# Note di release del *Set Base 2021* e di *Jumpstart*

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

Ultima modifica: 14 maggio 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. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [**Magic.Wizards.com/Rules**](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

Il *Set Base 2021* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 3 luglio 2020. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Gilde di Ravnica*, *Fedeltà di Ravnica*, *La Guerra della Scintilla*, il *Set Base 2020*, *Il Trono di Eldraine*, *Theros: Oltre la Morte*, *Ikoria: Terra dei Behemoth* e il *Set Base 2021*.

Le carte stampate nelle buste per draft e nei mazzi Planeswalker del *Set Base 2021*, così come la carta promo Acquista-un-box del *Set Base 2021*, saranno incluse nel formato Standard.

Le buste di *Jumpstart* contengono 37 carte inedite (contrassegnate dal codice dell’espansione JMP e dai numeri di collezione da 1 a 37). Queste carte sono legali nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard, Pioneer e Modern. Le altre carte in queste buste (contrassegnate dal codice dell’espansione JMP e dai numeri di collezione da 38 a 495, alcune invece dal codice dell’espansione M21) sono legali in qualsiasi formato che ne permette già l’uso. In altre parole, la presenza 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.

## Nuova azione definita da parola chiave: macinare

Fin dall’espansione *Antiquities*, i giocatori hanno “messo nel proprio cimitero la prima carta del proprio grimorio”; una formula, questa, che però risulta abbastanza verbosa. Il verbo “macinare”, dalla carta Pietra da Macina Magica, è diventato quindi di uso comune e ora il termine entra a far parte del lessico ufficiale di gioco.

Tutela di Teferi  
{2}{U}  
Incantesimo  
Quando la Tutela di Teferi entra nel campo di battaglia, pesca una carta, poi scarta una carta.  
Ogniqualvolta peschi una carta, un avversario bersaglio macina due carte. *(Mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.)*

* Se a un giocatore viene richiesto di macinare più carte di quelle che ha nel suo grimorio, mette tutte le carte del suo grimorio nel suo cimitero. D’altro canto, un giocatore non può decidere di macinare più carte di quelle che ha nel suo grimorio.
* Quando il grimorio di un giocatore è vuoto, quel giocatore non perde la partita fino a quando non prova a pescare una carta e non può farlo.

## Nuovo tipo di creatura: Canide

*Il Set Base 2021* ha svegliato il can che dorme... ma per un motivo valido! Non solo l’espansione contiene più cani di quanti tu possa menare per l’aia, ma tutti i Segugi esistenti hanno ricevuto un errata-corrige e sono diventati Canidi.

Capo del Branco  
{1}{W}  
Creatura — Canide  
2/2  
Gli altri Canidi che controlli prendono +1/+1.  
Ogniqualvolta il Capo del Branco attacca, previeni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno ai Canidi che controlli.

* Ogni carta creatura Segugio ha ricevuto un errata-corrige al fine di sostituirne il sottotipo con Canide. Tali carte mantengono i loro altri sottotipi. Analogamente, le carte che diventano Segugi o creano pedine Segugio hanno ricevuto un errata-corrige al fine di sostituire tale parola con Canide. Nessun’altra carta ha ricevuto errata-corrige diventando Canide.

## Riproposizione di abilità definita da parola chiave: prodezza

Lanciare magie non creatura ispira alcune creature a compiere gloriose imprese marziali. Queste creature con la parola chiave riproposta *prodezza* prendono +1/+1 fino alla fine del turno ogniqualvolta lanci una magia non creatura.

Visionaria del Fulmine  
{1}{R}  
Creatura — Sciamano Minotauro  
2/1  
Prodezza *(Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.)*

* Qualsiasi magia che lanci che non abbia il tipo creatura farà innescare prodezza. Giocare una terra invece non la farà innescare.
* 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.

## Ciclo di carte: incantesimi Santuario

*Il Set Base 2021* include sei Santuari leggendari. Santuario è un tipo di incantesimo che non ha alcun significato implicito ai fini delle regole; ciascun Santuario diventa però sempre più potente man mano che aumenti il numero di Santuari che controlli.

Santuario delle Zanne Rocciose  
{1}{B}  
Incantesimo Leggendario — Santuario  
All’inizio della tua fase principale pre-combattimento, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di Santuari che controlli.

* Ogni Santuario ha un’abilità che conta il numero di Santuari che controlli. Queste abilità includono il Santuario sul quale sono stampate.
* I Santuari considerano solo gli incantesimi con il sottotipo Santuario. Le altre carte che contengono “santuario” nel loro nome (come il Santuario nella Giungla, il Santuario del Fiume Luxa e il Santuario Nantuko) non sono considerate.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE *DEL SET BASE 2021*

Abbraccio Demoniaco  
{1}{B}{B}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende +3/+1, ha volare ed è un Demone in aggiunta ai suoi altri tipi.  
Puoi lanciare l’Abbraccio Demoniaco dal tuo cimitero pagando 3 punti vita e scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi.

* Lanciare l’Abbraccio Demoniaco con il permesso fornito dalla sua ultima abilità non cambia il momento in cui puoi lanciarlo.
* Se un altro effetto ti dà il permesso di lanciare l’Abbraccio Demoniaco dal tuo cimitero, puoi lanciarlo senza pagare il costo addizionale imposto dalla sua ultima abilità, se usi quel permesso.
* Se la creatura incantata muore durante il tuo turno, hai la priorità prima di qualsiasi altro giocatore. Se puoi lanciare l’Abbraccio Demoniaco in quel momento, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa cercare di rimuoverlo dal tuo cimitero.

Accolita di Basri  
{2}{W}{W}  
Creatura — Chierico Felino  
2/3  
Legame vitale *(Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*  
Quando l’Accolita di Basri entra nel campo di battaglia, scegli fino a due altre creature bersaglio che controlli e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte con l’abilità innescata dell’Accolita di Basri per fornirle due segnalini +1/+1.

Addestramento di Setessa  
{1}{G}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura che controlli  
Quando l’Addestramento di Setessa entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
La creatura incantata prende +1/+0 e ha travolgere. *(Può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*

* Se la creatura che l’Addestramento di Setessa sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l’intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Alfiere di Liliana  
{2}{B}  
Creatura — Cavaliere Zombie  
3/1  
Lampo  
Quando l’Alfiere di Liliana entra nel campo di battaglia, pesca X carte, dove X è il numero di creature che sono morte sotto il tuo controllo in questo turno.

* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata. Se l’Alfiere di Liliana muore mentre l’abilità è in pila, l’abilità lo considera.

Anziana Jeskai  
{1}{U}  
Creatura — Monaco Umano  
1/2  
Prodezza *(Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.)*  
Ogniqualvolta l’Anziana Jeskai infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre l’abilità dell’Anziana Jeskai si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Arte Magica dei Goblin  
{3}{R}  
Istantaneo  
Crea due pedine creatura Mago Goblin 1/1 rosse con prodezza. *(Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, le pedine prendono +1/+1 fino alla fine del turno.)*

* Il nome di una pedina è la concatenazione dei suoi tipi di creatura assegnati al momento della sua creazione. Questo significa che le pedine create dall’Arte Magica dei Goblin prendono il nome di Mago Goblin. Queste pedine in inglese hanno lo stesso nome della carta Mago dei Goblin (“Goblin Wizard”) e possono essere quindi influenzate da oggetti che chiedono ai giocatori di scegliere il nome di una carta, come l’Aureola Runica.

Ascesa Angelica  
{1}{W}  
Istantaneo  
Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare.

* Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Ascesa Angelica tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Nessun giocatore creerà una pedina Angelo.

Ascesa Furiosa  
{2}{R}  
Incantesimo  
All’inizio della tua sottofase finale, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta finché non esili un’altra carta con l’Ascesa Furiosa.

* Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all’inizio della tua sottofase finale, l’abilità dell’Ascesa Furiosa non si innescherà. Se non ne controlli una mentre l’abilità si risolve, quest’ultima non avrà alcun effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
* L’abilità dell’Ascesa Furiosa ti fa esiliare solo una carta, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli oltre la prima.
* L’effetto dell’Ascesa Furiosa non cambia il momento in cui puoi giocare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, non puoi giocarla a meno che tu non abbia ancora la possibilità di giocare terre.
* Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l’esilio. Non puoi giocarla più volte.
* Se l’Ascesa Furiosa lascia il campo di battaglia prima che tu abbia giocato la carta esiliata più di recente, puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata.

Assassini delle Lame Gemelle  
{3}{B}{G}  
Creatura — Assassino Elfo  
5/4  
All’inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, pesca una carta.

* Se non è morta alcuna creatura prima dell’inizio della tua sottofase finale, l’abilità degli Assassini delle Lame Gemelle non si innesca. Tuttavia, la creatura può essere già morta quando gli Assassini delle Lame Gemelle entrano nel campo di battaglia.
* L’abilità innescata si innesca solo una volta, a prescindere da quante creature sono morte in questo turno.

Attaccabrighe della Flotta Funesta  
{1}{B}{R}  
Creatura — Pirata Orco  
3/3  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi sacrificare un’altra creatura. Se lo fai, l’Attaccabrighe della Flotta Funesta prende +2/+2 e ha travolgere fino alla fine del turno. *(Può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*

* Mentre si risolve l’abilità dell’Attaccabrighe della Flotta Funesta, non puoi sacrificare più creature per fornirgli +2/+2 e travolgere più di una volta.
* Scegli se sacrificare una creatura e quale mentre si risolve l’abilità dell’Attaccabrighe della Flotta Funesta. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui effettui quella scelta e il momento in cui l’Attaccabrighe della Flotta Funesta prende +2/+2 e ha travolgere, se rilevante.

Augure Cinetica  
{3}{R}  
Creatura — Sciamano Umano  
\*/4  
Travolgere *(Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*  
La forza dell’Augure Cinetica è pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.  
Quando l’Augure Cinetica entra nel campo di battaglia, scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte.

* L’abilità che definisce la forza dell’Augure Cinetica funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Mentre l’abilità innescata dell’Augure Cinetica si risolve, scegli se scartare zero, una o due carte, le scarti e ne peschi altrettante. Non puoi scartare una carta, pescare una carta, poi scegliere di scartare di nuovo.

Aureola Runica  
{W}{W}  
Incantesimo  
Mentre l’Aureola Runica entra nel campo di battaglia, scegli il nome di una carta.  
Hai protezione dal nome di carta scelto. *(Non puoi essere bersagliato, non ti può essere inflitto danno, né puoi essere incantato da qualcosa con il nome scelto.)*

* L’Aureola Runica non può proteggerti dalle pedine, a meno che quelle pedine non abbiano lo stesso nome della carta che hai scelto.
* Alcune carte possono avere nomi alternativi, come le carte split, le carte avventuriero, le carte bifronte e così via. Puoi scegliere uno dei due nomi della carta; l’Aureola Runica non ti proteggerà dall’altro nome.

Avidità Traditrice  
{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. Aggiungi due mana di un qualsiasi colore. *(La creatura può attaccare e {T} in questo turno.)*

* L’Avidità Traditrice può bersagliare qualsiasi creatura, anche una già STAPpata o 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 l’Avidità Traditrice tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non aggiungerai due mana.

Azusa, Smarrita ma Cercatrice  
{2}{G}  
Creatura Leggendaria — Monaco Umano  
1/2  
Puoi giocare due terre addizionali in ognuno dei tuoi turni.

* L’abilità di Azusa è cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quella del Canto della Creazione (dell’espansione *Ikoria: Terra dei Behemoth*).

Balena Braccata  
{5}{U}{U}  
Creatura — Balena  
8/8  
Quando la Balena Braccata entra nel campo di battaglia, ogni avversario crea una pedina creatura Pirata 1/1 rossa con “Questa creatura non può bloccare” e “Le creature che controlli attaccano in ogni combattimento, se possono farlo”.  
Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano la Balena Braccata costano {3} in più per essere lanciate.

