogniqualvolta l’Umiliatore Rakshasa attacca, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio dal cimitero del giocatore in difesa.  
Bis {6}{B}{B} *({6}{B}{B}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.
* La creatura messa sul campo di battaglia dall’abilità innescata non può attaccare in quel combattimento, neppure se ha rapidità.
* Se lasci la partita, tutte le creature possedute da altri giocatori che sono state messe sul campo di battaglia sotto il tuo controllo verranno esiliate.

Volontà di Jeska  
{2}{R}  
Stregoneria  
Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.  
• Aggiungi {R} per ogni carta nella mano di un avversario bersaglio.  
• Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi giocarle in questo turno.

* La Volontà di Jeska non è un’abilità di mana, anche se scegli il primo modo (o entrambi i modi). Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
* Per determinare quanti {R} aggiungere, usa il numero di carte nella mano dell’avversario bersaglio mentre la Volontà di Jeska si risolve.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per le carte esiliate. Puoi giocare terre in questo modo solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* Tutte le carte esiliate che non giochi rimarranno esiliate.

Volontà di Kamahl  
{3}{G}  
Istantaneo  
Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.  
• Fino alla fine del turno, un qualsiasi numero di terre bersaglio che controlli diventano creature Elementali 1/1 con cautela, indistruttibile e rapidità. Sono ancora terre.  
• Scegli una creatura bersaglio che non controlli. Ogni creatura che controlli infligge danno pari alla propria forza a quella creatura.

* Una terra che diventa una creatura per via del primo modo manterrà qualsiasi altro supertipo, tipo di carta, sottotipo e abilità che aveva.
* Se scegli entrambi i modi, gli effetti avvengono nell’ordine elencato. Le terre diventeranno creature 1/1 in tempo per infliggere danno al bersaglio del secondo modo.
* Se alcuni dei bersagli (ma non tutti) diventano illegali, la Volontà di Kamahl si risolverà ma non avrà effetto sui bersagli illegali. Se il bersaglio del secondo modo diventa illegale, non verrà inflitto alcun danno.

Volontà di Sakashima  
{3}{U}  
Stregoneria  
Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.  
• Un avversario bersaglio sceglie una creatura che controlla. Prendi il controllo di quella creatura.  
• Scegli una creatura che controlli. Ogni altra creatura che controlli diventa una copia di quella creatura fino alla fine del turno.

* Il secondo modo non bersaglia alcuna creatura. Scegli la creatura che verrà copiata mentre la Volontà di Sakashima si risolve. Se scegli entrambi i modi, la creatura di cui hai preso il controllo per via del primo modo può essere scelta affinché le tue altre creature ne diventino una copia.
* La Volontà di Sakashima copia i valori stampati della creatura scelta. Non copia eventuali segnalini su quella creatura, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia gli effetti che hanno fatto diventare la creatura scelta una creatura, se normalmente non lo è. Ad esempio, se scegli una terra che è diventata una creatura, tutte le tue altre creature diventeranno terre non creatura fino alla fine del turno.
* Se la creatura scelta sta copiando qualcos’altro, le altre creature che controlli diventano copie di ciò che la creatura scelta sta copiando.
* Scegliere una pedina non farà diventare pedine le altre creature non pedina che controlli. Se scegli una creatura non pedina, le altre pedine creatura che controlli non smetteranno di essere pedine.

Volontà di Szat  
{4}{B}  
Istantaneo  
Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.  
• Ogni avversario sacrifica una creatura con la forza maggiore tra quelle che controlla.  
• Esilia tutte le carte da tutti i cimiteri degli avversari, poi crea X pedine creatura Thrull 0/1 nere, dove X è la forza maggiore tra le carte creatura esiliate in questo modo.

* Ogni avversario considera le sue creature indipendentemente. Ad esempio, se un avversario controlla creature con forza pari a 4 e 5 e un altro avversario controlla creature con forza pari a 2 e 7, verranno sacrificate le creature con forza pari a 5 e 7.
* Se un avversario controlla più di una creatura con la forza maggiore tra le creature sotto il suo controllo, quel giocatore sceglie quale sacrificare.
* Se sono scelti entrambi, i modi avvengono nell’ordine stabilito. Le carte creatura che finiscono nel cimitero di un avversario perché sono state sacrificate per via del primo modo saranno esiliate mentre vengono seguite le istruzioni del secondo modo.
* Per determinare il valore di X per il secondo modo, usa la forza delle carte creatura prima di lasciare il cimitero.
* Se vengono scelti entrambi i modi e un avversario sacrifica una pedina creatura per il primo modo, quella pedina sarà nel cimitero mentre vengono eseguite le istruzioni del secondo modo. Poiché non è una carta creatura, non verrà esiliata e non verrà considerata per determinare il valore di X. La pedina smetterà di esistere dopo che la Volontà di Szat si risolve.

Yurlok della Batosta Ustionante  
{1}{B}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Viashino  
4/4  
Cautela  
Un giocatore che perde mana non speso perde altrettanti punti vita.  
{1}, {T}: Ogni giocatore aggiunge {B}{R}{G}.

* La seconda abilità di Yurlok è simile alla regola dell’“eccesso di mana” esistita in passato. La perdita di punti vita avviene contemporaneamente alla perdita di mana. Questa perdita di punti vita non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Zara, Reclutatrice Rinnegata  
{3}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Pirata Umano  
4/3  
Volare  
Ogniqualvolta Zara, Reclutatrice Rinnegata attacca, guarda la mano del giocatore in difesa. Puoi mettere sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura da quella mano TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker sotto il suo controllo. Fai tornare quella creatura in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

* Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.
* Sebbene la creatura stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando la creatura entra nel campo di battaglia come attaccante.
* Qualsiasi effetto che dice che la creatura non può attaccare influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà alla creatura di entrare nel campo di battaglia attaccante. Ad esempio, potresti mettere una carta creatura con difensore sul campo di battaglia TAPpata e attaccante in questo modo.
* La creatura torna in mano al suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia mentre l’abilità innescata ritardata si risolve. Se in quel momento si trova in un’altra zona, rimarrà dov’è.
* Se perdi la partita prima che la creatura messa sul campo di battaglia sotto il tuo controllo torni in mano al suo proprietario, quella creatura viene esiliata. Se il proprietario di quella creatura perde la partita mentre tu controlli la creatura, anche la creatura lascia la partita.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE: MAZZI COMMANDER DI *LEGGENDE DI COMMANDER*

Acciaio Solare Rovente  
{1}{R}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +1/+0 per ogni avversario che hai.  
Ogniqualvolta viene inflitto danno alla creatura equipaggiata, essa infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio.  
Equipaggiare {4}

* Gli avversari che hanno lasciato la partita non sono considerati dalla prima abilità dell’Acciaio Solare Rovente.
* La fonte della seconda abilità innescata è l’Acciaio Solare Rovente, ma la fonte del danno è la creatura equipaggiata. Ad esempio, se la creatura equipaggiata è verde, quell’abilità non può bersagliare un permanente con protezione dal rosso, ma può bersagliarne uno con protezione dal verde, ma il danno verrebbe prevenuto.
* A una creatura può essere inflitto danno superiore alla sua costituzione. Per esempio, se la creatura equipaggiata ha costituzione 1 e le vengono inflitti 3 danni, infligge 3 danni, non 1, al bersaglio scelto.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alla creatura equipaggiata viene inflitto danno, perdi la partita prima che la seconda abilità dell’Acciaio Solare Rovente sia messa in pila.

Aesi, Tiranno dello Stretto dei Gorghi  
{4}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Serpe  
5/5  
Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.  
Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pescare una carta.

* L’abilità di Aesi è cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello dell’Esplorazione.

Behemoth delle Fosse  
{5}{U}{U}  
Creatura — Kraken  
7/7  
Fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario: STAPpa il Behemoth delle Fosse. Ha anti-malocchio fino alla fine del turno.  
Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio controllata da un avversario attacca durante la prossima fase di combattimento del suo controllore, se può farlo.

* Puoi attivare la prima abilità del Behemoth delle Fosse anche se è già STAPpato e/o ha già anti-malocchio.
* Se la creatura bersaglio non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
* Se la creatura bersaglio attacca, il suo controllore sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato, come di consueto. Può attaccare avversari che non controllano Behemoth delle Fosse STAPpati in attesa di schiacciarla, se disponibili.

Idra Mozzata Urlante  
{X}{G}{G}{G}  
Creatura — Idra  
1/1  
Quando l’Idra Mozzata Urlante entra nel campo di battaglia, distribuisci X segnalini +1/+1 tra essa e un qualsiasi numero di comandanti.

* Poiché l’abilità dell’Idra Mozzata Urlante non ha bersagli, scegli come distribuire X segnalini +1/+1 mentre la sua abilità si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui decidi la distribuzione e quello in cui i segnalini vengono messi sui permanenti appropriati.
* Non puoi mettere segnalini +1/+1 sui comandanti che non sono sul campo di battaglia.
* Puoi mettere segnalini +1/+1 sui comandanti che non sono attualmente creature (come Tevesh Szat, Flagello degli Stolti).
* Se l’Idra Mozzata Urlante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, puoi comunque distribuire i segnalini tra un qualsiasi numero di comandanti o non distribuirli affatto.

Wyleth, Anima d’Acciaio  
{1}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
2/2  
Travolgere  
Ogniqualvolta Wyleth, Anima d’Acciaio attacca, pesca una carta per ogni Aura e ogni Equipaggiamento assegnati ad esso.

* Il numero di Aure ed Equipaggiamenti assegnati a Wyleth viene determinato mentre si risolve la sua abilità innescata. Se Wyleth non è più sul campo di battaglia a quel punto, si controlla il numero di Aure ed Equipaggiamenti assegnati ad esso prima che lasciasse il campo di battaglia.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE: LEGGENDE IN STILE VETRINA DI *LEGGENDE DI COMMANDER*

Brago, il Re Eterno  
{2}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Nobile Spirito  
2/4  
Volare  
Ogniqualvolta Brago, il Re Eterno infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia un qualsiasi numero di permanenti non terra bersaglio che controlli, poi rimetti quelle carte sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

* L’ultima abilità di Brago esilia e rimette sul campo di battaglia tutti i bersagli durante la sottofase di danno da combattimento, dopo che è stato inflitto il danno da combattimento. Non puoi bersagliare le creature che non sono sopravvissute al combattimento.
* Puoi esiliare Brago e rimetterlo sul campo di battaglia usando la sua stessa abilità.
* Se esili un’Aura con l’ultima abilità di Brago, il proprietario dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi il proprietario dell’Aura potrebbe assegnarla a un permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Un’Aura non può entrare nel campo di battaglia e incantare un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane esiliata.

Bruse Tarl, Mandriano Selvaggio  
{2}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Alleato Umano  
3/3  
Ogniqualvolta Bruse Tarl, Mandriano Selvaggio entra nel campo di battaglia o attacca, una creatura bersaglio che controlli ha doppio attacco e legame vitale fino alla fine del turno.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità innescata si innesca sia quando Bruse Tarl entra nel campo di battaglia, sia ogniqualvolta attacca. Non devi scegliere l’uno o l’altro evento.

Derevi, Stratega Empirea  
{G}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Uccello  
2/3  
Volare  
Ogniqualvolta Derevi, Stratega Empirea entra nel campo di battaglia o una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi TAPpare o STAPpare un permanente bersaglio.  
{1}{G}{W}{U}: Metti Derevi sul campo di battaglia dalla zona di comando.

* Puoi attivare l’ultima abilità di Derevi solo quando è nella zona di comando.
* Quando attivi l’ultima abilità di Derevi, non stai lanciando Derevi come una magia. L’abilità non può essere neutralizzata da qualcosa che neutralizza solo le magie. L’abilità non è soggetta alla tassa del comandante, né la aumenta se lanci Derevi dalla zona di comando più avanti nella partita.

Errante del Maelstrom  
{5}{G}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Elementale  
7/5  
Le creature che controlli hanno rapidità.  
Cascata, cascata *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Poi fallo di nuovo.)*

* L’Errante del Maelstrom fornisce rapidità a se stesso.
* Ogni istanza di cascata si innesca e si risolve separatamente. La magia che lanci a causa della prima abilità cascata andrà in pila sopra la seconda abilità cascata. Quella magia si risolverà prima che tu inizi a esiliare carte per la seconda abilità cascata.
* Indipendentemente da quale magia lanci con l’innesco della prima cascata (o con qualsiasi cascata innescata dal lancio di quella magia), l’innesco della seconda cascata cercherà una magia con costo di mana convertito inferiore al costo di mana convertito dell’Errante del Maelstrom, che è 8.

Frantumafiale la Focosa  
{1}{B}{R}  
Creatura Leggendaria — Berserker Goblin  
2/3  
Ogniqualvolta lanci la tua prima magia in ogni turno, scegli un avversario a caso. Frantumafiale la Focosa infligge a quel giocatore o a un planeswalker controllato da quel giocatore danno pari al costo di mana convertito di quella magia.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità innescata di Frantumafiale si innesca quando lanci la tua prima magia in ogni turno, non ha importanza di chi sia il turno.
* Frantumafiale deve essere sul campo di battaglia nel momento in cui lanci la tua prima magia. Se quella magia fa sì che Frantumafiale lasci il campo di battaglia come costo addizionale per essere lanciata, l’abilità di Frantumafiale non può innescarsi. Se quella magia è Frantumafiale stessa, l’abilità di Frantumafiale non può innescarsi.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
* L’abilità innescata di Frantumafiale si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Se l’abilità di Frantumafiale si risolve e la magia che l’ha fatta innescare è stata neutralizzata, usa il costo di mana convertito di quella magia nel momento in cui ha lasciato la pila per determinare quanti danni vengono inflitti.
* L’avversario a cui infliggere danno viene scelto a caso mentre l’abilità innescata si sta risolvendo. Dopo che quell’avversario è stato scelto, scegli se il danno verrà inflitto a quel giocatore o a un planeswalker che controlla e in tal caso a quale planeswalker. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui viene scelto il destinatario del danno e il momento in cui il danno viene inflitto.

Ikra Shidiqi, l’Usurpatrice  
{3}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Mago Naga  
3/7  
Minacciare  
Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, guadagni punti vita pari alla costituzione di quella creatura.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’ammontare di punti vita che guadagni viene determinato mentre si risolve l’abilità innescata di Ikra Shidiqi. Se quella creatura non è più sul campo di battaglia, usa la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti punti vita guadagni.

Ishai, Dracofona Ojutai  
{2}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Monaco Uccello  
1/1  
Volare  
Ogniqualvolta un avversario lancia una magia, metti un segnalino +1/+1 su Ishai, Dracofona Ojutai.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Karador, Capitano Fantasma  
{5}{W}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Spirito Centauro  
3/4  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta creatura nel tuo cimitero.  
Durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia creatura dal tuo cimitero.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (come la tassa del comandante) e infine applica le riduzioni (come quella di Karador). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che lanci dal tuo cimitero.
* Devi pagare i costi per lanciare quella magia. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
* Dopo che hai iniziato a lanciare la magia, perdere il controllo di Karador non influenza la magia. Puoi finire di lanciarla come di consueto.
* Se più effetti ti permettono di giocare una carta dal tuo cimitero, devi dichiarare quale effetto stai utilizzando quando inizi a giocare la carta.
* Se lanci una magia creatura dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Karador nello stesso turno, puoi lanciare un’altra magia creatura dal tuo cimitero in quel turno.
* Se una carta creatura viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.

Karametra, Dea dei Raccolti  
{3}{G}{W}  
Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio  
6/7  
Indistruttibile  
Fintanto che la tua devozione al verde e al bianco è inferiore a sette, Karametra non è una creatura.  
Ogniqualvolta lanci una magia creatura, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta o Pianura, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* La tua devozione a due colori è il numero totale di simboli di mana del primo colore, del secondo colore o entrambi nel costo di mana dei permanenti che controlli. Se un effetto si riferisce alla tua devozione a due colori, un simbolo ibrido di entrambi quei colori viene considerato una sola volta.
* L’abilità di modifica del tipo che rende Karametra una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente dalla tua devozione al suo colore. È sempre una magia creatura mentre è in pila.
* Mentre Karametra entra nel campo di battaglia, la tua devozione al verde e al bianco determinerà se vengono applicati eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia. Poiché gli effetti di sostituzione vengono considerati prima che Karametra si trovi sul campo di battaglia, i simboli di mana nel suo costo di mana non contribuiranno a determinare la devozione.
* Quando Karametra entra nel campo di battaglia, la tua devozione al verde e al bianco determinerà se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia. I simboli di mana nel costo di mana della stessa Karametra contribuiranno a determinare la devozione.
* Se Karametra smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un incantesimo leggendario.
* Le abilità di Karametra funzionano fintanto che è sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che sia una creatura o meno.
* Se Karametra sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura, verrà rimossa dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
* I segnalini che vengono messi su Karametra vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
* Se un effetto fa sì che Karametra perda tutte le abilità, la sua abilità che le fa smettere di essere una creatura verrà comunque applicata, se rilevante.

Kraum, Opera d’Arte di Ludevic  
{3}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Orrore Zombie  
4/4  
Volare, rapidità  
Ogniqualvolta un avversario lancia la sua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Lo stesso avversario deve lanciare due magie affinché l’abilità innescata di Kraum si inneschi. Due magie lanciate da avversari diversi non la faranno innescare.
* L’abilità innescata di Kraum può innescarsi solo una volta per turno per ogni avversario.
* L’abilità innescata di Kraum si risolverà a prescindere dal fatto che la prima o la seconda magia lanciata da un dato avversario durante quel turno si sia risolta, sia stata neutralizzata o sia ancora in pila. Da notare che l’abilità si risolverà sempre prima che si risolva la seconda magia.
* L’abilità di Kraum verifica tutto il turno per determinare quale magia è la seconda magia di un giocatore. È irrilevante se Kraum fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima magia è stata lanciata.

Kydele, Prescelta di Krufix  
{2}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
2/3  
{T}: Aggiungi {C} per ogni carta che hai pescato in questo turno.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* L’abilità di Kydele considera ogni carta che hai pescato in questo turno, a prescindere dal fatto che sia ancora o meno nella tua mano e che Kydele fosse o meno sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo nel momento in cui l’hai pescata.
* Le carte aggiunte alla tua mano senza usare la parola “pescare” non vengono considerate come carte pescate per l’abilità di Kydele.
* Se non hai pescato carte in questo turno, puoi attivare l’abilità di mana di Kydele, ma non produrrà mana.

Ludevic, Necro-Alchimista  
{1}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
1/4  
All’inizio della sottofase finale di ogni giocatore, quel giocatore può pescare una carta se un giocatore diverso da te ha perso punti vita in questo turno.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
* È possibile pescare una sola carta, indipendentemente da quanti punti vita sono stati persi o da quanti giocatori hanno perso punti vita.
* Se un giocatore ha perso punti vita e in seguito ha perso la partita, il giocatore di turno può pescare una carta.
* L’abilità innescata di Ludevic si innesca all’inizio della sottofase finale di ogni giocatore, inclusa la tua, anche se nessun giocatore ha perso punti vita in quel turno. Viene verificato se un giocatore ha perso o meno punti vita solo mentre l’abilità innescata si risolve.
* L’abilità innescata di Ludevic consentirà al giocatore di pescare una carta se un qualsiasi giocatore diverso dal controllore di Ludevic, incluso il giocatore di turno, ha perso punti vita in questo turno.
* L’abilità di Ludevic verifica tutto il turno per determinare se il giocatore può pescare o meno una carta. È irrilevante se Ludevic fosse sul campo di battaglia o meno quando l’avversario ha perso punti vita.
* L’abilità di Ludevic verifica solo se un altro giocatore ha perso punti vita durante il turno, non se i punti vita di quel giocatore sono effettivamente diminuiti durante il turno. Ad esempio, se un giocatore diverso dal controllore di Ludevic ha perso 2 punti vita, poi ne ha guadagnati 8 in questo turno, il giocatore di turno può pescare una carta.