* Se una creatura influenzata dalla pedina Pirata non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), 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.
* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio quello causato dall’effetto della Balena Braccata) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Barrin, Arcimago di Tolaria  
{1}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
2/2  
Quando Barrin, Arcimago di Tolaria entra nel campo di battaglia, fai tornare fino a un’altra creatura o planeswalker bersaglio in mano al suo proprietario.  
All’inizio della tua sottofase finale, se hai ripreso in mano un permanente dal campo di battaglia in questo turno, pesca una carta.

* Peschi solo una carta, a prescindere dal numero di permanenti che hai ripreso in mano dal campo di battaglia in questo turno.
* Il permanente che hai ripreso in mano non deve necessariamente trovarsi ancora lì.
* Una pedina viene ripresa in mano prima di smettere di esistere.
* L’ultima abilità di Barrin verifica tutto il turno, anche prima che Barrin entrasse nel campo di battaglia.
* Se non hai ripreso in mano un permanente dal campo di battaglia entro l’inizio della sottofase finale, l’abilità di Barrin non si innescherà.

Basri Ket  
{1}{W}{W}  
Planeswalker Leggendario — Basri  
3  
+1: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Ha indistruttibile fino alla fine del turno.  
-2: Ogniqualvolta una o più creature non pedina attaccano in questo turno, crea altrettante pedine creatura Soldato 1/1 bianche TAPpate e attaccanti.  
-6: Ottieni un emblema con “All’inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca, poi metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli”.

* L’abilità innescata ritardata della seconda abilità di Basri si innesca, se un qualsiasi numero di creature non pedina attacca, e considera quante creature non pedina hanno attaccato. Le creature non pedina attaccanti che lasciano il combattimento prima che l’abilità innescata si sia risolta sono considerate. Le pedine creatura attaccanti non impediscono all’abilità di innescarsi e non sono considerate.
* Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato da ciascuna pedina Soldato. Non devono necessariamente attaccare gli stessi giocatori o planeswalker attaccati dalle creature non pedina e ciascuna può attaccare giocatori e/o planeswalker diversi.
* Sebbene i Soldati siano creature attaccanti, non sono mai stati dichiarati come creature attaccanti. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando i Soldati entrano nel campo di battaglia come attaccanti.
* Qualsiasi effetto che dice che i Soldati non possono attaccare (ad esempio quello della Propaganda) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà alle pedine Soldato di entrare nel campo di battaglia attaccanti.
* La pedina Soldato creata dall’ultima abilità di Basri non può attaccare durante il turno in cui l’hai creata, a meno che in qualche modo non guadagni rapidità.

Battaglione Improvvisato  
{2}{W}  
Creatura — Soldato Umano  
3/2  
Ogniqualvolta il Battaglione Improvvisato e almeno altre due creature attaccano, metti un segnalino +1/+1 sul Battaglione Improvvisato.

* Una volta che l’abilità del Battaglione Improvvisato si è innescata, è irrilevante quante creature stiano ancora attaccando quando quell’abilità si risolve.

Bizzarria Divoramagie  
{2}{R}  
Creatura — Bizzarria  
2/2  
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 sulla Bizzarria Divoramagie.

* 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.

Brivido della Possibilità  
{1}{R}  
Istantaneo  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.  
Pesca due carte.

* Devi scartare esattamente una carta per lanciare il Brivido della Possibilità; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.

Capo del Branco  
{1}{W}  
Creatura — Canide  
2/2  
Gli altri Canidi che controlli prendono +1/+1.  
Ogniqualvolta il Capo del Branco attacca, previeni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno ai Canidi che controlli.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Canide che controlli potrebbe diventare letale se il Capo del Branco lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
* Quando il Capo del Branco attacca, il suo effetto previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto ai Canidi che controlli, anche se il Capo del Branco lascia il campo di battaglia.

Capostormo Aviano  
{3}{W}{W}  
Creatura — Guerriero Uccello  
4/3  
Volare  
Quando il Capostormo Aviano entra nel campo di battaglia, guadagni 2 punti vita per ogni creatura con volare che controlli.

* L’ammontare di punti vita che guadagni viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata del Capostormo Aviano. Se il Capostormo Aviano è ancora sul campo di battaglia in quel momento, sarà considerato dalla sua stessa abilità.

Chandra, Cuore di Fuoco  
{3}{R}{R}  
Planeswalker Leggendario — Chandra  
5  
+1: Scarta la tua mano, poi esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare le carte esiliate in questo modo.  
+1: Chandra, Cuore di Fuoco infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.  
-9: Passa in rassegna il tuo cimitero e il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte istantaneo e/o stregoneria rosse, esiliale, poi rimescola il tuo grimorio. Puoi lanciarle in questo turno. Aggiungi sei {R}.

* Se non hai carte in mano, mentre si risolve la prima abilità di Chandra esili comunque tre carte e puoi giocarle in questo turno.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte esiliate per la prima e ultima abilità di Chandra. 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 le carte esiliate, rimangono esiliate.
* Poiché è un’abilità di fedeltà, l’ultima abilità di Chandra non è un’abilità di mana. Può essere attivata solo quando potresti lanciare una stregoneria. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Coatl dalle Scaglie Sapienti  
{1}{G}{U}  
Creatura — Serpente  
2/2  
Ogniqualvolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 sul Coatl dalle Scaglie Sapienti.

* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Colpo Sprezzante  
{W}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno.  
Pesca una carta.

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

Cucitrice Ossessiva  
{1}{U}{B}  
Creatura — Mago Umano  
0/3  
{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.  
{2}{U}{B}, {T}, Sacrifica la Cucitrice Ossessiva: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre la prima abilità della Cucitrice Ossessiva si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
* La Cucitrice Ossessiva non può essere scelta come bersaglio della sua ultima abilità.

Destaonde  
{5}{U}{U}  
Creatura — Balena  
7/7  
Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -1/-0.  
{1}{U}, Scarta il Destaonde: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l’altra nel tuo cimitero.

* Puoi attivare l’ultima abilità del Destaonde solo se è nella tuo mano.

Destriero Alato di Vryn  
{2}{W}  
Creatura — Pegaso  
2/1  
Volare  
Le magie non creatura costano {1} in più per essere lanciate.

* L’abilità influenza ogni magia che non è una magia creatura, comprese le tue. Le magie creatura con un altro tipo, ad esempio le magie creatura artefatto, non vengono influenzate.
* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio quello del Destriero Alato di Vryn) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Devoto di Liliana  
{2}{B}  
Creatura — Warlock Umano  
2/3  
Gli Zombie che controlli prendono +1/+0.  
All’inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, puoi pagare {1}{B}. Se lo fai, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

* Se non è morta alcuna creatura prima dell’inizio della tua sottofase finale, l’ultima abilità del Devoto di Liliana non si innesca. Tuttavia, la creatura può essere già morta quando il Devoto di Liliana entra nel campo di battaglia.
* L’abilità innescata si innesca solo una volta, a prescindere da quante creature sono morte in questo turno.
* Mentre si risolve l’abilità innescata, non puoi pagare più di {1}{B} per ottenere più di una pedina Zombie.

Diavoli Bruciapece  
{4}{R}  
Creatura — Diavolo  
3/3  
Quando i Diavoli Bruciapece muoiono, infliggono 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui ai Diavoli Bruciapece viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l’abilità sia messa in pila.

Dilofosauro Irascibile  
{3}{G}  
Creatura — Dinosauro  
2/2  
Tocco letale *(Qualsiasi danno che questa creatura infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.)*  
Ogniqualvolta il Dilofosauro Irascibile attacca, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, il Dilofosauro Irascibile prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 subito dopo che il Dilofosauro Irascibile ha attaccato, la sua abilità non si innesca. Se non ne controlli una mentre l’abilità si risolve, quest’ultima non avrà alcun effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
* Se la forza del Dilofosauro Irascibile viene aumentata a 4 o più, la sua abilità si innesca quando attacca.
* Il Dilofosauro Irascibile prende solo +2/+2, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli.
* Dopo che la sua abilità si è risolta, il Dilofosauro Irascibile mantiene il bonus di +2/+2 per il resto del turno, anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4.

Discontinuità  
{3}{U}{U}{U}  
Istantaneo  
Fintanto che è il tuo turno, questa magia costa {2}{U}{U} in meno per essere lanciata.  
Fine del turno. *(Esilia tutte le magie e le abilità dalla pila, compresa questa carta. 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”.)*

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della Discontinuità). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* 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.
* Nonostante altre magie e abilità che sono state esiliate non abbiano la possibilità di risolversi, non sono considerate neutralizzate.
* Le abilità innescate “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 all’inizio della sottofase finale del turno successivo.

Disgregare  
{1}{U}  
Istantaneo  
Fai tornare una magia o una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

* Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.

Doppia Visione  
{3}{R}{R}  
Incantesimo  
Ogniqualvolta lanci la tua prima magia istantaneo o stregoneria in ogni turno, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Se lanci una magia istantaneo o stregoneria prima che la Doppia Visione entri nel campo di battaglia durante lo stesso turno, la sua abilità non può innescarsi in quel turno.
* L’abilità della Doppia Visione copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
* Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l’abilità della Doppia Visione è stata neutralizzata prima che quell’abilità si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
* Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
* Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
* La copia creata dall’abilità della Doppia Visione viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Driade Quirion  
{1}{G}  
Creatura — Driade  
1/1  
Ogniqualvolta lanci una magia bianca, blu, nera o rossa, metti un segnalino +1/+1 sulla Driade Quirion.

* 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.
* Se lanci una magia che ha più di un colore, l’abilità della Driade Quirion si innesca solo una volta.

Empatico Spietato  
{2}{G}  
Creatura — Elfo  
1/1  
Quando l’Empatico Spietato entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari o superiore a 6, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Enigmorfo  
{1}{U}  
Incantesimo  
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi far diventare l’Enigmorfo una creatura Sfinge 3/3 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi fino alla fine del turno.  
{2}{U}: Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)*

* La prima abilità dell’Enigmorfo si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Se l’Enigmorfo diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare a meno che non guadagni rapidità.

Entità Alafolgorante  
{3}{U}{U}  
Creatura — Elementale  
3/3  
Questa magia costa {2}{U} in meno per essere lanciata se hai lanciato una magia istantaneo o stregoneria in questo turno.  
Volare  
Prodezza *(Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.)*  
Quando l’Entità Alafolgorante entra nel campo di battaglia, profetizza 2.

* 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’Entità Alafolgorante). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* La riduzione di costo dell’Entità Alafolgorante si applica anche se la magia istantaneo o stregoneria che hai lanciato è stata neutralizzata o non si è risolta.
* La riduzione di costo dell’Entità Alafolgorante si applica solo una volta, a prescindere dal numero di magie istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno.

Errore da Principiante  
{U}  
Istantaneo  
Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +0/+2 e un’altra creatura bersaglio prende -2/-0.

* Non puoi lanciare l’Errore da Principiante a meno che tu non scelga due creature come bersagli.
* Se una delle creature bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che l’Errore da Principiante si risolva, l’altra verrà comunque influenzata come di consueto.

Esecutrice Celestiale  
{2}{W}  
Creatura — Chierico Umano  
2/3  
{1}{W}, {T}: TAPpa una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo se controlli una creatura con volare.

* Dopo che hai iniziato ad attivare l’abilità dell’Esecutrice Celestiale, i giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di attivarla. In particolare, non possono tentare di rimuovere le tue creature con volare per rendere illegale l’attivazione dell’abilità.

Esecutrice della Gilda dei Ladri  
{B}  
Creatura — Farabutto Umano  
1/1  
Lampo  
Ogniqualvolta l’Esecutrice della Gilda dei Ladri o un altro Farabutto entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ogni avversario macina due carte.  
Fintanto che un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, l’Esecutrice della Gilda dei Ladri prende +2/+1 e ha tocco letale.