Marath, Volontà della Selva  
{R}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Bestia Elementale  
0/0  
Marath, Volontà della Selva entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al mana speso per lanciarlo.  
{X}, Rimuovi X segnalini +1/+1 da Marath: Scegli uno. X non può essere 0.  
• Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.  
• Marath infligge X danni a un qualsiasi bersaglio.  
• Crea una pedina creatura Elementale X/X verde.

* Dichiari il valore di X quando attivi l’abilità e tutte le istanze di X nel costo di attivazione sono pari al valore dichiarato. Ad esempio, se scegli 2 come valore di X, pagherai 2 e rimuoverai due segnalini +1/+1 per pagare il costo.
* Di solito, l’ammontare di mana speso per lanciare questa creatura è pari al suo costo di mana convertito. Tuttavia, devi includere anche eventuali costi addizionali pagati, compreso il costo imposto per lanciare il tuo comandante dalla zona di comando.
* Non puoi scegliere di pagare mana extra per lanciare una magia creatura a meno che qualcosa non ti dica di farlo.
* Se Marath entra nel campo di battaglia senza essere lanciato, non è stato speso mana per lanciarlo. Entrerà dunque nel campo di battaglia senza segnalini +1/+1. Se nessun altro effetto ne fa aumentare la costituzione in quel momento, verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

Muldrotha, la Marea Funebre  
{3}{B}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Avatar Elementale  
6/6  
Durante ogni tuo turno, puoi giocare una terra e lanciare una magia permanente di ogni tipo di permanente dal tuo cimitero. *(Se una carta ha più tipi di permanente, scegline uno mentre la giochi.)*

* Ad esempio, puoi lanciare una magia creatura artefatto come magia artefatto e lanciare un’altra magia creatura artefatto come magia creatura.
* Usa il tipo della carta mentre viene giocata o lanciata per determinare per quale tipo di permanente considerarla. Ad esempio, se lanci una magia creatura dal tuo cimitero, puoi lanciare una carta con conferire come magia incantesimo.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo cimitero. Ad esempio, non puoi usare Muldrotha per giocare una terra se non hai più la possibilità di giocare terre o per lanciare una magia planeswalker durante la tua sottofase finale.
* Devi pagare i costi per lanciare una magia in questo modo. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
* Dopo che hai iniziato a lanciare una magia, perdere il controllo di Muldrotha non influenza la magia.
* Se giochi una carta dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Muldrotha nello stesso turno, puoi giocare un’altra terra o magia di quel tipo dal tuo cimitero in quel turno.
* Se una carta permanente viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.
* Se più effetti ti permettono di giocare una carta dal tuo cimitero, devi dichiarare quale effetto stai utilizzando quando inizi a giocare la carta.

Najeela, il Bocciolo Affilato  
{2}{R}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
3/2  
Ogniqualvolta un Guerriero attacca, puoi far creare al suo controllore una pedina creatura Guerriero 1/1 bianca TAPpata e attaccante.  
{W}{U}{B}{R}{G}: STAPpa tutte le creature attaccanti. Hanno travolgere, legame vitale e rapidità fino alla fine del turno. Dopo questa fase, c’è una fase di combattimento addizionale. Attiva questa abilità solo durante il combattimento.

* Il controllore di ogni pedina Guerriero creata da Najeela sceglie quale giocatore o planeswalker viene attaccato. Le pedine non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura che ha fatto innescare l’abilità. Possono anche attaccare giocatori o planeswalker che non erano stati attaccati.
* Sebbene le pedine create dalla prima abilità di Najeela stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
* Prima della fase di combattimento addizionale non ci sarà una fase principale. Questo significa che, ad esempio, non puoi attivare un’abilità equipaggiare tra un combattimento e l’altro.

Nekusar, il Distruttore di Menti  
{2}{U}{B}{R}  
Creatura Leggendaria — Mago Zombie  
2/4  
All’inizio dell’acquisizione di ogni giocatore, quel giocatore pesca una carta addizionale.  
Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, Nekusar, il Distruttore di Menti infligge 1 danno a quel giocatore.

* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non conta come pescare carte e non fa innescare la seconda abilità di Nekusar.

Prossh, Predacielo di Kher  
{3}{B}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Drago  
5/5  
Quando lanci questa magia, crea X pedine creatura Coboldo 0/1 rosse chiamate Coboldi della Roccaforte di Kher, dove X è pari al mana speso per lanciarla.  
Volare  
Sacrifica un’altra creatura: Prossh, Predacielo di Kher prende +1/+0 fino alla fine del turno.

* Di solito, l’ammontare di mana speso per lanciare questa creatura è pari al suo costo di mana convertito. Tuttavia, devi includere anche eventuali costi addizionali pagati, compresa la tassa del comandante.
* Non puoi scegliere di pagare mana extra per lanciare una magia creatura a meno che qualcosa non ti dica di farlo.
* La prima abilità si innesca quando lanci Prossh, non quando entra nel campo di battaglia. Questo significa che si risolverà prima di Prossh, quindi le pedine Coboldo che crea verranno messe sul campo di battaglia prima di Prossh. Se Prossh entra nel campo di battaglia senza essere lanciato, l’abilità non si innescherà.

Rakdos, Signore delle Sommosse  
{B}{B}{R}{R}  
Creatura Leggendaria — Demone  
6/6  
Non puoi lanciare questa magia a meno che un avversario non abbia perso punti vita in questo turno.  
Volare, travolgere  
Le magie creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate 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.
* Rakdos può essere messo sul campo di battaglia da un’altra magia o abilità, anche se nessun avversario ha perso punti vita in questo turno.
* L’ultima abilità di Rakdos considera i punti vita persi, ma non necessariamente i punti vita di un avversario messi a confronto con i punti vita che aveva all’inizio del turno. Ad esempio, se un avversario perde 5 punti vita e poi ne guadagna 10 in un turno, le magie creature che lanci ti costeranno {5} in meno per essere lanciate.
* Se un avversario ha perso punti vita e in seguito ha perso la partita, la prima abilità di Rakdos viene soddisfatta e la sua ultima abilità considera quella perdita di punti vita.
* L’ultima abilità di Rakdos non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia creatura che lanci.
* Se ci sono costi addizionali per lanciare una magia creatura (ad esempio, un costo di potenziamento o la tassa del comandante), applica gli aumenti di costo prima di applicare le riduzioni.
* L’ultima abilità di Rakdos non ridurrà il costo per lanciare lo stesso Rakdos. Si applica solo alle magie creatura che lanci una volta che Rakdos è già sul campo di battaglia.

Ramos, Drago Meccanico  
{6}  
Creatura Artefatto Leggendaria — Drago  
4/4  
Volare  
Ogniqualvolta lanci una magia, metti un segnalino +1/+1 su Ramos, Drago Meccanico per ognuno dei colori di quella magia.  
Rimuovi cinque segnalini +1/+1 da Ramos: Aggiungi {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

* L’abilità innescata di Ramos considera il numero di colori di una magia (da zero a cinque), non il numero di simboli di mana colorato del relativo costo di mana o la quantità di colori di mana spesi.
* Se lanci una magia incolore, l’abilità innescata di Ramos si innesca, ma Ramos non otterrà alcun segnalino +1/+1.
* L’abilità innescata di Ramos non si innesca fino a quando non avrai finito di lanciare la magia, incluso il pagamento dei suoi costi. Se Ramos ha meno di cinque segnalini +1/+1, non c’è modo di aggiungere segnalini con una magia e pagare per quella magia con i segnalini appena aggiunti.
* L’abilità innescata di Ramos si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. Se quella magia viene neutralizzata, usa le sue ultime informazioni conosciute per determinare quali colori aveva.

Ravos, Guardiano di Anime  
{3}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Chierico Umano  
2/2  
Volare  
Le altre creature che controlli prendono +1/+1.  
All’inizio del tuo mantenimento, puoi riprendere in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature che controlli potrebbe diventare letale se Ravos lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Reyhan, Ultima degli Abzan  
{1}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
0/0  
Reyhan, Ultima degli Abzan entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.  
Ogniqualvolta una creatura che controlli muore o viene messa nella zona di comando, se aveva uno o più segnalini +1/+1, puoi mettere altrettanti segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Se su una creatura vengono messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione 0 o meno, per determinare il numero di segnalini che devi mettere su una creatura bersaglio, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di essa prima che ricevesse i segnalini -1/-1. Ad esempio, se ci sono tre segnalini +1/+1 su Reyhan ed essa riceve sei segnalini -1/-1, la creatura bersaglio otterrà tre segnalini +1/+1.

Sidar Kondo di Jamuraa  
{2}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
2/5  
Aggirare *(Ogniqualvolta una creatura senza aggirare blocca questa creatura, la creatura bloccante prende -1/-1 fino alla fine del turno.)*  
Le creature senza volare o raggiungere controllate dai tuoi avversari non possono bloccare creature con forza pari o inferiore a 2.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* La restrizione al blocco di Sidar Kondo si applica alle creature controllate dai tuoi avversari anche quando un avversario viene attaccato da un giocatore diverso da te.
* Quando una creatura attaccante è stata bloccata da una creatura senza volare o raggiungere, ridurre la sua forza a 2 o meno non modificherà né annullerà quel blocco.

Silas Renn, Esperto Cercatore  
{1}{U}{B}  
Creatura Artefatto Leggendaria — Umano  
2/2  
Tocco letale  
Ogniqualvolta Silas Renn, Esperto Cercatore infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero. Puoi lanciare quella carta in questo turno.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Silas Renn non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta artefatto bersaglio. Ad esempio, se bersagli una carta artefatto senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
* Per lanciare la carta artefatto bersaglio, devi pagarne i costi. Puoi pagare i costi alternativi invece del costo di mana della carta.
* Puoi lanciare quella carta in questo turno anche se Silas Renn lascia il campo di battaglia.
* Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre.
* Lanciare la carta le fa lasciare il tuo cimitero e la fa diventare un nuovo oggetto. Non puoi lanciarla più volte.
* Se non lanci la carta, rimane nel tuo cimitero.