* L’Esecutrice della Gilda dei Ladri prende +2/+1 solo una volta, a prescindere da quanti avversari hanno otto o più carte nel proprio cimitero e a prescindere da quante carte hanno dopo l’ottava.
* Se l’Esecutrice della Gilda dei Ladri guadagna tocco letale solo dopo aver inflitto danno (probabilmente perché a un’altra creatura è stato inflitto danno letale nello stesso momento in cui l’Esecutrice della Gilda dei Ladri ha inflitto danno), il danno che infligge non proviene da una fonte con tocco letale.

Essenza dei Tomi  
{3}{U}  
Creatura — Spirito  
3/3  
L’Essenza dei Tomi non può essere bloccata se hai pescato due o più carte in questo turno.

* Una volta che l’Essenza dei Tomi viene bloccata, non diventa non bloccata se peschi una seconda carta.

Falconiera Esperta  
{3}{W}  
Creatura — Soldato Umano  
2/3  
Ogniqualvolta la Falconiera Esperta attacca, crea una pedina creatura Uccello 1/1 bianca con volare TAPpata e attaccante.

* Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina Uccello. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla Falconiera Esperta.
* Sebbene l’Uccello sia una creatura attaccante, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando esso entra nel campo di battaglia come attaccante.
* Qualsiasi effetto che dice che l’Uccello non può attaccare (ad esempio quello della Propaganda) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà alla pedina Uccello di entrare nel campo di battaglia attaccante.

Felino Fiero  
{2}{G}  
Creatura — Felino  
2/1  
Quando il Felino Fiero entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.  
Ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli ha travolgere. *(Può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*

* Il Felino Fiero può essere il bersaglio della sua stessa prima abilità.
* La seconda abilità del Felino Fiero si applica al Felino Fiero stesso fintanto che ha un segnalino +1/+1.

Ficcanaso Sfacciato  
{R}{R}  
Creatura — Farabutto Goblin  
2/2  
Gioca con la prima carta del tuo grimorio rivelata.  
Puoi lanciare magie Goblin dalla cima del tuo grimorio.  
Fintanto che la prima carta del tuo grimorio è una carta Goblin, il Ficcanaso Sfacciato ha tutte le abilità attivate di quella carta.

* Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un’abilità, non riveli la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell’azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia. Fintanto che la prima carta non viene rivelata, il Ficcanaso Sfacciato non ha nessuna delle abilità di quella carta.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle magie Goblin che lanci dal tuo grimorio.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia Goblin lanciata dal tuo grimorio, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
* Se un’abilità attivata di una carta Goblin in cima al tuo grimorio fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera l’istanza di quell’abilità del Ficcanaso Sfacciato come se facesse invece riferimento al Ficcanaso Sfacciato per nome. Ad esempio, se il Ficcanaso Sfacciato ha l’abilità dell’Istigatore Sfrontato, è il Ficcanaso Sfacciato a lottare, non l’Istigatore Sfrontato.
* Se il Ficcanaso Sfacciato guadagna un insieme di abilità attivate collegate (ad esempio, un’abilità che esilia una carta e un’altra che si riferisce alla carta “esiliata con” l’oggetto), quel collegamento dura solo fintanto che il Ficcanaso Sfacciato ha quelle abilità. Se perde le abilità e poi le riguadagna, il collegamento viene perso.

Filibustiera del Velaliante  
{1}{B}  
Creatura — Pirata Umano  
1/2  
Volare  
Quando la Filibustiera del Velaliante entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra, non creatura da quella mano. Esilia quella carta finché la Filibustiera del Velaliante non lascia il campo di battaglia.

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

Flagello di Bosco Selvaggio  
{X}{G}  
Creatura — Idra  
0/0  
Il Flagello di Bosco Selvaggio entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.  
Ogniqualvolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su un’altra creatura non Idra che controlli, metti un segnalino +1/+1 sul Flagello di Bosco Selvaggio.

* Le abilità che si innescano quando vengono messi dei segnalini su una creatura si innescheranno sia quando una creatura entra nel campo di battaglia con dei segnalini, sia quando un giocatore mette dei segnalini su una creatura.
* Il Flagello di Bosco Selvaggio ottiene un solo segnalino +1/+1, a prescindere dal numero di segnalini messi sulla creatura non Idra.
* Se hai due creature non Idra con l’abilità del Flagello di Bosco Selvaggio (per esempio, perché hai applicato su di esse l’abilità mutazione di *Ikoria: Terra dei Behemoth*), mettere un segnalino +1/+1 su qualsiasi creatura non Idra che controlli farà sì che le due abilità si inneschino a vicenda a tempo indeterminato. Se nessun giocatore agisce per interrompere il loop, la partita termina con un pareggio.

Foschia Pestilenziale  
{1}{B}{B}  
Stregoneria  
Scegli uno —  
• Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.  
• Rimuovi due segnalini fedeltà da ogni planeswalker.

* Il primo modo della Foschia Pestilenziale influenza solo le creature sul campo di battaglia nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.

Fuoco Draconico Ustionante  
{1}{R}  
Istantaneo  
Il Fuoco Draconico Ustionante infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quella creatura o quel planeswalker stanno per morire in questo turno, invece esiliali.

* L’effetto di sostituzione del Fuoco Draconico Ustionante esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se stanno per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.

Gadrak, il Flagello delle Corone  
{2}{R}  
Creatura Leggendaria — Drago  
5/4  
Volare  
Gadrak, il Flagello delle Corone non può attaccare a meno che tu non controlli quattro o più artefatti.  
All’inizio della tua sottofase finale, crea una pedina Tesoro per ogni creatura non pedina che è morta in questo turno. *(È un artefatto con: “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

* Una volta che Gadrak ha attaccato, resterà una creatura attaccante anche se smetti di controllare quattro o più artefatti.
* L’ultima abilità di Gadrak considera le creature che sono morte durante l’intero turno, anche quelle che sono morte prima che Gadrak entrasse nel campo di battaglia.

Gargaroth Antico  
{3}{G}{G}  
Creatura — Bestia  
6/6  
Cautela, raggiungere, travolgere  
Ogniqualvolta il Gargaroth Antico attacca o blocca, scegli uno —  
• Crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde.  
• Guadagni 3 punti vita.  
• Pesca una carta.

* Se crei una pedina Bestia, quella pedina non può attaccare o bloccare durante lo stesso combattimento, nemmeno se guadagna rapidità.
* I giocatori possono lanciare magie dopo che l’abilità innescata del Gargaroth Antico si è risolta ma prima che siano dichiarate le creature bloccanti, se sta attaccando, o prima che il danno da combattimento sia stato inflitto, se sta bloccando.

Garruk, Infuriato  
{2}{G}{G}  
Planeswalker Leggendario — Garruk  
4  
+1: Fino a una creatura bersaglio prende +3/+3 e ha travolgere fino alla fine del turno.  
-2: Crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde. Poi, se un avversario controlla più creature di te, metti un segnalino fedeltà su Garruk, Infuriato.  
-7: Ottieni un emblema con “All’inizio della tua sottofase finale, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare il tuo grimorio”.

* La seconda abilità di Garruk gli fornisce solo un segnalino fedeltà, a prescindere da quanti avversari controllano più creature di te e dal numero esatto di queste creature.
* Se Garruk ha solo due segnalini fedeltà quando attivi la sua seconda abilità di fedeltà, morirà prima che l’abilità si risolva. Non potrà quindi ottenere un segnalino fedeltà, perché non sarà più sul campo di battaglia.
* Se la creatura che hai messo sul campo di battaglia con l’abilità dell’emblema di Garruk durante la tua sottofase finale ha un’abilità che si innesca all’inizio della tua sottofase finale, non si innescherà durante quella stessa sottofase finale.

Ghoul Argentificato  
{2}{B}  
Creatura — Vampiro Zombie  
3/1  
All’inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, rimetti sul campo di battaglia TAPpato il Ghoul Argentificato dal tuo cimitero.  
{1}{B}, Sacrifica il Ghoul Argentificato: Pesca una carta.

* La prima abilità del Ghoul Argentificato verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se il Ghoul Argentificato non era sul campo di battaglia o nel tuo cimitero quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
* Se non hai guadagnato 3 punti vita nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, la prima abilità del Ghoul Argentificato non si innescherà.
* Se il Ghoul Argentificato non è nel tuo cimitero mentre inizia la tua sottofase finale, la sua prima abilità non si innescherà.

Giullare del Caos  
{4}{R}  
Creatura — Diavolo  
5/5  
Ogniqualvolta sacrifichi un permanente, il Giullare del Caos infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

* L’abilità del Giullare del Caos è un’abilità innescata, non un’abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti.
* Se sacrifichi un permanente per lanciare una magia o attivare un’abilità, l’abilità del Giullare del Caos si risolverà prima di quella magia o abilità.
* L’abilità del Giullare del Caos si innesca quando lo sacrifichi. Se sacrifichi altri permanenti contemporaneamente, si innesca anche per loro.
* Un permanente leggendario che viene messo in un cimitero a causa della “regola delle leggende” non si considera sacrificato.

Guardiano dei Boschi  
{4}{G}{G}  
Creatura — Silvantropo  
5/7  
Cautela *(Questa creatura attacca senza TAPpare.)*  
Ogniqualvolta il Guardiano dei Boschi diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, puoi pescare due carte.

* Un’abilità che si innesca quando un oggetto diventa il bersaglio di una magia o abilità si risolverà prima della magia o abilità che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.

Idolo della Perseveranza  
{2}{W}  
Artefatto  
Quando l’Idolo della Perseveranza entra nel campo di battaglia, esilia tutte le carte creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero finché l’Idolo della Perseveranza non lascia il campo di battaglia.  
{1}{W}, {T}: Fino alla fine del turno, puoi lanciare una magia creatura tra le carte esiliate con l’Idolo della Perseveranza senza pagare il suo costo di mana.

* Le carte esiliate tornano nel tuo cimitero subito dopo che l’Idolo della Perseveranza ha lasciato il campo di battaglia. Qualsiasi carta che abbia lasciato l’esilio prima di quel momento (probabilmente perché lanciata con la seconda abilità dell’Idolo della Perseveranza) rimane nella sua zona attuale.
* Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* L’ultima abilità dell’Idolo della Perseveranza non cambia il momento in cui puoi lanciare quelle magie creatura. Normalmente, questo significa che puoi lanciarle nella tua fase principale quando la pila è vuota, ma puoi lanciare una magia creatura con lampo in altri momenti.
* 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, devono essere pagati per lanciare la magia.
* Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
* Se lanci una magia con l’ultima abilità dell’Idolo della Perseveranza, diventa un nuovo oggetto. Se torna in esilio, non è più esiliata con l’Idolo della Perseveranza e non tornerà nel tuo cimitero quando l’Idolo della Perseveranza lascia il campo di battaglia.

Igniforme di Chandra  
{1}{R}  
Creatura — Lucertola Elementale  
1/3  
Ogniqualvolta una fonte che controlli infligge danno non da combattimento a un avversario, l’Igniforme di Chandra prende +1/+0 e ha doppio attacco fino alla fine del turno. *(Infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.)*

* Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto automaticamente dalle creature attaccanti e bloccanti. Qualsiasi altro danno è danno non da combattimento, anche se viene inflitto durante una fase di combattimento da una creatura attaccante o bloccante.
* L’abilità dell’Igniforme di Chandra si innesca una sola volta per ogni evento in cui a un avversario viene inflitto danno non da combattimento da una fonte che controlli, indipendentemente da quanti danni vengono inflitti a quel giocatore. Ad esempio, se una stregoneria che controlli infligge 2 danni a ogni avversario in una partita a quattro giocatori, l’abilità si innescherà tre volte.