Trasios, Eroe Marinide  
{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Tritone  
1/3  
{4}: Profetizza 1, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, mettila sul campo di battaglia TAPpata. Altrimenti, pesca una carta.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* La carta non terra che hai rivelato sarà quella che peschi.

Tymna, la Tessitrice  
{1}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Chierico Umano  
2/2  
Legame vitale  
All’inizio della tua fase principale post-combattimento, puoi pagare X punti vita, dove X è il numero di avversari a cui è stato inflitto danno da combattimento in questo turno. Se lo fai, pesca X carte.  
Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Devi pagare esattamente X punti vita o 0. Non puoi pagarne di meno per pescare meno carte.
* Se a un giocatore è stato inflitto danno da combattimento e in seguito ha perso la partita, l’abilità innescata di Tymna considera quel giocatore per determinare il valore di X.
* Se un effetto crea una fase di combattimento addizionale in un turno, può anche creare una fase principale addizionale dopo quella fase di combattimento. L’abilità di Tymna si innesca all’inizio di ognuna di queste fasi principali post-combattimento.

Xenagos, Dio della Dissolutezza  
{3}{R}{G}  
Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio  
6/5  
Indistruttibile  
Fintanto che la tua devozione al rosso e al verde è inferiore a sette, Xenagos non è una creatura.  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, un’altra creatura bersaglio che controlli ha rapidità e prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di quella creatura.

* La tua devozione a due colori è il numero totale di simboli di mana del primo colore, del secondo colore o entrambi nel costo di mana dei permanenti che controlli. Se un effetto si riferisce alla tua devozione a due colori, un simbolo ibrido di entrambi quei colori viene considerato una sola volta.
* L’abilità di modifica del tipo che rende Xenagos una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente dalla tua devozione al rosso e al verde. È sempre una magia creatura mentre è in pila.
* Mentre Xenagos entra nel campo di battaglia, la tua devozione al rosso e al verde determinerà se eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia vengono applicati. Poiché gli effetti di sostituzione vengono considerati prima che Xenagos si trovi sul campo di battaglia, i simboli di mana nel suo costo di mana non contribuiranno a determinare la devozione.
* Quando Xenagos entra nel campo di battaglia, la tua devozione al rosso e al verde determinerà se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia. I simboli di mana nel costo di mana dello stesso Xenagos contribuiranno a determinare la devozione.
* Se Xenagos smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un incantesimo leggendario.
* Le abilità di Xenagos funzionano fintanto che è sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che sia una creatura o meno.
* Se Xenagos sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura, verrà rimosso dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
* I segnalini che vengono messi su Xenagos vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
* Se un effetto fa sì che Xenagos perda tutte le abilità, la sua abilità che gli fa smettere di essere una creatura verrà comunque applicata, se rilevante.

Yuriko, l’Ombra della Tigre  
{1}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Ninja Umano  
1/3  
Ninjutsu del comandante {U}{B} *({U}{B}, Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano o dalla zona di comando TAPpata e attaccante.)*  
Ogniqualvolta un Ninja che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Ogni avversario perde punti vita pari al costo di mana convertito di quella carta.

* Ninjutsu del comandante è una variante di ninjutsu che può essere attivata dalla zona di comando oltre che dalla tua mano. Proprio come accade per la versione normale di ninjutsu, il Ninja entra in campo attaccando lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura ripresa in mano stava attaccando.
* Sebbene l’abilità ninjutsu faccia entrare la creatura nel campo di battaglia come attaccante, questa non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
* Attivare l’abilità ninjutsu del comandante di Yuriko non equivale a lanciare Yuriko come magia. Non dovrai pagare la tassa del comandante per attivare l’abilità e farlo non aumenterà la tassa che dovrai pagare in seguito.
* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Zedruu dal Cuore Grande  
{1}{U}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Monaco Minotauro  
2/4  
All’inizio del tuo mantenimento, guadagni X punti vita e peschi X carte, dove X è il numero di permanenti che possiedi controllati dai tuoi avversari.  
{U}{R}{W}: Un avversario bersaglio prende il controllo di un permanente bersaglio che controlli.

* Se l’avversario o il permanente che controlli diventa un bersaglio illegale prima che l’ultima abilità di Zedruu tenti di risolversi, l’abilità non fa nulla.
* Se un avversario lascia la partita, tutti i permanenti che gli hai dato per gentile concessione di Zedruu torneranno sotto il tuo controllo.
* Se sei tu a lasciare la partita, tutti i permanenti che controlli fanno altrettanto.

Zur l’Incantatore  
{1}{W}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
1/4  
Volare  
Ogniqualvolta Zur l’Incantatore attacca, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta incantesimo con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 e metterla sul campo di battaglia. Se lo fai, rimescola il tuo grimorio.

* Se metti sul campo di battaglia un’Aura senza lanciarla, scegli cosa incanta mentre entra nel campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nel tuo grimorio.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE: CARTE RIPROPOSTE DI *LEGGENDE DI COMMANDER*

Abitante di Strada dell’Edera  
{3}{G}  
Creatura — Guerriero Elfo  
2/3  
Ogniqualvolta un’altra creatura verde entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

* La creatura verde che è entrata nel campo di battaglia può essere scelta come bersaglio dell’abilità dell’Abitante di Strada dell’Edera.
* L’Abitante di Strada dell’Edera può essere scelto come bersaglio della sua stessa abilità.

Anelli dell’Allegro Focolare  
{3}  
Artefatto  
Ogniqualvolta attivi un’abilità, se non è un’abilità di mana, puoi pagare {2}. Se lo fai, copia quella abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* 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.
* Non puoi pagare {2} più di una volta per ogni volta che l’abilità innescata degli Anelli dell’Allegro Focolare si risolve.
* Se l’abilità ha {X} nel suo costo, la copia usa lo stesso valore di X.
* L’abilità innescata degli Anelli dell’Allegro Focolare e la copia che essa crea si risolvono entrambe prima dell’abilità che l’ha fatta innescare. Si risolvono anche se quell’abilità viene neutralizzata.
* La copia avrà gli stessi bersagli dell’abilità 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 pagare il costo di attivazione dell’abilità include sacrificare gli Anelli dell’Allegro Focolare, l’abilità non verrà copiata. Nel momento in cui l’abilità si considera attivata (dopo che tutti i costi vengono pagati), gli Anelli dell’Allegro Focolare non sono più sul campo di battaglia.

Angelo dell’Alba  
{4}{W}  
Creatura — Angelo  
3/3  
Volare  
Quando l’Angelo dell’Alba entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

* L’abilità innescata dell’Angelo dell’Alba influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 e non avranno cautela.

Animatore Abile  
{2}{U}  
Creatura — Artefice Umano  
1/3  
Quando l’Animatore Abile entra nel campo di battaglia, un artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 5/5 fintanto che l’Animatore Abile rimane sul campo di battaglia.

* L’Animatore Abile non rimuove alcuna abilità che l’artefatto bersaglio possieda.
* L’artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi.
* Se un Equipaggiamento diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un’altra creatura. Se era già assegnato a una creatura, diventa non assegnato.
* Se l’artefatto era già una creatura, la sua forza e la sua costituzione base diventeranno pari a 5. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo che l’abilità dell’Animatore Abile si è risolta sostituirà questo effetto.
* Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quelli creati dalla Crescita Titanica o da un segnalino +1/+1, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano forza e costituzione.
* La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall’inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

Araldo di Ottone  
{6}  
Creatura Artefatto — Golem  
2/2  
Mentre l’Araldo di Ottone entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.  
Quando l’Araldo di Ottone entra nel campo di battaglia, rivela le prime quattro carte del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano tutte le carte creatura del tipo scelto rivelate in questo modo e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.  
Le creature del tipo scelto prendono +1/+1.

* Scegli il tipo di creatura mentre l’Araldo di Ottone entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui la scelta viene effettuata e quello in cui le creature appropriate prendono +1/+1.
* Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Umano o Guerriero. Potresti anche scegliere Vigliacco, se ne avessi il coraggio. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature del tipo scelto potrebbe diventare letale se l’Araldo di Ottone lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Armeria di Iroas  
{2}  
Artefatto — Equipaggiamento  
Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa.  
Equipaggiare {2} *({2}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Il segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura equipaggiata prima che il danno da combattimento venga inflitto.
* Se sposti l’Armeria di Iroas da una creatura a un’altra, eventuali segnalini +1/+1 sulla prima creatura rimangono dove sono.

Arsenale Inciso  
{3}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +3/+2.  
Ogniqualvolta l’Arsenale Inciso viene tolto da un permanente, sacrifica quel permanente.  
Equipaggiare {0} *({0}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* L’Arsenale Inciso diventa non assegnato alla creatura che sta equipaggiando se lo equipaggi su una nuova creatura, se l’Arsenale Inciso lascia il campo di battaglia, se la creatura equipaggiata smette di essere una creatura o se l’Arsenale Inciso smette di essere un Equipaggiamento. (Inoltre diventa non assegnato se la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia, ma in quel caso l’abilità innescata non farà nulla.)

Assalto Mostruoso  
{3}{G}{G}  
Stregoneria  
L’Assalto Mostruoso infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli mentre lanci questa magia.

* Dividi il danno tra le creature bersaglio mentre lanci l’Assalto Mostruoso. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno.
* Il valore di X viene determinato nel momento in cui dividi il danno. Non cambierà in seguito, neanche se cambia la forza maggiore tra le creature che controlli.
* Se alcuni bersagli diventano illegali, la divisione originale del danno viene comunque applicata. Il danno che era stato diviso tra i bersagli illegali semplicemente non viene inflitto e non viene riassegnato ai bersagli legali.
* Il danno viene inflitto dall’Assalto Mostruoso, non dalla creatura con la forza maggiore tra le creature che controlli.