Immolatore di Fuoco del Cuore  
{1}{R}  
Creatura — Mago Umano  
2/2  
Prodezza *(Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.)*  
{R}, Sacrifica l’Immolatore di Fuoco del Cuore: Infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

* Per determinare quanti danni vengono inflitti dalla sua ultima abilità, usa la forza dell’Immolatore di Fuoco del Cuore nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
* I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui inizi ad attivare l’ultima abilità dell’Immolatore di Fuoco del Cuore e il momento in cui viene sacrificato. In particolare, gli avversari non possono cercare di diminuire la sua forza.

Impulso Rinvigorente  
{2}{G}  
Istantaneo  
Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, poi raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su quella creatura.

* Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su una creatura, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l’assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

Inceneritore di Chandra  
{5}{R}  
Creatura — Elementale  
6/6  
Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è l’ammontare totale di danno non da combattimento inflitto ai tuoi avversari in questo turno.  
Travolgere  
Ogniqualvolta una fonte che controlli infligge danno non da combattimento a un avversario, l’Inceneritore di Chandra infligge altrettanti danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio controllati da quel giocatore.

* Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto automaticamente dalle creature attaccanti e bloccanti. Qualsiasi altro danno è danno non da combattimento, anche se viene inflitto durante una fase di combattimento da una creatura attaccante o bloccante.
* L’Inceneritore di Chandra considera tutto il danno non da combattimento inflitto ai tuoi avversari, non la differenza tra i loro punti vita attuali e i loro punti vita all’inizio del turno. Ad esempio, se a un avversario sono stati inflitti 5 danni non da combattimento ma ha guadagnato 3 punti vita, il costo di lancio dell’Inceneritore di Chandra è comunque solo {R}.
* La riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo dell’Inceneritore di Chandra. Non può ridurre il requisito di {R}.
* In una partita multiplayer, l’Inceneritore di Chandra considera il danno inflitto agli avversari che hanno perso la partita.

Incursore da Assedio  
{2}{W}  
Creatura — Soldato Umano  
1/1  
Doppio attacco *(Questa creatura infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.)*  
Ogniqualvolta l’Incursore da Assedio attacca, puoi TAPpare un qualsiasi numero di creature STAPpate che controlli. L’Incursore da Assedio prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni creatura TAPpata in questo modo.

* Scegli quante e quali creature TAPpare mentre si risolve l’abilità dell’Incursore da Assedio. Nessun giocatore può compiere altre azioni tra il momento in cui fai questa scelta e il momento in cui forza e costituzione dell’Incursore da Assedio vengono potenziate.
* Se una creatura attaccante con cautela viene TAPpata per l’abilità dell’Incursore da Assedio, quella creatura rimane una creatura attaccante.
* Se l’Incursore da Assedio guadagna cautela e attacca oppure attacca e viene STAPpato prima che si risolva la sua ultima abilità, può essere TAPpato per la sua stessa abilità.
* Una volta che l’abilità dell’Incursore da Assedio si è risolta, mantiene il bonus di forza e costituzione anche se alcune delle creature TAPpate lasciano il campo di battaglia o vengono STAPpate.

Insurrezione di Garruk  
{2}{G}  
Incantesimo  
Quando l’Insurrezione di Garruk entra nel campo di battaglia, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, pesca una carta.  
Le creature che controlli hanno travolgere. *(Possono infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che stanno attaccando.)*  
Ogniqualvolta una creatura con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta.

* Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 subito dopo che l’Insurrezione di Garruk è entrata nel campo di battaglia, la sua prima abilità non si innescherà. Se non ne controlli una mentre l’abilità si risolve, non peschi una carta. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
* La prima abilità dell’Insurrezione di Garruk ti fa pescare solo una carta, a prescindere da quante creature controlli con forza pari o superiore a 4.
* Se una creatura sta entrando nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, considera le abilità statiche per determinare se la sua forza è pari o superiore a 4. Magie, abilità attivate e abilità innescate non possono essere usate per aumentare in tempo la forza della creatura e far innescare l’ultima abilità dell’Insurrezione di Garruk o per diminuirla in tempo e impedire che si inneschi.
* Una volta che l’ultima abilità dell’Insurrezione di Garruk si è innescata, diminuire la forza della creatura non ti impedirà di pescare una carta.

Intercessore del Supremo Demone  
{B}  
Creatura — Chierico Umano  
1/1  
Legame vitale *(Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*  
Quando l’Intercessore del Supremo Demone entra nel campo di battaglia, se è entrato dal tuo cimitero o l’hai lanciato dal tuo cimitero, esilialo. Se lo fai, crea una pedina creatura Demone 5/5 nera con volare.

* Se l’Intercessore del Supremo Demone lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, non puoi esiliarlo dalla zona in cui viene messo, quindi non creerai un Demone.

Intervento Eroico  
{1}{G}  
Istantaneo  
I permanenti che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

* L’insieme di permanenti influenzati dall’Intervento Eroico viene determinato mentre la magia si risolve. I permanenti che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno anti-malocchio e indistruttibile.
* Un planeswalker con indistruttibile perde comunque segnalini fedeltà se gli viene inflitto danno e verrà comunque messo nel cimitero del suo proprietario se la sua fedeltà viene ridotta a 0.

Intuizione Eterna di Teferi  
{2}{U}{U}  
Incantesimo Leggendario  
Se stai per pescare una carta, tranne la prima che peschi in ognuna delle tue sottofasi di acquisizione, pesca invece due carte.

* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
* Se due o più effetti di sostituzione stanno per applicarsi a un evento di pescata, il giocatore che sta pescando la carta sceglie l’ordine in cui applicarli.
* Poiché l’Intuizione Eterna di Teferi è leggendaria, è improbabile che un giocatore ne controlli due. Ma se dovesse succedere, il giocatore pescherà quattro carte per ogni carta che avrebbe dovuto pescare dopo la prima. Se ne controlla tre, pescherà otto carte e così via.

Inventario Frenetico  
{1}{U}  
Istantaneo  
Pesca una carta, poi pesca carte pari al numero di carte chiamate Inventario Frenetico nel tuo cimitero.

* Poiché l’Inventario Frenetico è ancora in pila mentre si sta risolvendo, non viene considerato per il numero di carte che peschi.

Ira di Chi È Morso  
{R}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende +2/+2 e attacca in ogni combattimento, se può farlo.

* Se la creatura incantata non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), 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.

Istigatore Sfrontato  
{4}{R}  
Creatura — Goblin  
1/1  
Indistruttibile  
Ogniqualvolta viene inflitto danno all’Istigatore Sfrontato, esso infligge altrettanti danni a un avversario bersaglio.  
{2}{R}, {T}: L’Istigatore Sfrontato lotta con un’altra creatura bersaglio.

* A una creatura può essere inflitto danno superiore alla sua costituzione. Per esempio, se all’Istigatore Sfrontato vengono inflitti 3 danni, la sua seconda abilità infligge 3 danni, non 1, all’avversario bersaglio.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui all’Istigatore Sfrontato viene inflitto danno, perdi la partita prima che la sua seconda abilità sia messa in pila.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l’ultima abilità dell’Istigatore Sfrontato tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Se l’Istigatore Sfrontato non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

Jolrael, Eremita di Mwonvuli  
{1}{G}  
Creatura Leggendaria — Druido Umano  
1/2  
Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Felino 2/2 verde.  
{4}{G}{G}: Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno forza e costituzione base X/X, dove X è il numero di carte nella tua mano.

* L’abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se Jolrael fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l’abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
* L’ultima abilità di Jolrael sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione delle creature influenzate. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l’abilità si è risolta sostituiranno quella parte dell’effetto.
* Gli effetti che modificano la forza o la costituzione di una creatura influenzata senza impostarle a un valore specifico si applicheranno indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione della creatura.
* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’ultima abilità di Jolrael. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di carte nella tua mano.

Kaervek, l’Astioso  
{2}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Warlock Umano  
3/2  
Le altre creature prendono -1/-1.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature potrebbe diventare letale se Kaervek entra nel campo di battaglia in quel turno.
* Se controlli più di un Kaervek, ciascuno darà -1/-1 a ogni altra creatura. Se a causa di questi effetti la costituzione di una creatura diventa pari o inferiore a 0 o all’ammontare di danni già presenti su di essa, quella creatura muore nello stesso momento in cui la “regola delle leggende” rimuove i tuoi Kaervek in eccesso.

Kraken di Tolaria  
{4}{U}{U}  
Creatura — Kraken  
4/6  
Ogniqualvolta peschi una carta, puoi pagare {1}. Quando lo fai, puoi TAPpare o STAPpare una creatura bersaglio.

* Mentre si risolve l’abilità del Kraken di Tolaria, non puoi pagare più di {1} per TAPpare o STAPpare più di una creatura.
* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Ladra delle Biblioteche  
{2}{U}  
Creatura — Farabutto Tritone  
1/2  
Ogniqualvolta la Ladra delle Biblioteche attacca, pesca una carta.

* Puoi lanciare magie e attivare abilità dopo che la carta è stata pescata ma prima che vengano dichiarate le creature bloccanti.

Larva delle Carogne  
{3}{B}  
Creatura — Insetto  
0/5  
La Larva delle Carogne prende +X/+0, dove X è la forza maggiore tra le carte creatura nel tuo cimitero.  
Quando la Larva delle Carogne entra nel campo di battaglia, macina quattro carte. *(Metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio.)*

* La prima abilità della Larva delle Carogne si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, la sua forza è 0.
* Eventuali segnalini sulle creature che muoiono o effetti che le influenzano fino alla fine del turno non si applicheranno a tali carte quando sono nel cimitero del loro proprietario.

La Vita Continua  
{G}  
Istantaneo  
Guadagni 4 punti vita. Se una creatura è morta in questo turno, guadagni invece 8 punti vita.

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

`

Lettura Stimolante  
{2}{U}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Quando la Lettura Stimolante entra nel campo di battaglia, pesca due carte, poi scarta una carta.  
La creatura incantata prende +1/+1 e ha volare.

* Se la creatura che la Lettura Stimolante sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l’intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Liberazione Ardente  
{3}{R}{R}{R}  
Incantesimo  
Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il triplo di quel danno a quel permanente o a quel giocatore.

* Se una creatura con travolgere che controlli sta per infliggere danno da combattimento a una creatura bloccante mentre controlli la Liberazione Ardente, devi assegnare il suo danno non modificato. Ad esempio, una creatura 3/3 con travolgere bloccata da una creatura 2/2 può assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 1 danno al giocatore in difesa. Infliggerà quindi 6 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa.
* Se un effetto ti chiede di dividere il danno tra vari bersagli, devi dividere il danno non modificato prima di triplicarlo.
* Se diversi effetti di sostituzione o prevenzione tentano di modificare il danno che sta per essere inflitto a un permanente o a un giocatore, il giocatore o il controllore del permanente scelgono l’ordine in cui vengono applicati.

Liliana, Risvegliatrice dei Morti  
{2}{B}{B}  
Planeswalker Leggendario — Liliana  
4  
+1: Ogni giocatore scarta una carta. Ogni avversario che non può farlo perde 3 punti vita.  
-3: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte nel tuo cimitero.  
-7: Ottieni un emblema con “All’inizio del combattimento nel tuo turno, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Ha rapidità”.

* Mentre la prima abilità di Liliana si risolve, prima il giocatore di turno sceglie una carta che ha in mano senza rivelarla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente. Infine, ogni avversario che non ha potuto scartare una carta perde 3 punti vita.
* Un giocatore che ha una carta in mano non può scegliere di perdere 3 punti vita invece di scartare una carta.
* Se non hai carte in mano, semplicemente non scarti carte. Non perdi 3 punti vita. Gli altri giocatori scartano comunque, se possibile.
* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve la seconda abilità di Liliana. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di carte nel tuo cimitero.
* Le creature messe sul campo di battaglia con l’emblema di Liliana hanno rapidità a tempo indeterminato.
* In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi permanente che controlli grazie all’emblema di Liliana viene esiliato.

Liquidare  
{1}{B}  
Istantaneo  
Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

* Se una creatura o un planeswalker sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell’oggetto.

Luce della Promessa  
{2}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata ha “Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti su questa creatura altrettanti segnalini +1/+1”.

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

Macabro Buongustaio  
{4}{B}{B}  
Creatura — Demone  
5/5  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.  
Volare  
Travolgere *(Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*  
Quando il Macabro Buongustaio entra nel campo di battaglia, ogni avversario sacrifica una creatura.

* Mentre l’abilità innescata del Macabro Buongustaio si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Mangara, il Diplomatico  
{3}{W}  
Creatura Leggendaria — Chierico Umano  
2/4  
Legame vitale  
Ogniqualvolta un avversario attacca con creature, se due o più di quelle creature stanno attaccando te e/o i planeswalker che controlli, pesca una carta.  
Ogniqualvolta un avversario lancia la sua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.

* Se alcune delle creature attaccanti lasciano il campo di battaglia mentre l’abilità innescata di Mangara è in pila, usa il giocatore o il planeswalker che stavano attaccando prima che lasciassero il campo di battaglia per determinare se peschi una carta. D’altra parte, se sono state rimosse dal combattimento senza lasciare il campo di battaglia, usa l’informazione attuale per determinare che non stanno più attaccando te o un planeswalker che controlli.
* Se il tuo avversario attacca te con una creatura e attacca un tuo planeswalker con un’altra creatura, peschi una carta.
* Peschi solo una carta, a prescindere da quante creature oltre alla seconda stanno attaccando te e i tuoi planeswalker.
* 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.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.

Manomissione Distruttiva  
{2}{R}  
Stregoneria  
Scegli uno —  
• Distruggi un artefatto bersaglio.  
• Le creature senza volare non possono bloccare in questo turno.

* Poiché l’effetto del secondo modo della Manomissione Distruttiva non cambia le caratteristiche di alcun permanente, l’insieme delle creature influenzate viene aggiornato costantemente. Le creature senza volare che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non potranno bloccare.

Melma Mangiacarogne  
{1}{G}  
Creatura — Melma  
2/2  
{G}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se era una carta creatura, metti un segnalino +1/+1 sulla Melma Mangiacarogne e guadagni 1 punto vita.

* Se la carta bersaglio è un bersaglio illegale quando tenta di risolversi l’abilità, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà messo alcun segnalino +1/+1 sulla Melma Mangiacarogne e non guadagnerai punti vita. In particolare, questo significa che se attivi l’abilità della Melma Mangiacarogne più volte bersagliando la stessa carta creatura, avrà effetto solo l’istanza dell’abilità che si risolve per prima.

Mentore del Conclave  
{G}{W}  
Creatura — Chierico Centauro  
2/2  
Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, mettine invece uno in più su quella creatura.  
Quando il Mentore del Conclave muore, guadagni punti vita pari alla sua forza.

* Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entrerà invece con altrettanti segnalini più uno.
* La prima abilità del Mentore del Conclave non si applica al Mentore del Conclave stesso, se in qualche modo sta entrando nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.
* Se controlli due Mentori del Conclave, il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura sarà due più il numero originale. Tre Mentori del Conclave ne aggiungono tre e così via.
* Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su una creatura che controlli, scegli tu l’ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.
* Per determinare quanti punti vita guadagni, usa la forza del Mentore del Conclave nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Messaggero di Garruk  
{1}{G}{G}  
Creatura — Bestia  
4/3  
Anti-malocchio dal nero  
Ogniqualvolta il Messaggero di Garruk infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, guarda altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura o una carta planeswalker Garruk scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Anti-malocchio dal nero significa che il Messaggero di Garruk non può essere bersaglio di magie nere controllate dai tuoi avversari o di abilità di fonti nere controllate dai tuoi avversari.
* Se il Messaggero di Garruk infligge a un planeswalker danno superiore alla sua fedeltà o infligge a un giocatore danno superiore ai suoi punti vita, guardi un numero di carte pari all’ammontare totale del danno inflitto, non solo al numero di segnalini fedeltà o di punti vita tolti.

Negazione Eccelsa  
{1}{U}  
Istantaneo  
Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1}. Se controlli una creatura con volare, neutralizza quella magia a meno che il suo controllore non paghi invece {4}.

* Se controlli più di una creatura con volare, la Negazione Eccelsa richiede comunque solo {4}.

Niambi, Oratrice Rinomata  
{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Chierico Umano  
2/1  
Lampo  
Quando Niambi, Oratrice Rinomata entra nel campo di battaglia, puoi far tornare un’altra creatura bersaglio che controlli in mano al suo proprietario. Se lo fai, guadagni punti vita pari al costo di mana convertito di quella creatura.  
{1}{W}{U}, {T}, Scarta una carta leggendaria: Pesca due carte.

* Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità innescata di Niambi tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Non farai tornare la carta dalla zona in cui si è spostata, né guadagnerai punti vita.

Nido di Grifoni  
{1}{W}  
Incantesimo  
All’inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Grifone 2/2 bianca con volare.

* Crei solo una pedina Grifone, indipendentemente da quanti punti vita hai guadagnato oltre al terzo.
* L’abilità del Nido di Grifoni verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se il Nido di Grifoni non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
* Se non hai guadagnato 3 punti vita nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, l’abilità del Nido di Grifoni non si innescherà.

Nobile Edonista  
{1}{W}{B}  
Creatura — Nobile Vampiro  
1/4  
Volare  
Legame vitale *(Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*  
All’inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, ogni avversario perde 3 punti vita.

* Ciascun avversario perde solo 3 punti vita, indipendentemente da quanti punti vita hai guadagnato oltre al terzo.
* L’ultima abilità della Nobile Edonista verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se la Nobile Edonista non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
* Se non hai guadagnato 3 punti vita nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, l’ultima abilità della Nobile Edonista non si innescherà.
* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità della Nobile Edonista fa perdere 6 punti vita alla squadra avversaria.

Nove Vite  
{1}{W}{W}  
Incantesimo  
Anti-malocchio  
Se una fonte sta per infliggerti danno, previeni quel danno e metti un segnalino incarnazione sulle Nove Vite.  
Quando ci sono nove o più segnalini incarnazione sulle Nove Vite, esiliale.  
Quando le Nove Vite lasciano il campo di battaglia, perdi la partita.

* Se più di una fonte ti infligge danno nello stesso momento, previeni il danno e metti un segnalino incarnazione sulle Nove Vite per ognuna delle fonti, anche se questo porta ad avere più di nove segnalini incarnazione sulle Nove Vite. Sarebbe troppo bello, altrimenti.
* Se il danno che sta per infliggerti una fonte non può essere prevenuto, metti comunque un segnalino incarnazione sulle Nove Vite.
* Una volta che la prima abilità innescata è in pila, non si innescherà di nuovo, anche se viene prevenuto altro danno e vengono messi altri segnalini incarnazione sulle Nove Vite.
* Se neutralizzi la prima abilità innescata o la rimuovi dalla pila in qualche modo, si innescherà di nuovo immediatamente se le Nove Vite hanno ancora nove o più segnalini incarnazione.
* L’ultima abilità delle Nove Vite si innesca indipendentemente da come lasciano il campo di battaglia.

Ogre della Torretta  
{3}{R}  
Creatura — Guerriero Ogre  
4/3  
Raggiungere *(Questa creatura può bloccare le creature con volare.)*  
Quando l’Ogre della Torretta entra nel campo di battaglia, se controlli un’altra creatura con forza pari o superiore a 4, l’Ogre della Torretta infligge 2 danni a ogni avversario.

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

Oratore dei Cieli  
{W}  
Creatura — Chierico Umano  
1/1  
Cautela, legame vitale  
{T}: Crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare. Attiva questa abilità solo se hai almeno 7 punti vita in più rispetto ai tuoi punti vita iniziali e solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* In una partita Two-Headed Giant, puoi attivare l’abilità solo se la tua squadra ha almeno 7 punti vita in più rispetto ai suoi punti vita iniziali.

Passaggio Leggendario  
Terra  
{T}, Sacrifica il Passaggio Leggendario: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola il tuo grimorio. Poi, se controlli quattro o più terre, STAPpa quella terra.

* La terra che metti sul campo di battaglia verrà considerata per determinare se controlli quattro o più terre, ma il Passaggio Leggendario no.
* Se controlli quattro o più terre, la terra base non entra nel campo di battaglia STAPpata; entra TAPpata, poi la STAPpi.

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.

Patto Scellerato  
{4}{B}{B}  
Stregoneria  
Peschi due carte e ogni avversario scarta due carte. Ogni giocatore perde 2 punti vita.

* Peschi solo due carte, indipendentemente dal numero dei tuoi avversari.
* Se un avversario ha solo una carta in mano, quel giocatore scarta solo una carta. Gli altri avversari scartano comunque due carte, se possibile.
* Ogni giocatore perde 2 punti vita, incluso te, indipendentemente da quante carte pesca o scarta.
* Mentre il Patto Scellerato si risolve, prima peschi due carte. Poi il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie due carte nella sua mano senza rivelarle, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente. Poi, ogni giocatore perde 2 punti vita.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità del Patto Scellerato fa perdere 4 punti vita a ogni squadra. Il tuo compagno di squadra non pesca e non scarta carte.

Planetario Cromatico  
{7}  
Artefatto Leggendario  
Puoi spendere il mana come se fosse mana di qualsiasi colore.  
{T}: Aggiungi {C}{C}{C}{C}{C}.  
{5}, {T}: Pesca una carta per ogni colore tra i permanenti che controlli.

* L’ultima abilità del Planetario Cromatico può farti pescare un massimo di cinque carte. “Incolore”, “artefatto” e “oro” non sono colori.

Potenza Primordiale  
{X}{G}  
Stregoneria  
Una creatura bersaglio che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno. Poi lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

* Puoi lanciare la Potenza Primordiale bersagliando solo la creatura che controlli.
* Puoi lanciare la Potenza Primordiale con 0 come valore di X solo per far lottare le due creature bersaglio.
* Se scegli due creature bersaglio e uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Potenza Primordiale tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre la Potenza Primordiale tenta di risolversi, nessuna creatura prenderà +X/+X. Se quella creatura è un bersaglio legale, ma la creatura che non controlli non lo è, prenderà comunque +X/+X.

Predatore della Cripta  
{3}{B}  
Creatura — Orrore  
3/4  
Quando il Predatore della Cripta entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura o scartare una carta creatura. Se lo fai, pesca una carta.

* Mentre l’abilità del Predatore della Cripta si risolve, non puoi sacrificare più di una creatura, scartare più di una carta o compiere entrambe le azioni per pescare più di una carta.
* Puoi sacrificare il Predatore della Cripta per pagare il costo della sua abilità innescata.

Predatore delle Fronde  
{3}{G}  
Creatura — Felino  
4/2  
Il Predatore delle Fronde deve essere bloccato, se possibile.  
Quando il Predatore delle Fronde muore, guadagni 1 punto vita per ogni creatura morta in questo turno.

* È sufficiente una creatura per bloccare il Predatore delle Fronde. Altre creature possono a loro volta bloccarlo e sono libere di bloccare altre creature o non bloccare.
* Il giocatore in difesa, non tu, decide quale creatura blocca il Predatore delle Fronde.
* Se nessuna delle creature controllate dal giocatore in difesa può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), il Predatore delle Fronde non verrà bloccato. Se è necessario pagare un costo per bloccare il Predatore delle Fronde, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi il Predatore delle Fronde non dev’essere necessariamente bloccato neanche in questo caso.
* L’abilità innescata del Predatore delle Fronde considera il Predatore delle Fronde stesso, come considera tutte le creature morte prima che l’abilità innescata si sia risolta.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui al Predatore delle Fronde viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che la sua ultima abilità sia messa in pila.