Assistente di Laboratorio  
{3}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
1/2  
Quando l’Assistente di Laboratorio muore, riprendi in mano un’altra carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

* Se un’altra carta artefatto viene messa nel tuo cimitero contemporaneamente all’Assistente di Laboratorio, puoi bersagliarla con l’abilità innescata dell’Assistente di Laboratorio.

Astio Antico  
{1}{G}  
Istantaneo  
Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, se è leggendaria. Poi essa lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*

* Non puoi lanciare l’Astio Antico a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli che una creatura che non controlli.
* La creatura che controlli non deve necessariamente essere leggendaria. Semplicemente non riceverà un segnalino +1/+1 prima di lottare se non è leggendaria.
* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l’Astio Antico tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre l’Astio Antico tenta di risolversi, non potrai mettere un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, metterai comunque il segnalino sulla creatura che controlli se è leggendaria.

Atto Blasfemo  
{8}{R}  
Stregoneria  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura sul campo di battaglia.  
L’Atto Blasfemo infligge 13 danni a ogni creatura.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell’Atto Blasfemo). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* L’abilità dell’Atto Blasfemo non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {R}.
* Il costo totale per lanciare l’Atto Blasfemo viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se ci sono tre creature sul campo di battaglia, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, il costo totale dell’Atto Blasfemo è {5}{R}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
* Sebbene i giocatori possano rispondere all’Atto Blasfemo dopo che è stato lanciato, non possono rispondere dopo che è stato annunciato, ma prima che il costo sia calcolato e pagato.

Automa  
{4}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
0/0  
L’Automa entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.  
{1}, Scarta una carta: Metti un segnalino +1/+1 sull’Automa.  
Rimuovi due segnalini +1/+1 dall’Automa: Pesca una carta.

* Se rimuovere due segnalini +1/+1 dall’Automa fa sì che il danno già sull’Automa diventi pari o superiore alla sua costituzione, esso verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato, prima che l’abilità possa essere attivata di nuovo e prima che la carta venga pescata.

Bandar Sgraffignatore  
{1}{G}  
Creatura — Scimmia Felino  
0/0  
Il Bandar Sgraffignatore entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.  
All’inizio del tuo mantenimento, puoi spostare un qualsiasi numero di segnalini +1/+1 dal Bandar Sgraffignatore a un’altra creatura bersaglio.

* Scegli una creatura bersaglio mentre l’abilità innescata del Bandar Sgraffignatore viene messa in pila. Scegli quanti segnalini spostare (se decidi di spostarli) mentre quell’abilità si risolve. Se quella creatura diventa un bersaglio illegale o se il Bandar Sgraffignatore ha lasciato il campo di battaglia, non puoi spostare segnalini.
* Per spostare un segnalino da una creatura all’altra, il segnalino viene rimosso dalla prima creatura e messo sulla seconda. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su una creatura.

Campione della Fiamma  
{1}{R}  
Creatura — Guerriero Umano  
1/1  
Travolgere  
Il Campione della Fiamma prende +2/+2 per ogni Aura ed Equipaggiamento ad esso assegnati.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Campione della Fiamma potrebbe diventare letale se un’Aura o un Equipaggiamento assegnati a esso lasciassero il campo di battaglia o venissero assegnati a un’altra creatura durante quel turno.

Ciurma dello Sparafulmini  
{2}{R}  
Creatura — Pirata Goblin  
0/5  
{T}: La Ciurma dello Sparafulmini infligge 1 danno a ogni avversario.  
Ogniqualvolta lanci una magia Pirata, STAPpa la Ciurma dello Sparafulmini.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Collera Bruciante  
{4}{R}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata ha “{T}: Questa creatura infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio”.

* Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura incantata mentre l’abilità attivata si risolve. Se la creatura in quel momento non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
* La creatura incantata è la fonte dell’abilità attivata, non la Collera Bruciante. Ad esempio, se la creatura incantata è verde, puoi attivare l’abilità scegliendo come bersaglio una creatura con protezione dal rosso.

Colpo dell’Aviobaleniere  
{2}{W}  
Istantaneo  
Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 3. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Colpo dell’Aviobaleniere tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzi 1.

Colpo di Vento  
{2}{U}  
Istantaneo  
Fai tornare una creatura TAPpata bersaglio in mano al suo proprietario.  
Pesca una carta.

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

Confiscare  
{4}{U}{U}  
Incantesimo — Aura  
Incanta permanente  
Controlli il permanente incantato.

* Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso 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.
* Prendere il controllo di un’Aura o di un Equipaggiamento non cambia ciò a cui sono assegnati.

Corsaro del Velaliante  
{1}{U}  
Creatura — Pirata Umano  
2/1  
Il Corsaro del Velaliante ha volare fintanto che è attaccante.

* Il Corsaro del Velaliante ha volare subito dopo aver attaccato. Ciò significa che le restrizioni di combattimento per le creature con volare (ad esempio quella della Convergenza di Wurm Sabbiosi) non si applicano, ma le abilità che si innescano per le creature attaccanti con volare (come quella della Sfinge Scrutavento) si innescano.

Corvo degli Oscuri Presagi  
{2}{B}  
Creatura — Uccello Zombie  
2/1  
Volare  
Quando il Corvo degli Oscuri Presagi entra nel campo di battaglia o muore, macina due carte. *(Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)*

* L’abilità innescata si innesca sia quando il Corvo degli Oscuri Presagi entra nel campo di battaglia che quando muore. Non devi scegliere l’uno o l’altro evento.

Custode dell’Isola Evos  
{2}{U}  
Creatura — Mago Uccello  
2/2  
Volare  
Le magie creatura con volare che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

* Una magia creatura che non ha volare non costerà meno, neppure se un effetto farà guadagnare volare alla creatura una volta entrata nel campo di battaglia. Questo vale anche se la magia creatura stessa ha un’abilità che le fornisce volare una volta entrata nel campo di battaglia in determinate condizioni, anche se quelle condizioni sono soddisfatte.
* L’ultima abilità del Custode dell’Isola Evos non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia creatura con volare.

Dipartita Agghiacciante  
{B}  
Istantaneo  
Distruggi una creatura non nera bersaglio se la sua costituzione è pari o inferiore al numero di carte nel tuo cimitero.

* La Dipartita Agghiacciante può bersagliare qualsiasi creatura non nera. Confronta la costituzione della creatura con il numero di carte nel tuo cimitero mentre la Dipartita Agghiacciante si risolve per verificare se quella creatura viene distrutta.
* Poiché la Dipartita Agghiacciante non viene messa nel tuo cimitero finché non ha finito di risolversi, non verrà considerata per determinare se la creatura viene distrutta.

Disco di Nevinyrral  
{4}  
Artefatto  
Il Disco di Nevinyrral entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{1}, {T}: Distruggi tutti gli artefatti, le creature e gli incantesimi.

* Non sacrifichi il Disco di Nevinyrral per attivare la sua abilità. Viene distrutto come parte della risoluzione dell’abilità se è ancora sul campo di battaglia. Se un effetto fornisce indistruttibile al Disco di Nevinyrral o lo rigenera, il Disco di Nevinyrral resterà sul campo di battaglia.

Disertrice Umile  
{1}{R}  
Creatura — Farabutto Umano  
2/1  
{T}: Pesca due carte. Un avversario bersaglio prende il controllo della Disertrice Umile. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

* L’abilità della Disertrice Umile può essere attivata in qualsiasi momento nel tuo turno, anche in risposta a una magia o a un’abilità.
* Se la Disertrice Umile non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità si risolve, ma il giocatore bersaglio è ancora un bersaglio legale, l’abilità si risolverà. Pescherai due carte, anche se il giocatore non prende il controllo della Disertrice Umile.
* Se la Disertrice Umile è controllata da un giocatore diverso dal suo proprietario e il suo controllore abbandona la partita, l’effetto che dà a quel giocatore il controllo della Disertrice Umile termina. La Disertrice Umile tornerà sotto il controllo del giocatore ancora in gioco che l’ha controllata più di recente.
* Se il proprietario della Disertrice Umile lascia la partita, la Disertrice Umile fa umilmente altrettanto.

Dono Angelico  
{1}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Quando il Dono Angelico entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
La creatura incantata ha volare.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Dono Angelico tenta di risolversi, non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

Dono del Paradiso  
{2}{G}  
Incantesimo — Aura  
Incanta terra  
Quando il Dono del Paradiso entra nel campo di battaglia, guadagni 3 punti vita.  
La terra incantata ha “{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore”.

* Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Dono del Paradiso tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

Dono della Forgiavita  
{3}{G}  
Istantaneo  
Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio, poi metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

* Ogni segnalino +1/+1 messo sulla creatura bersaglio è un evento distinto. Gli effetti di sostituzione possono influenzare ognuno di questi segnalini che vengono messi sulla creatura.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Dono della Forgiavita tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessuna creatura riceve segnalini +1/+1.
* Se un permanente non creatura che controlli, ad esempio un Veicolo non manovrato, ha un segnalino +1/+1, non ne riceverà un altro dal Dono della Forgiavita.
* L’azione di stato che rimuove i segnalini +1/+1 e -1/-1 corrispondenti li verificherà solo dopo che il Dono della Forgiavita ha finito di risolversi. È possibile mettere un segnalino +1/+1 su una creatura con un segnalino -1/-1 e poi fornirle un secondo segnalino +1/+1.

Drago Sputafolgore  
{3}{R}{R}  
Creatura — Drago  
3/3  
Volare  
Quando il Drago Sputafolgore entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}{R}. Quando lo fai, infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

* L’abilità innescata del Drago Sputafolgore viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell’abilità si risolve, puoi pagare {2}{R}. Se lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato, ma prima che venga inflitto il danno.
* Mentre risolvi l’abilità innescata del Drago Sputafolgore, non puoi pagare {2}{R} più volte per fargli infliggere più di 3 danni.

Drago Venefico  
{4}{B}{B}  
Creatura — Drago  
4/4  
Volare  
Quando il Drago Venefico muore, puoi distruggere una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

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

Entourage di Trest  
{4}{G}  
Creatura — Soldato Elfo  
4/4  
Quando l’Entourage di Trest entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
L’Entourage di Trest può bloccare una creatura addizionale in ogni combattimento fintanto che sei il monarca.