Proteggere la Zona  
{4}{W}  
Stregoneria  
Esilia un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

* Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Proteggere la Zona tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Nessun giocatore creerà una pedina Soldato.

Protetta di Teferi  
{2}{U}  
Creatura — Mago Umano  
2/3  
{1}{U}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre l’abilità si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Quercia Pugno Nodoso  
{2}{G}{G}  
Creatura — Silvantropo  
2/3  
Ogniqualvolta peschi una carta, la Quercia Pugno Nodoso prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* Se una magia o abilità fa sì che un giocatore aggiunga una carta alla sua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Radha, Cuore di Keld  
{1}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo  
3/3  
Fintanto che è il tuo turno, Radha, Cuore di Keld ha attacco improvviso.  
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento e puoi giocare terre dalla cima del tuo grimorio.  
{4}{R}{G}: Radha prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di terre che controlli.

* Radha non ti permette di giocare terre addizionali.
* Radha ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un’unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
* Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un’abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell’azione. Questo significa che, se giochi una terra dalla cima del tuo grimorio ed essa ha un effetto di sostituzione che ti richiede di prendere una decisione (come quello del Giardino del Tempio), devi prendere quella decisione senza conoscere la carta successiva del tuo grimorio.
* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’ultima abilità di Radha. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di terre che controlli.

Replicante di Cromo  
{5}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
4/4  
Quando il Replicante di Cromo entra nel campo di battaglia, se controlli due o più permanenti non terra, non pedina con lo stesso nome, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 4/4 incolore.

* Se non controlli due permanenti non terra, non pedina con lo stesso nome subito dopo che il Replicante di Cromo è entrato nel campo di battaglia, la sua abilità non si innesca. Se non ne controlli due con lo stesso nome mentre l’abilità si risolve, non crei una pedina. Tuttavia, non è necessario che si tratti della stessa coppia.
* L’abilità del Replicante di Cromo crea solo un Costrutto, a prescindere da quante coppie di permanenti omonimi controlli.

Rifare  
{2}{U}{U}  
Istantaneo  
Neutralizza una magia bersaglio. STAPpa fino a quattro terre.

* Rifare bersaglia solo una magia. Non bersaglia alcuna terra. Le terre vengono scelte mentre Rifare si risolve.
* Puoi scegliere fino a quattro terre, a prescindere da chi sia il controllore di ciascuna di esse. Queste terre vengono STAPpate una volta. Non puoi scegliere solo una terra e STAPparla quattro volte, per esempio.
* Se la magia è un bersaglio illegale quando Rifare tenta di risolversi, per esempio perché è stata neutralizzata da un’altra magia o abilità, Rifare non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non STAPperai alcuna terra.

Rinascita Fungina  
{2}{G}  
Istantaneo  
Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero. Se è morta una creatura in questo turno, crea due pedine creatura Saprolingio 1/1 verdi.

* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
* Se è morta una creatura in questo turno, oltre a riprendere in mano il permanente, ottieni pedine Saprolingio.
* La Rinascita Fungina verifica solo se è morta una creatura in questo turno. Non ti dà Saprolingi addizionali se è morta più di una creatura.

Rintracciare  
{1}{G}  
Stregoneria  
Profetizza 3, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura o terra, pesca una 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.)*

* La carta che hai rivelato sarà quella che peschi, se applicabile.
* Se non peschi la carta che hai rivelato, rimarrà in cima al tuo grimorio.

Riti del Villaggio  
{B}  
Istantaneo  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.  
Pesca due carte.

* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.

Rivelazione Sublime  
{4}{U}{U}  
Istantaneo  
Scegli uno o più —  
• Neutralizza una magia bersaglio.  
• Neutralizza un’abilità attivata o innescata bersaglio.  
• Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.  
• Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.  
• Un giocatore bersaglio pesca una carta.

* Non puoi scegliere un modo più di una volta.
* Se alcuni bersagli diventano illegali, i bersagli rimanenti vengono influenzati come di consueto.
* Se scegli più di un modo, esegui i modi nell’ordine specificato. Per esempio, se scegli di neutralizzare una magia bersaglio, far tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario e far pescare una carta al giocatore bersaglio, quel permanente sarà sul campo di battaglia mentre la magia viene neutralizzata (e potrebbe cambiare, influenzare l’evento o innescarsi di conseguenza), ma non sarà sul campo di battaglia quando il giocatore pesca una carta.
* Il secondo modo della Rivelazione Sublime neutralizza solo le abilità attivate e innescate già in pila. Non impedisce alle abilità di essere attivate o di innescarsi più avanti nel turno e non ha alcun effetto sulle abilità statiche.
* Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
* Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
* Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere neutralizzate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere neutralizzate.
* Il secondo modo della Rivelazione Sublime non può neutralizzare un’abilità di mana attivata o innescata. Un’abilità di mana attivata è un’abilità attivata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un’abilità di fedeltà. Un’abilità di mana innescata è un’abilità innescata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore e si innesca alla risoluzione di un’abilità di mana attivata.
* Se neutralizzi un’abilità innescata ritardata che si è innescata all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell’abilità non si innescherà di nuovo durante l’occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
* Se scegli il terzo e quarto modo e bersagli la stessa creatura che controlli in entrambi i casi, prima fai tornare la creatura, quindi crei una pedina che è una copia della creatura, usando i suoi valori copiabili quando ha lasciato il campo di battaglia. Questo perché la legalità dei bersagli viene verificata solo mentre la magia inizia a risolversi, prima che vengano compiute azioni.
* La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura e nulla di più (a meno che quella creatura non sia una pedina o non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). 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.
* Se la creatura copiata è a sua volta una pedina, la pedina creata dalla Rivelazione Sublime copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata.
* Se la creatura copiata sta copiando qualcos’altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura sta copiando.
* Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina 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 copiata.

Saccheggiatore Incorporeo  
{1}{U}  
Creatura — Farabutto Spirito  
2/1  
Ogniqualvolta il Saccheggiatore Incorporeo viene STAPpato, puoi pagare {2}. Se lo fai, pesca una carta.  
Ogniqualvolta un avversario lancia una magia da una zona diversa dalla sua mano, pesca una carta.  
Scarta una carta: Il Saccheggiatore Incorporeo non può essere bloccato in questo turno.

* La prima abilità del Saccheggiatore Incorporeo si innesca durante la tua sottofase di STAP, ma viene messa in pila nello stesso momento delle abilità che si innescano all’inizio della tua sottofase di mantenimento. Anche se l’abilità si è innescata prima, puoi metterla in pila prima o dopo altre abilità che controlli che vengono messe in pila in questo momento.
* Mentre si risolve la prima abilità del Saccheggiatore Incorporeo, non puoi pagare più di {2} per pescare più di una carta.
* 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.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che la seconda abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.
* Una volta che il Saccheggiatore Incorporeo è stato bloccato, attivare la sua ultima abilità non lo fa diventare non bloccato.

Sacerdotessa del Contenimento  
{1}{W}  
Creatura — Chierico Umano  
2/2  
Lampo  
Se una creatura non pedina sta per entrare nel campo di battaglia e non è stata lanciata, invece esiliala.

* L’ultima abilità della Sacerdotessa del Contenimento non influirà su alcuna creatura che sia stata lanciata, incluse quelle lanciate da zone inusuali come il tuo cimitero.
* L’ultima abilità della Sacerdotessa del Contenimento non impedisce alle pedine creatura di entrare nel campo di battaglia. Inoltre, non influenza creature che erano già sul campo di battaglia.
* Se una carta non creatura non è stata lanciata e sta entrando nel campo di battaglia come creatura (a causa di un effetto come quello della Marcia delle Macchine), sarà esiliata. Analogamente, se una carta creatura non è stata lanciata e sta entrando nel campo di battaglia come permanente non creatura (ad esempio Eliod dalla Corona Solare con devozione insufficiente), non sarà esiliata.
* Se la Sacerdotessa del Contenimento entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, non sarà esiliata dalla sua stessa abilità.
* Se la Sacerdotessa del Contenimento entra nel campo di battaglia allo stesso tempo di altre creature, la sua abilità non influenzerà queste creature.

Sacroferro Veterano  
{1}{W}  
Creatura — Guerriero Umano  
3/1  
Scarta una carta: TAPpa il Sacroferro Veterano. Ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non lo distruggono.)*

* Puoi attivare l’abilità del Sacroferro Veterano anche se non c’è nulla che cerca di distruggerlo, se è già TAPpato e se ha già indistruttibile.

Saggio Ritorto  
{3}{G}{G}  
Creatura — Druido Silvantropo  
4/4  
Raggiungere *(Questa creatura può bloccare le creature con volare.)*  
Se hai pescato due o più carte in questo turno, il Saggio Ritorto prende +0/+2 e ha cautela. *(Attacca senza TAPpare.)*

* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
* Il Saggio Ritorto prende +0/+2 solo una volta, a prescindere da quante carte hai pescato dopo la seconda.
* Se il Saggio Ritorto guadagna cautela dopo che ha attaccato, non verrà STAPpato.

Salva Vulcanica  
{10}{R}{R}  
Stregoneria  
Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza totale delle creature che controlli.  
Scegli fino a due creature e/o planeswalker bersaglio. La Salva Vulcanica infligge 6 danni a ciascuno di essi.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della Salva Vulcanica). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo della Salva Vulcanica. Non può ridurre il requisito di {R}{R}.
* Dopo che hai iniziato a lanciare la Salva Vulcanica, i giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, non possono tentare di cambiare la forza totale delle tue creature.
* Il costo totale per lanciare la Salva Vulcanica viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli tre creature 2/2, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, il costo totale è {4}{R}{R}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
* Se la forza di una creatura è in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle tue altre creature. Se la forza totale delle tue creature è pari o inferiore a 0, il costo rimane {10}{R}{R}.
* Non puoi bersagliare la stessa creatura o lo stesso planeswalker due volte con la Salva Vulcanica per infliggergli 12 danni.

Santuario del Tutto  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Incantesimo Leggendario — Santuario  
All’inizio del tuo mantenimento, puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta Santuario e metterla sul campo di battaglia. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.  
Se un’abilità di un altro Santuario che controlli si innesca mentre controlli sei o più Santuari, quell’abilità si innesca una volta in più.

* Se il Santuario che hai messo sul campo di battaglia con la prima abilità del Santuario del Tutto durante il tuo mantenimento ha un’abilità che si innesca all’inizio del tuo mantenimento, quell’abilità non si innescherà durante quello stesso mantenimento.
* Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Gli effetti di sostituzione, che usano “invece” o “mentre”, non vengono influenzati. Anche le abilità attivate (scritte nel formato “Costo: Effetto”) dei Santuari che controlli non vengono influenzate.

Santuario della Luce Tranquilla  
{W}  
Incantesimo Leggendario — Santuario  
{5}{W}: TAPpa una creatura bersaglio. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni Santuario che controlli.

* La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo dell’abilità attivata. Non può ridurre il requisito di {W}.

Santuario delle Acque Calme  
{3}{U}  
Incantesimo Leggendario — Santuario  
All’inizio della tua fase principale pre-combattimento, puoi pescare X carte, dove X è il numero di Santuari che controlli. Se lo fai, scarta una carta.

* Peschi X carte e ne scarti una mentre l’abilità innescata si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
* Se il Santuario delle Acque Calme lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità è in pila, è possibile che nel momento in cui l’abilità si risolve tu non controlli alcun Santuario. In questo caso, puoi scegliere di pescare zero carte e scartarne una o puoi scegliere di non pescare zero carte e non scartare una carta.

Santuario delle Zanne Rocciose  
{1}{B}  
Incantesimo Leggendario — Santuario  
All’inizio della tua fase principale pre-combattimento, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di Santuari che controlli.

* Se il Santuario delle Zanne Rocciose lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità è in pila, è possibile che nel momento in cui l’abilità si risolve tu non controlli alcun Santuario. In tal caso, nessun giocatore guadagna o perde punti vita.
* In una partita Two-Headed Giant, il Santuario delle Zanne Rocciose fa perdere punti vita pari al doppio di X alla squadra avversaria e tu guadagni X punti vita.

Saracinesca di Rampicanti  
{G}  
Creatura — Muro Pianta  
0/3  
Difensore *(Questa creatura non può attaccare.)*  
{2}, {T}, Sacrifica una creatura con difensore: Pesca una carta.

* Puoi sacrificare la Saracinesca di Rampicanti per pagare il costo della sua ultima abilità.

Sbranatore dai Denti a Sciabola  
{3}{G}  
Creatura — Felino   
3/3  
All’inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sullo Sbranatore dai Denti a Sciabola e STAPpalo.

* Se non è morta alcuna creatura prima dell’inizio della tua sottofase finale, l’abilità dello Sbranatore dai Denti a Sciabola non si innescherà. Tuttavia, la creatura può essere già morta quando lo Sbranatore dai Denti a Sciabola entra nel campo di battaglia.
* L’abilità innescata si innesca solo una volta, a prescindere da quante creature sono morte in questo turno.

Scatenare la Furia  
{1}{R}  
Istantaneo  
Raddoppia la forza di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

* Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell’effetto inizia ad applicarsi. Se la sua forza è negativa, quella creatura prende invece -X/-0, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Il valore di X non cambierà se un altro effetto modifica la forza della creatura più tardi nel turno.

Scrutare nell’Abisso  
{4}{B}{B}{B}  
Stregoneria  
Un giocatore bersaglio pesca carte pari a metà del numero di carte nel suo grimorio e perde metà dei suoi punti vita. Arrotonda per eccesso ogni volta.

* I punti vita persi vengono arrotondati per eccesso, non i punti vita rimanenti. Ad esempio, se il giocatore bersaglio ha 7 punti vita, perde 4 punti vita e rimane a 3. Analogamente, il numero di carte pescate viene arrotondato per eccesso, non il numero di carte rimanenti nel grimorio.
* Per pescare le carte, prima il giocatore determina quante carte pescare, poi le pesca. Questo evento può essere modificato in modo da far pescare un numero di carte diverso.

Scrutatore delle Sfere  
{W}{U}  
Creatura — Mago Uccello  
2/2  
Volare  
Le magie creatura con volare che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.  
Ogniqualvolta un’altra creatura con volare entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, lo Scrutatore delle Sfere prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dello Scrutatore delle Sfere). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie creatura con volare che lanci. Per esempio, se lanci un secondo Scrutatore delle Sfere, il suo costo non verrà ridotto a meno di {W}{U}.
* 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.

Seminatore di Tenebre  
{5}{B}{B}  
Creatura — Orrore  
8/6  
Ogniqualvolta il Seminatore di Tenebre viene bloccato da una creatura, il controllore di quella creatura perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* Se la creatura che ha bloccato il Seminatore di Tenebre lascia il campo di battaglia prima che l’abilità innescata del Seminatore di Tenebre si risolva, il giocatore che la controllava prima che lasciasse il campo di battaglia è il giocatore che perde 2 punti vita.

Sfondare  
{R}  
Stregoneria  
Le creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno. *(Una creatura con travolgere può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*  
Pesca una carta.

* Sfondare influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno travolgere.
* Puoi lanciare Sfondare anche se non controlli alcuna creatura. Se non controlli creature mentre la magia si risolve, pescherai solo una carta.

Sfregio Infernale  
{1}{B}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende +2/+0 e ha “Quando questa creatura muore, pesca una carta”.

* Il giocatore che controllava la creatura quando è morta è quello che pescherà una carta.
* Se lo Sfregio Infernale e la creatura incantata vengono distrutti contemporaneamente, il giocatore pescherà una carta.

Signore dei Segugi Alpestre  
{R}{W}  
Creatura — Guerriero Umano  
2/2  
Quando il Signore dei Segugi Alpestre entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Cane da Guardia Alpestre e/o una carta chiamata Randagio Igneo, rivelarle, aggiungerle alla tua mano e poi rimescolare il tuo grimorio.  
Ogniqualvolta il Signore dei Segugi Alpestre attacca, prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di altre creature attaccanti.

* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’ultima abilità del Signore dei Segugi Alpestre. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di creature attaccanti.

Soddisfazione Sanguinaria  
{3}{B}  
Stregoneria  
Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno.  
Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio 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 e infine applica le riduzioni (come quella della Soddisfazione Sanguinaria). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* La prima abilità della Soddisfazione Sanguinaria verifica quanti punti vita hai guadagnato nel turno. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.

Soffio Gelato  
{2}{U}  
Istantaneo  
TAPpa fino a due creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP del loro controllore.

* Il Soffio Gelato può bersagliare creature TAPpate. Se una creatura bersaglio è già TAPpata quando la magia si risolve, quella creatura rimane semplicemente TAPpata e non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Sorvolatore delle Maree  
{3}{U}  
Creatura — Draghetto  
2/3  
Volare  
Ogniqualvolta attacchi con due o più creature con volare, pesca una carta.

* L’abilità del Sorvolatore delle Maree si innesca solo una volta, a prescindere dal numero di creature con volare che attaccano dopo la seconda.
* Peschi una carta anche se alcune o tutte le creature attaccanti perdono volare o lasciano il combattimento prima che si risolva l’abilità del Sorvolatore delle Maree.

Sovraccarico Sperimentale  
{2}{U}{R}  
Stregoneria  
Crea una pedina creatura Bizzarria X/X blu e rossa, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Poi, puoi riprendere in mano una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero. Esilia il Sovraccarico Sperimentale.

* Il valore di X viene determinato solo mentre il Sovraccarico Sperimentale si risolve. La forza e la costituzione della Bizzarria non cambiano se cambia il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.
* Poiché il Sovraccarico Sperimentale è ancora in pila mentre si sta risolvendo, non viene considerato per il valore di X.
* Esili il Sovraccarico Sperimentale anche se non riprendi in mano una carta.

Sovrano Felino  
{2}{G}  
Creatura — Felino  
2/3  
Gli altri Felini che controlli prendono +1/+1 e hanno protezione dai Canidi.  
Ogniqualvolta uno o più Felini che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, distruggi fino a un artefatto o a un incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore.

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

Stretta Ammaliante  
{3}{U}{U}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Mentre lanci la Stretta Ammaliante, non puoi scegliere una creatura STAPpata come suo bersaglio.  
Controlli la creatura incantata.

* La seconda abilità della Stretta Ammaliante influenza solo la scelta del bersaglio mentre la magia viene lanciata. Se la creatura viene STAPpata prima che la magia si risolva, si risolve comunque. Se a un giocatore è permesso cambiare il bersaglio della magia mentre è in pila, può scegliere una creatura STAPpata. Se metti la Stretta Ammaliante sul campo di battaglia senza lanciarla, puoi assegnarla a una creatura STAPpata.
* 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.

Subira, Carovaniera Tulzidi  
{2}{R}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Umano  
2/3  
Rapidità  
{1}: Un’altra creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.  
{1}{R}, {T}, Scarta la tua mano: Fino alla fine del turno, ogniqualvolta una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

* Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di 2 mentre la prima abilità attivata tenta di risolversi, quest’ultima non si risolve. Tuttavia, se la forza della creatura viene invece fatta aumentare a un valore superiore a 2 dopo che l’abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.
* Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 2 è stata bloccata, la seconda abilità di Subira non renderà questa creatura non bloccata.
* Puoi attivare l’ultima abilità di Subira anche se la tua mano è vuota. Se lo fai, semplicemente scarti zero carte.
* Una volta che si è risolta l’ultima abilità di Subira, verifica se l’abilità innescata ritardata deve innescarsi in base alla forza delle creature subito dopo che il danno è stato inflitto, non in base alla loro forza nel momento in cui l’abilità si risolve.

Teferi, Maestro del Tempo  
{2}{U}{U}  
Planeswalker Leggendario — Teferi  
3  
Puoi attivare le abilità di fedeltà di Teferi, Maestro del Tempo durante il turno di qualsiasi giocatore in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.  
+1: Pesca una carta, poi scarta una carta.  
-3: Una creatura bersaglio che non controlli scompare. *(Tratta quella creatura e qualsiasi permanente ad essa assegnato come se non esistessero fino al prossimo turno del controllore della creatura.)*  
-10: Gioca due turni extra dopo questo.

* La prima abilità di Teferi non influisce su quante delle sue abilità puoi attivare durante ogni turno.
* Peschi una carta e ne scarti una mentre la prima abilità di fedeltà di Teferi si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
* Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
* Una creatura attaccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
* La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
* Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Filibustiera del Velaliante, non termina quando un permanente scompare.
* Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Druido del Risveglio, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
* Le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati a un permanente che scompare scompaiono a loro volta. Appariranno insieme a quel permanente, ancora assegnati ad esso. Analogamente, i permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
* Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
* Tutte le creature che appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.
* Se un avversario prende il controllo di una tua creatura che in seguito scompare e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell’avversario. Se l’avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell’avversario sarebbe dovuto iniziare.

Tenente di Basri  
{3}{W}  
Creatura — Cavaliere Umano  
3/4  
Cautela, protezione dal multicolore  
Quando il Tenente di Basri entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.  
Ogniqualvolta il Tenente di Basri o un’altra creatura che controlli muoiono, se avevano un segnalino +1/+1, crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.

* Il Tenente di Basri può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata entra-in-campo.
* La seconda abilità innescata del Tenente di Basri si innesca una sola volta se la creatura che sta per morire ha segnalini +1/+1, indipendentemente da quanti ne abbia.
* Se il Tenente di Basri muore contemporaneamente ad altre creature, la sua ultima abilità si innescherà per ogni creatura con un segnalino +1/+1, incluso il Tenente di Basri stesso.
* Se una creatura con dei segnalini +1/+1 riceve un numero pari o superiore di segnalini -1/-1 e viene per questo distrutta per danno letale o messa nel cimitero del suo proprietario poiché ha una costituzione pari o inferiore a 0, l’ultima abilità si innesca. Questo perché l’abilità verifica le condizioni della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora quei segnalini.

Terrore delle Vette  
{3}{R}{R}  
Creatura — Drago  
5/4  
Volare  
Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano il Terrore delle Vette costano 3 punti vita addizionali per essere lanciate.  
Ogniqualvolta un’altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Terrore delle Vette infligge danno pari alla forza di quella creatura a un qualsiasi bersaglio.

* Il danno inflitto dal Terrore delle Vette è pari alla forza della creatura che entra in campo mentre si risolve l’abilità innescata. Se quella creatura lascia il campo di battaglia prima che l’abilità si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.

Tessitore di Telaspora  
{2}{G}  
Creatura — Ragno  
1/4  
Raggiungere, anti-malocchio dal blu  
Ogniqualvolta viene inflitto danno al Tessitore di Telaspora, guadagni 1 punto vita e crei una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

* Anti-malocchio dal blu significa che il Tessitore di Telaspora non può essere bersaglio di magie blu controllate dai tuoi avversari o di abilità di fonti blu controllate dai tuoi avversari.
* L’ultima abilità del Tessitore di Telaspora si innesca solo una volta, a prescindere da quanto danno gli viene inflitto e da quante fonti lo infliggono contemporaneamente (per esempio, nel caso in cui il Tessitore di Telaspora venga bloccato da due o più creature).
* L’ultima abilità si innesca anche se il Tessitore di Telaspora muore a causa del danno.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui al Tessitore di Telaspora viene inflitto danno, perdi la partita prima che l’abilità sia messa in pila.