* Se una creatura blocca due creature, il suo danno da combattimento viene assegnato a quelle creature e viceversa usando le stesse regole come se una creatura fosse bloccata da due creature.

Estrazione di Cadaveri  
{1}{B}  
Istantaneo  
Macina tre carte, poi puoi riprendere in mano una carta creatura dal tuo cimitero. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

* Poiché l’Estrazione di Cadaveri non bersaglia la carta creatura nel tuo cimitero, puoi scegliere una delle tre carte che hai messo nel cimitero dal tuo grimorio, se applicabile.

Faro di Comando  
Terra  
{T}: Aggiungi {C}.  
{T}, Sacrifica il Faro di Comando: Aggiungi il tuo comandante alla tua mano dalla zona di comando.

* Se lanci un comandante dalla tua mano, la tassa del comandante non si applica. Inoltre, quel lancio non farà aumentare la tassa del comandante se più avanti lanci il comandante dalla zona di comando.
* Se il tuo comandante non è nella zona di comando (o non hai un comandante) mentre l’ultima abilità si risolve, non accade nulla.
* Se hai due comandanti con l’abilità partner nella zona di comando, l’effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno a tua scelta alla tua mano, non entrambi.

Fautrice Orzhov  
{2}{W}  
Creatura — Consigliere Umano  
1/4  
All’inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore può mettere due segnalini +1/+1 su una creatura che controlla. Se un giocatore lo fa, le creature controllate da quel giocatore non possono attaccare te o i planeswalker che controlli fino al tuo prossimo turno.

* Mentre l’abilità della Fautrice Orzhov si risolve, scegli una creatura che controlli oppure scegli di non mettere alcun segnalino, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Ogni giocatore conoscerà le decisioni dei giocatori che scelgono prima di lui. Poi, contemporaneamente, ogni giocatore che ha scelto una creatura mette due segnalini +1/+1 sulla creatura scelta.
* L’abilità della Fautrice Orzhov non bersaglia le creature che ricevono segnalini +1/+1. I loro controllori le scelgono mentre l’abilità si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui effettuano le proprie scelte e il momento in cui aggiungono i segnalini +1/+1.
* Se un giocatore sceglie di accettare il bonus della Fautrice Orzhov, quel giocatore non può attaccare te o un planeswalker che controlli con alcuna creatura durante il suo prossimo turno, incluse le creature che non erano sul campo di battaglia mentre l’abilità della Fautrice Orzhov si è risolta.
* L’effetto della Fautrice Orzhov impedisce alle creature di attaccarti anche se la Fautrice Orzhov lascia il campo di battaglia, se la creatura che ha ricevuto i segnalini non è più sul campo di battaglia o se un effetto ha spostato quei segnalini dalla creatura che li ha ricevuti su un’altra creatura.

Fertilid  
{2}{G}  
Creatura — Elementale  
0/0  
Il Fertilid entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.  
{1}{G}, Rimuovi un segnalino +1/+1 dal Fertilid: Un giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, la mette sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola il suo grimorio.

* Nonostante il giocatore scelto come bersaglio non debba necessariamente passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, deve obbligatoriamente rimescolarlo.

Festa della Fornace  
{1}{R}{R}  
Incantesimo  
Ogniqualvolta sacrifichi un altro permanente, puoi pagare {2}. Se lo fai, la Festa della Fornace infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

* La Festa della Fornace stessa non ti permette di sacrificare alcun permanente. La sua abilità si innesca ogniqualvolta sacrifichi un permanente come risultato di qualcos’altro.
* Decidi se pagare {2} mentre l’abilità si risolve, se quel bersaglio è ancora legale. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui paghi {2} e quello in cui viene inflitto il danno.
* Non puoi pagare {2} più di una volta per ogni volta che l’abilità della Festa della Fornace si risolve.

Fuggire Insieme  
{1}{U}  
Istantaneo  
Scegli due creature bersaglio controllate da giocatori diversi. Fai tornare quelle creature in mano ai rispettivi proprietari.

* Se una delle due creature bersaglio diventa un bersaglio illegale, Fuggire Insieme può comunque determinare il suo controllore solo per verificare se l’altra creatura è un bersaglio legale. Se il bersaglio illegale ha lasciato il campo di battaglia, utilizza le sue ultime informazioni conosciute. Se l’altra creatura è ancora un bersaglio legale, ritorna in mano al suo proprietario.
* Se entrambe le creature sono controllate dallo stesso giocatore mentre Fuggire Insieme tenta di risolversi, entrambi i bersagli sono illegali. La magia non si risolve.

Fuoco dell’Anima  
{2}{R}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre si risolve il Fuoco dell’Anima, non verrà inflitto danno.

Gabbia di Mani  
{2}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata non può attaccare o bloccare.  
{1}{W}: Fai tornare la Gabbia di Mani in mano al suo proprietario.

* L’abilità di far tornare la Gabbia di Mani in mano al suo proprietario può essere attivata solo se la Gabbia di Mani è sul campo di battaglia. Se la Gabbia di Mani non è più sul campo di battaglia quando l’abilità si risolve, rimane nella sua nuova zona e non viene fatta tornare in mano al suo proprietario.

Giudice Forgiacorazze  
{3}{G}  
Creatura — Artefice Elfo  
3/3  
Quando la Giudice Forgiacorazze entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

* Il numero di creature con segnalini +1/+1 che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l’abilità innescata della Giudice Forgiacorazze. I giocatori possono rispondere all’abilità innescata cercando di modificare quel numero.
* L’abilità della Giudice Forgiacorazze considera il numero di creature, non il numero di segnalini. Una creatura con più di un segnalino +1/+1 non ti farà pescare più di una carta.

Golem Ululante  
{3}  
Creatura Artefatto — Golem  
2/3  
Ogniqualvolta il Golem Ululante attacca o blocca, ogni giocatore pesca una carta.

* Dopo che l’abilità innescata del Golem Ululante si è risolta, i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità prima che siano dichiarate le creature bloccanti, se sta attaccando, o prima che il danno sia stato inflitto, se sta bloccando.

Interpretare i Segni  
{5}{U}  
Stregoneria  
Profetizza 3, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Pesca un numero di carte pari al costo di mana convertito di quella carta. *(Per profetizzare 3, guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi mettine un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

* Se riveli una carta con costo di mana convertito pari a 0, come una carta terra, non pescherai alcuna carta. Altrimenti, la carta che hai rivelato sarà la prima che pescherai.
* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Lama Ancestrale  
{1}{W}  
Artefatto — Equipaggiamento  
Quando la Lama Ancestrale entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca, poi assegnale la Lama Ancestrale.  
La creatura equipaggiata prende +1/+1.  
Equipaggiare {1} *({1}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* La pedina Soldato che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 1/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 1/1 all’ingresso in campo. Le abilità statiche che influenzano la forza e la costituzione del Soldato potrebbero cambiare la situazione, ma la Lama Ancestrale verrà assegnata al Soldato prima che la partita verifichi se ha costituzione pari o inferiore a 0. Ad esempio, se la Malattia nei Ranghi (“Le pedine creatura prendono -1/-1”) è sul campo di battaglia, il Soldato entrerà come una creatura 0/0, ma poi la Lama Ancestrale la renderà 1/1 e la pedina sopravvivrà.
* Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Soldato e il momento in cui la Lama Ancestrale viene assegnata ad essa.
* Se l’abilità innescata crea due Soldati (per via di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), la Lama Ancestrale viene assegnata a uno dei due.

Lama dell’Eroe  
{2}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +3/+2.  
Ogniqualvolta una creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi assegnarle la Lama dell’Eroe.  
Equipaggiare {4} *({4}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se la creatura leggendaria che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che la Lama dell’Eroe diventi assegnata, quest’ultima rimane nel suo stato attuale. Se è già assegnata a un’altra creatura, rimane assegnata a quella creatura.

Lame Ustionanti  
{1}{B}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno.  
Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Lame Ustionanti tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Maestro Arciere di Lys Alana  
{2}{G}  
Creatura — Arciere Elfo  
2/2  
Raggiungere  
Ogniqualvolta lanci una magia Elfo, puoi fare infliggere dal Maestro Arciere di Lys Alana 2 danni a una creatura bersaglio con volare.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Magistrato Immacolato  
{3}{G}  
Creatura — Sciamano Elfo  
2/2  
{T}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio per ogni Elfo che controlli.

* Il numero di segnalini da mettere sulla creatura bersaglio viene determinato solo mentre l’abilità del Magistrato Immacolato si risolve. Gli Elfi che entrano o escono più avanti non faranno prendere né perdere segnalini +1/+1 a quella creatura.
* La creatura bersaglio non deve necessariamente essere un Elfo.

Mantello del Drago  
{R}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Quando il Mantello del Drago entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
La creatura incantata ha “{R}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno”.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Mantello del Drago tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

Mantello Infestato  
{3}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata ha cautela, travolgere e rapidità.  
Equipaggiare {1} *({1}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e ha rapidità, ma in seguito la perde prima di attaccare, non potrà attaccare in quel turno. Questo significa che non puoi usare un Mantello Infestato per permettere a due nuove creature di attaccare nello stesso turno.

Massacrare i Forti  
{1}{W}{W}  
Stregoneria  
Ogni giocatore sceglie un qualsiasi numero di creature che controlla con forza totale pari o inferiore a 4, poi sacrifica tutte le altre creature che controlla.

* Massacrare i Forti obbliga ogni giocatore a scegliere un qualsiasi numero di creature, poi verifica che la forza totale delle creature scelte da ogni giocatore in questo modo sia pari o inferiore a 4. Ad esempio, potresti salvare due creature 2/2 o una creatura 1/1 e una creatura 3/3, ma non tutte e quattro le creature.
* Mentre Massacrare i Forti si risolve, prima il giocatore di turno sceglie quali creature verranno risparmiate, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature non scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
* Se la forza di una creatura è in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle altre creature scelte dal rispettivo controllore. Ciò può consentire alle creature con forza pari o superiore a 5 di sopravvivere.

Massacro di Mal’Occhi  
{2}{B}{B}  
Stregoneria  
Le creature non Elfo prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

* Il Massacro di Mal’Occhi influenza solo le creature che non sono Elfi nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -2/-2 e le creature che diventano Elfi o smettono di essere Elfi non prenderanno né perderanno -2/-2.

Munizioni Improvvisate  
{1}{R}  
Incantesimo  
{1}, Sacrifica un artefatto o una creatura: Le Munizioni Improvvisate infliggono 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

* Se un artefatto o una creatura hanno un’abilità che ti permette di sacrificare quel permanente per attingere mana, non puoi sacrificarlo per generare mana e anche per pagare il costo di sacrificio per l’abilità attivata delle Munizioni Improvvisate.

Mutazione Spontanea  
{U}  
Incantesimo — Aura  
Lampo  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende -X/-0, dove X è il numero di carte nel tuo cimitero.

* Il valore di X si aggiorna costantemente man mano che cambia il numero di carte nel tuo cimitero.

Myr Scintillante  
{3}  
Creatura Artefatto — Myr  
2/2  
Lampo  
Puoi lanciare magie artefatto come se avessero lampo.

* Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono tentare di rimuovere il Myr Scintillante dal campo di battaglia per rendere illegale quel lancio. Rimuovere il Myr Scintillante dopo che hai lanciato una magia non influenzerà quella magia.

Oracolo di Arenaria  
{7}  
Creatura Artefatto — Sfinge  
4/4  
Volare  
Quando l’Oracolo di Arenaria entra nel campo di battaglia, scegli un avversario. Se quel giocatore ha più carte in mano di te, pesca un numero di carte pari alla differenza.

* Scegli un avversario mentre l’abilità dell’Oracolo di Arenaria si sta risolvendo. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli e il momento in cui peschi le carte.
* Per pescare un numero di carte pari alla differenza, prima determina quante carte pescherai, poi pesca quel numero di carte, modificato dagli effetti di sostituzione. Ad esempio, se hai due carte in mano e l’avversario scelto ne ha cinque, il Riflesso di Pensiero ti farà pescare sei carte invece di tre.

Ordalia di Nylea  
{1}{G}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa. Poi, se ha tre o più segnalini +1/+1, sacrifica l’Ordalia di Nylea.  
Quando sacrifichi l’Ordalia di Nylea, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola il tuo grimorio.

* Il segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura prima che le creature bloccanti vengano dichiarate e prima che il danno da combattimento venga inflitto.
* La verifica della presenza o meno di tre o più segnalini +1/+1 sulla creatura incantata avviene come parte della risoluzione dell’abilità innescata dall’attacco. Se il terzo segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura incantata in qualsiasi altro modo, non sacrificherai l’Ordalia di Nylea fino alla prossima volta in cui la creatura attacca.
* Se sacrifichi l’Ordalia di Nylea in qualsiasi altro modo, la sua ultima abilità si innescherà.

Ordine Severo  
{4}{W}{W}  
Stregoneria  
Scegli due —  
• Distruggi tutti gli artefatti.  
• Distruggi tutti gli incantesimi.  
• Distruggi tutte le creature con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.  
• Distruggi tutte le creature con costo di mana convertito pari o superiore a 4.

* I modi scelti avvengono in sequenza. Se un permanente ha un’abilità che si innesca ogniqualvolta quel permanente o un altro permanente vengono distrutti, vedrà i permanenti distrutti nello stesso momento o prima della sua distruzione, ma non i permanenti distrutti dai modi successivi.
* Se vengono scelti il primo e l’ultimo modo, una creatura artefatto con costo di mana convertito pari o superiore a 4 dovrà essere rigenerata due volte per sopravvivere. Questo perché i modi avvengono in sequenza e lo “scudo” della rigenerazione viene utilizzato per il primo modo. Lo stesso vale con qualsiasi altra combinazione di modi che copre un permanente due volte.
* Se una carta viene esiliata “finché” un altro permanente non lascia il campo di battaglia, la carta esiliata torna sul campo di battaglia subito dopo che quel permanente lo lascia durante la risoluzione dell’Ordine Severo e potrebbe essere distrutta da un modo successivo.

Palazzo d’Opale  
Terra  
{T}: Aggiungi {C}.  
{1}, {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell’identità di colore del tuo comandante. Se spendi questo mana per lanciare il tuo comandante, entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 addizionali pari al numero di volte che è stato lanciato dalla zona di comando in questa partita.

* Se hai due comandanti, l’ultima abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
* Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l’ultima abilità del Palazzo d’Opale non produce mana. Non produce {C}.
* Se non hai un comandante, l’ultima abilità del Palazzo d’Opale non produce mana.
* Il “numero di volte che è stato lanciato dalla zona di comando” include il lancio più recente. Ad esempio, la prima volta che lanci il tuo comandante dalla zona di comando in una partita, se hai speso mana prodotto dall’ultima abilità del Palazzo d’Opale per farlo, entrerà nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
* Se l’ultima abilità del Palazzo d’Opale produce due mana (probabilmente a causa del Riflesso di Mana) e li spendi per lanciare un comandante, quel comandante entra con due segnalini addizionali per ogni volta che è stato lanciato dalla zona di comando in questa partita.

Pastoie della Fede  
{3}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta permanente  
Quando le Pastoie della Fede entrano nel campo di battaglia, guadagni 4 punti vita.  
Il permanente incantato non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

* Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Pastoie della Fede tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non entreranno nel campo di battaglia, quindi la loro abilità entra-in-campo non si innescherà.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
* Le Pastoie della Fede non interrompono il funzionamento delle abilità statiche, delle abilità innescate o delle abilità di mana. Un’abilità di mana è un’abilità che produce mana, non un’abilità che prevede un costo di mana.

Pattuglia del Nono Ponte  
{1}{W}  
Creatura — Soldato Nano  
1/1  
Ogniqualvolta un’altra creatura che controlli lascia il campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 sulla Pattuglia del Nono Ponte.

* Se alla Pattuglia del Nono Ponte viene inflitto danno letale contemporaneamente a un’altra creatura che controlli, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
* L’abilità della Pattuglia del Nono Ponte non verifica dove è andata la creatura né se è ancora una creatura nella sua nuova zona. Può essere morta, esiliata, tornata nella tua mano e così via. L’abilità non si innesca se un oggetto rimane sul campo di battaglia ma smette di essere una creatura. Non si innescherà se una creatura scompare.

Perfetta Autoritaria  
{2}{G}  
Creatura — Guerriero Elfo  
2/2  
Gli altri Elfi che controlli prendono +1/+1.  
{G}, {T}: Crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto agli Elfi che controlli potrebbe diventare letale se la Perfetta Autoritaria lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Pietra del Cercatore di Leggende  
{6}  
Artefatto  
{3}, {T}: Pesca tre carte. Questa abilità costa {1} in più per essere attivata per ogni carta che hai in mano.

* Per determinare quanto mana aggiungere al costo di attivazione, usa il numero di carte che hai in mano nel momento in cui attivi l’abilità (prima di pescare tre carte).

Predone Sacco di Carne  
{2}{B}  
Creatura — Guerriero Zombie  
3/1  
Quando il Predone Sacco di Carne entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sacrifica una creatura.

* Quando la sua abilità si risolve, puoi sacrificare lo stesso Predone Sacco di Carne. Se non controlli altre creature, dovrai sacrificare il Predone Sacco di Carne.
* Mentre si risolve l’abilità del Predone Sacco di Carne, prima il giocatore di turno sceglie una creatura da sacrificare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.

Presagio di Tradimento  
{3}{R}  
Stregoneria  
Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* Il Presagio di Tradimento può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.
* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Presagio di Tradimento tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non profetizzerai 1.

Rabbia Imperitura  
{2}{R}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende +2/+2 e non può bloccare.  
Quando la Rabbia Imperitura viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, fai tornare la Rabbia Imperitura in mano al suo proprietario.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Rabbia Imperitura tenta di risolversi, la magia non si risolve. La Rabbia Imperitura viene messa nel cimitero del suo proprietario dalla pila piuttosto che dal campo di battaglia, perciò la sua ultima abilità non si innescherà.

Raccolto di Scintille  
{B}  
Stregoneria  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura o paga {3}{B}.  
Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

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

Reazione Immediata  
{3}{W}  
Incantesimo  
All’inizio di ogni mantenimento, se hai perso punti vita nell’ultimo turno, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

* Il danno a te inflitto risulta nella perdita di altrettanti punti vita da parte tua.
* La Reazione Immediata verifica l’intero turno precedente per determinare se la sua abilità si innescherà oppure no. È irrilevante se la Reazione Immediata fosse sul campo di battaglia o meno quando hai perso punti vita.
* La Reazione Immediata verifica solo se hai perso punti vita durante il turno, non se i tuoi punti vita sono effettivamente diminuiti durante il turno. Ad esempio, se hai perso 2 punti vita e poi hai guadagnato 8 punti vita nell’ultimo turno, l’abilità della Reazione Immediata si innesca.
* Viene creato solo un Soldato, indipendentemente da quanti punti vita sono stati persi.
* Il Soldato non sarà in grado di attaccare nel turno in cui è stato creato (a meno che qualcosa non gli fornisca rapidità).

Recuperatore Spavaldo  
{2}{B}  
Creatura — Artefice Eteride  
2/2  
Sacrifica un artefatto o una creatura: Metti un segnalino +1/+1 sul Recuperatore Spavaldo. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Puoi sacrificare il Recuperatore Spavaldo per attivare la sua abilità. Non riceverà un segnalino, ma le abilità che vengono innescate dal sacrificio o dalla morte di una creatura lo vedranno.
* Se sacrifichi una creatura artefatto per attivare l’abilità del Recuperatore Spavaldo, metti un solo segnalino +1/+1 sul Recuperatore Spavaldo, non due.

Redivivo  
{4}{B}  
Creatura — Spirito  
\*/\*  
Volare  
La forza e la costituzione del Redivivo sono pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Redivivo si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Fintanto che il Redivivo è nel tuo cimitero, la sua abilità considererà il Redivivo stesso.
* Se al Redivivo viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui viene inflitto a un’altra creatura che controlli, moriranno entrambi simultaneamente. L’altra creatura non morirà in tempo per aumentare la costituzione del Redivivo.

Risucchia Potere  
{U}{U}  
Istantaneo  
Neutralizza una magia bersaglio. All’inizio della tua prossima fase principale, aggiungi un ammontare di {C} pari al costo di mana convertito di quella magia.

* Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Risucchia Potere tenta di risolversi, Risucchia Potere non si risolve. Non aggiungi mana all’inizio della tua prossima fase principale. Se il bersaglio è legale ma non viene neutralizzato, probabilmente perché un effetto dice che la magia non può essere neutralizzata, aggiungi mana.
* L’abilità innescata ritardata di Risucchia Potere si innesca di solito all’inizio della tua fase principale pre-combattimento. Tuttavia, se lanci Risucchia Potere durante la tua fase principale pre-combattimento o durante la tua fase di combattimento, la sua abilità innescata ritardata si innescherà all’inizio della fase principale post-combattimento di quel turno.

Ritornare Polvere  
{2}{W}{W}  
Istantaneo  
Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se hai lanciato questa magia nella tua fase principale, puoi esiliare fino a un altro artefatto o incantesimo bersaglio.

* Ritornare Polvere può sempre bersagliare un secondo artefatto o incantesimo; semplicemente non lo esilierà se non è la tua fase principale quando lanci Ritornare Polvere.
* Se una magia o abilità copia Ritornare Polvere, la copia esilia solo il primo artefatto o incantesimo bersaglio perché non è mai stata lanciata.

Sabotatrice Audace  
{1}{U}  
Creatura — Pirata Umano  
2/1  
{2}{U}: La Sabotatrice Audace non può essere bloccata in questo turno.  
Ogniqualvolta la Sabotatrice Audace infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

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

Sciabola da Pirata  
{3}  
Artefatto — Equipaggiamento  
Quando la Sciabola da Pirata entra nel campo di battaglia, assegnala a un Pirata bersaglio che controlli.  
La creatura equipaggiata prende +2/+1.  
Equipaggiare {2} *({2}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Puoi lanciare la Sciabola da Pirata anche se non controlli alcun Pirata. Se non controlli Pirati mentre la Sciabola da Pirata entra nel campo di battaglia, la sua abilità innescata non avrà effetto.

Scintille della Saldatura  
{2}{R}  
Istantaneo  
Le Scintille della Saldatura infliggono X danni a una creatura bersaglio, dove X è 3 più il numero di artefatti che controlli.

* Se non controlli artefatti, le Scintille della Saldatura infliggono 3 danni alla creatura bersaglio.

Sentiero Ancestrale  
Terra  
Il Sentiero Ancestrale entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell’identità di colore del tuo comandante. Quando quel mana viene speso per lanciare una magia creatura che condivide un tipo di creatura con il tuo comandante, profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* Se hai due comandanti, l’ultima abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
* I tipi di creatura del tuo comandante vengono verificati immediatamente dopo che hai lanciato una magia creatura spendendo mana dall’ultima abilità del Sentiero Ancestrale. Non vengono determinati prima dell’inizio della partita e potrebbero non essere gli stessi tipi che aveva il tuo comandante quando hai attivato quell’abilità. In particolare, se il tuo comandante è in una zona nascosta (come la mano o il grimorio) o è fuori fase, si considera come se non avesse alcun tipo di creatura.
* Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l’abilità del Sentiero Ancestrale non produce mana. Non produce {C}.
* Se non hai un comandante, l’abilità del Sentiero Ancestrale non produce mana.
* Se lanci il tuo comandante con il mana del Sentiero Ancestrale e il tuo comandante in qualche modo non ha perso tutti i suoi tipi di creatura mentre era in pila, profetizzerai 1.
* Se il tuo comandante non ha alcun tipo di creatura, non può condividere un tipo di creatura con nessuna magia che lanci.
* Se l’ultima abilità del Sentiero Ancestrale produce due mana (probabilmente a causa del Riflesso di Mana), spendere quei due mana per lanciare magie creatura che condividono un tipo di creatura con il tuo comandante farà innescare due abilità. Ognuna di quelle abilità ti farà profetizzare 1. Non profetizzerai 2. Questo vale indipendentemente dal fatto che tu spenda il mana per una o due magie creatura.

Setacciatore di Foglia Dorata  
{3}{B}{B}  
Creatura — Guerriero Elfo  
4/3  
Minacciare *(Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*  
Quando il Setacciatore di Foglia Dorata entra nel campo di battaglia, puoi distruggere una creatura non Elfo bersaglio con forza e costituzione diverse tra loro.

* La forza e la costituzione della creatura non Elfo bersaglio vengono verificate di nuovo mentre l’abilità innescata del Setacciatore di Foglia Dorata sta per risolversi. Se la forza e la costituzione di quella creatura sono uguali in quel momento, l’abilità non si risolve.

Sete di Conoscenza  
{2}{U}  
Istantaneo  
Pesca tre carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta artefatto.

* Puoi scartare una carta artefatto o due carte che possono essere o meno artefatti. Se davvero vuoi farlo, puoi scartare due carte artefatto.

Sfera del Comandante  
{3}  
Artefatto  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell’identità di colore del tuo comandante.  
Sacrifica la Sfera del Comandante: Pesca una carta.

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

Sigillo Arcano  
{2}  
Artefatto  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell’identità di colore del tuo comandante.

* Se hai due comandanti, l’abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
* Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l’abilità del Sigillo Arcano non produce mana. Non produce {C}.
* Se non hai un comandante, l’abilità del Sigillo Arcano non produce mana.

Sirenide Domatempeste  
{U}  
Creatura — Mago Pirata Sirena  
1/1  
Volare  
{U}, Sacrifica il Sirenide Domatempeste: Neutralizza una magia o abilità bersaglio che bersaglia te o una creatura che controlli.

* L’abilità attivata del Sirenide Domatempeste può bersagliare una magia o un’abilità con molteplici bersagli, fintanto che almeno uno di quei bersagli sei tu o è una creatura che controlli.
* Se la creatura che controlli bersagliata dalla magia o abilità bersaglio lascia il campo di battaglia, quella magia o abilità non è più un bersaglio legale per l’abilità del Sirenide Domatempeste. D’altra parte, se quella creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale per la magia bersaglio, ma rimane sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, la magia o abilità bersaglio è comunque un bersaglio legale per l’abilità del Sirenide Domatempeste.

Smisurante  
{2}{G}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha travolgere fino alla fine del turno.  
Pesca una carta.

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

Streghe Cuombajj  
{B}{B}  
Creatura — Mago Umano  
1/3  
{T}: Le Streghe Cuombajj infliggono 1 danno a un qualsiasi bersaglio e 1 danno a un qualsiasi bersaglio scelto da un avversario.

* Scegli tu quale avversario sceglie il secondo bersaglio. Non deve necessariamente essere l’avversario che controlla (o che è) il primo bersaglio.
* Anche se l’avversario sceglie un bersaglio, sei tu a controllare l’abilità. Un avversario non può bersagliare una creatura che controlla con anti-malocchio.

Studiosa delle Ere  
{5}{U}{U}  
Creatura — Mago Umano  
3/3  
Quando la Studiosa delle Ere entra nel campo di battaglia, riprendi in mano dal tuo cimitero fino a due carte istantaneo e/o stregoneria bersaglio.

* L’abilità innescata della Studiosa delle Ere può farti riprendere in mano al massimo due carte, non due carte istantaneo più due carte stregoneria.

Tattiche dei Rinnegati  
{R}  
Stregoneria  
Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.  
Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Tattiche dei Rinnegati tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Tomo di Jalum  
{3}  
Artefatto  
{2}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre l’abilità del Tomo di Jalum si risolve. Tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione.

Torre di Comando  
Terra  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell’identità di colore del tuo comandante.

* Se hai due comandanti, l’abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
* Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l’abilità della Torre di Comando non produce mana. Non produce {C}.
* Se non hai un comandante, l’abilità della Torre di Comando non produce mana.

Tritacodici  
{1}  
Artefatto  
{T}: Un giocatore bersaglio macina una carta. *(Mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)*  
{5}, {T}, Sacrifica il Tritacodici: Riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

* Scegli il bersaglio dell’ultima abilità del Tritacodici prima di pagare il suo costo, perciò non potrai riprendere in mano il Tritacodici in questo modo.

Vessare  
{2}{B}  
Stregoneria  
Scegli due carte creatura bersaglio nel tuo cimitero. Sacrifica una creatura. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia TAPpate le carte scelte.

* Devi scegliere due bersagli. Non puoi lanciare Vessare bersagliando solo una carta creatura.
* Se una delle carte creatura bersagliate è un bersaglio illegale (ad esempio, perché ha lasciato il tuo cimitero prima che Vessare si sia risolta), sacrificherai comunque una creatura e metterai l’altra carta sul campo di battaglia. Se entrambe sono bersagli illegali, Vessare non si risolve. Non sacrificherai una creatura.
* La creatura che sacrifichi non viene scelta finché Vessare non si è risolta. Non puoi rimettere sul campo di battaglia la creatura che sacrifichi perché sarà ancora sul campo di battaglia nel momento in cui i bersagli vengono scelti.
* Mentre Vessare si risolve, devi sacrificare una creatura se puoi farlo. Non puoi cambiare idea e scegliere di non sacrificare niente.

Vigore Soprannaturale  
{B}  
Istantaneo  
Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha “Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario”.

* L’effetto del Vigore Soprannaturale funziona una sola volta. Se la creatura bersagliata muore e poi viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata come una nuova creatura. Se quella nuova creatura muore, non verrà rimessa sul campo di battaglia di nuovo.

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.

Magic: The Gathering, Magic, Leggende di Commander e Battlebond sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2020 Wizards.