Tirannodonte Addormentato  
{1}{G}  
Creatura — Dinosauro  
3/3  
Difensore *(Questa creatura non può attaccare.)*  
Fintanto che controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, il Tirannodonte Addormentato può attaccare come se non avesse difensore.

* Una volta che il Tirannodonte Addormentato ha attaccato, resterà una creatura attaccante anche se smetti di controllare una creatura con forza pari o superiore a 4.
* Se la forza del Tirannodonte Addormentato viene aumentata a 4 o più, permetterà a se stesso di attaccare.

Tomo Cervellotico  
{2}  
Artefatto  
{T}, Metti un segnalino pagina sul Tomo Cervellotico: Profetizza 1.  
{2}, {T}, Metti un segnalino pagina sul Tomo Cervellotico: Pesca una carta.  
Quando ci sono quattro o più segnalini pagina sul Tomo Cervellotico, esilialo. Se lo fai, guadagni 4 punti vita.

* Se il Tomo Cervellotico lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, non puoi esiliarlo dalla zona in cui viene messo.

Tramutare in Scorie  
{3}{R}{R}  
Stregoneria  
Tramutare in Scorie infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Distruggi tutti gli Equipaggiamenti assegnati a quella creatura.

* Tramutare in Scorie può bersagliare una creatura senza alcun Equipaggiamento assegnato.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Tramutare in Scorie tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non distruggerai alcun Equipaggiamento.

Trasfigurare  
{3}{R}  
Stregoneria  
Esilia una creatura bersaglio. Il controllore di quella creatura rivela carte dalla cima del suo grimorio fino a che non rivela una carta creatura. Quel giocatore mette quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola le altre nel suo grimorio.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Trasfigurare tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Nessun giocatore rivela carte o rimescola il suo grimorio.
* Se il giocatore rivela l’intero grimorio senza rivelare una carta creatura, quel giocatore si limiterà a rimescolare il grimorio.

Tutela di Teferi  
{2}{U}  
Incantesimo  
Quando la Tutela di Teferi entra nel campo di battaglia, pesca una carta, poi scarta una carta.  
Ogniqualvolta peschi una carta, un avversario bersaglio macina due carte. *(Mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.)*

* Peschi una carta e ne scarti una mentre la prima abilità si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni. Questo significa che la seconda abilità viene messa in pila dopo che hai finito di risolvere la prima abilità.

Tutore Macabro  
{1}{B}{B}  
Stregoneria  
Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio. Perdi 3 punti vita.

* Non riveli la carta che scegli.

Ugin, lo Spirito Drago  
{8}  
Planeswalker Leggendario — Ugin  
7  
+2: Ugin, lo Spirito Drago infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.  
−X: Esilia ogni permanente con costo di mana convertito pari o inferiore a X di uno o più colori.  
−10: Guadagni 7 punti vita, peschi sette carte, poi metti sul campo di battaglia fino a sette carte permanente dalla tua mano.

* Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell’oggetto.
* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

Ustione dell’Anima  
{2}{R}  
Istantaneo  
L’Ustione dell’Anima infligge 5 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Quel permanente perde indistruttibile fino alla fine del turno.

* L’Ustione dell’Anima può bersagliare una creatura o un planeswalker che non ha indistruttibile.

Vantaggio del Cacciatore  
{3}{G}  
Stregoneria  
Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

* Non puoi lanciare il Vantaggio del Cacciatore a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.
* Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Vantaggio del Cacciatore tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.
* Se la creatura che non controlli è un bersaglio illegale mentre il Vantaggio del Cacciatore tenta di risolversi, ma la creatura che controlli è un bersaglio legale, metti solo un segnalino +1/+1 sulla creatura che controlli.

Vedere la Verità  
{1}{U}  
Stregoneria  
Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano una di quelle carte e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine. Se questa magia è stata lanciata da una zona diversa dalla tua mano, aggiungi invece ognuna di quelle carte alla tua mano.

* Vedere la Verità non ti permette di lanciare la magia da una zona diversa dalla tua mano. Dovrai trovare un altro modo per farlo.
* Se un effetto copia Vedere la Verità mentre è in pila, la copia non viene lanciata, quindi potrai tenere solo una delle carte che guardi.

Vendicatore Fogliforme  
{2}{R}{G}  
Creatura — Druido Elementale  
4/3  
{T}: Aggiungi {G} per ogni creatura con forza pari o superiore a 4 che controlli.  
{7}{R}: Il Vendicatore Fogliforme infligge danno pari alla sua forza a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

* Se il Vendicatore Fogliforme lascia il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità è in pila, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge.

Vitor, Spina della Rosa del Vespro  
{2}{B}  
Creatura Leggendaria — Chierico Vampiro  
1/3  
Ogniqualvolta guadagni punti vita, un avversario bersaglio perde altrettanti punti vita.  
{3}{B}{B}: Le creature che controlli hanno legame vitale fino alla fine del turno.

* Poiché la prima abilità di Vitor non infligge danno, non guadagni punti vita quando si risolve se Vitor ha legame vitale.
* Se un’abilità si innesca ogniqualvolta un avversario perde punti vita e ti fa guadagnare punti vita, come per esempio l’abilità del Sangue Squisito, si verifica un loop che continua finché non vinci la partita o un giocatore non agisce per interrompere il loop.
* Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la prima abilità di Vitor si innescherà due volte e potrai scegliere un avversario diverso per ogni innesco. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l’abilità si innescherà una sola volta.
* Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la prima abilità di Vitor si innesca solo una volta.
* In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l’abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Wurm della Strage  
{3}{B}{B}{B}  
Creatura — Wurm  
6/5  
Quando il Wurm della Strage entra nel campo di battaglia, le creature controllate dai tuoi avversari prendono -2/-2 fino alla fine del turno.  
Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario muore, quel giocatore perde 2 punti vita.

* La prima abilità del Wurm della Strage influenza solo le creature controllate dai tuoi avversari nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il loro controllo o di cui prendono il controllo più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.
* Fintanto che il Wurm della Strage rimane sul campo di battaglia, la sua abilità innescata si innesca se una creatura controllata da un avversario muore per qualsiasi motivo, ad esempio, se la costituzione della creatura è ridotta a 0 a causa della prima abilità del Wurm della Strage.
* Se una creatura controllata da un avversario muore nello stesso momento del Wurm della Strage, l’ultima abilità del Wurm della Strage si innesca per quella creatura.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui a una creatura controllata da un avversario viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l’ultima abilità del Wurm della Strage sia messa in pila.

Zannafunesta dal Cappuccio  
{2}{B}  
Creatura — Serpente  
1/4  
Tocco letale  
Ogniqualvolta una creatura con tocco letale che controlli attacca, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.  
Ogniqualvolta una creatura con tocco letale che controlli infligge danno a un planeswalker, distruggi quel planeswalker.

* Le abilità innescate della Zannafunesta dal Cappuccio si innescano quando attacca e quando infligge danno a un planeswalker, fintanto che ha ancora tocco letale.
* In una partita Two-Headed Giant, la seconda abilità della Zannafunesta dal Cappuccio fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Zombie Prigioniero  
{2}{B}  
Creatura — Zombie  
2/3  
{1}{B}, {T}: Ogni avversario perde 2 punti vita. Attiva questa abilità solo se è morta una creatura in questo turno.

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità dello Zombie Prigioniero fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

# NOTE SPECIFICHE SULLA CARTA PROMO ACQUISTA-UN-BOX

Rin e Seri, Inseparabili{1}{R}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Canide Felino   
4/4  
Ogniqualvolta lanci una magia Canide, crea una pedina creatura Felino 1/1 verde.  
Ogniqualvolta lanci una magia Felino, crea una pedina creatura Canide 1/1 bianca.  
{R}{G}{W}, {T}: Rin e Seri, Inseparabili infliggono a un qualsiasi bersaglio danno pari al numero di Canidi che controlli. Guadagni punti vita pari al numero di Felini che controlli.

* Le prime due abilità di Rin e Seri non si innescano quando lanci Rin e Seri.
* 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.
* Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui l’ultima abilità di Rin e Seri tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Non guadagnerai punti vita.
* L’ammontare di danno inflitto dall’ultima abilità di Rin e Seri viene determinato solo mentre l’abilità si risolve. Se Rin e Seri sono ancora sul campo di battaglia, considerano anche se stessi.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL MAZZO PLANESWALKER

Basri, Paladino Devoto  
{4}{W}{W}  
Planeswalker Leggendario — Basri  
4  
+1: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Ha cautela fino alla fine del turno.  
-1: Ogniqualvolta una creatura attacca in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su di essa.  
-6: Le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno volare fino alla fine del turno.

* Se attivi la seconda abilità di Basri, una creatura che attacca ottiene un segnalino +1/+1 prima che vengano scelte le creature bloccanti.
* L’ultima abilità di Basri influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +2/+2 e non avranno volare.

Chandra, Catalizzatrice di Fiamme  
{4}{R}{R}  
Planeswalker Leggendario — Chandra  
5  
+1: Chandra, Catalizzatrice di Fiamme infligge 3 danni a ogni avversario.  
-2: Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria rossa bersaglio dal tuo cimitero. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala.  
-8: Scarta la tua mano, poi pesca sette carte. Fino alla fine del turno, puoi lanciare magie dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana.

* Devi pagare i costi per la magia che vuoi lanciare con la seconda abilità di Chandra. Se quella magia ha costi alternativi, puoi pagarli.
* Se vuoi lanciare la carta bersaglio, devi farlo mentre si risolve la seconda abilità di Chandra. Non puoi lanciarla più tardi nel turno.
* Se non hai carte in mano quando si risolve l’ultima abilità di Chandra, peschi comunque sette carte e puoi lanciare magie dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana in questo turno.
* L’ultima abilità di Chandra non cambia il momento in cui puoi lanciare quelle magie. Per esempio, non puoi lanciare una magia stregoneria dalla tua mano durante il combattimento.
* 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, devono essere pagati per lanciare la magia.
* Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Chandra fa perdere 6 punti vita alla squadra avversaria.

Discepoli del Torrione Keral  
{2}{R}{R}  
Creatura — Monaco Umano  
4/3  
Ogniqualvolta attivi un’abilità di fedeltà di un planeswalker Chandra, i Discepoli del Torrione Keral infliggono 1 danno a ogni avversario.

* L’abilità dei Discepoli del Torrione Keral si risolve prima dell’abilità che l’ha fatta innescare.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità dei Discepoli del Torrione Keral fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Egida di Basri  
{2}{W}{W}  
Stregoneria  
Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Basri, Paladino Devoto, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* Puoi lanciare l’Egida di Basri senza una creatura bersaglio. Passerai solo in rassegna il tuo grimorio e/o cimitero per trovare Basri, Paladino Devoto.
* Se scegli i bersagli e ogni creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Egida di Basri tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non cercherai Basri. Se invece un bersaglio è ancora legale, metterai un segnalino +1/+1 su di esso e cercherai Basri.

Evocatore della Tempesta  
{2}{R}  
Creatura — Sciamano Ogre  
3/2  
Quando l’Evocatore della Tempesta entra nel campo di battaglia, infligge 2 danni a ogni avversario.

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità dell’Evocatore della Tempesta fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Garruk, Araldo Selvaggio  
{4}{G}{G}  
Planeswalker Leggendario — Garruk  
5  
+1: Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, mettila in fondo al tuo grimorio.  
-2: Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un’altra creatura bersaglio.  
-7: Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno “Puoi far assegnare a questa creatura il suo danno da combattimento come se non fosse bloccata”.

* Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre la seconda abilità di Garruk tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno ad alcuna creatura.
* Quando assegni il danno da combattimento, scegli se assegnare il danno di ogni creatura alla creatura che la blocca oppure se assegnarlo al giocatore o al planeswalker attaccato dalla creatura. Non puoi dividere il danno tra entrambi.
* L’ultima abilità di Garruk influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno l’abilità.

Liliana, Maga della Morte  
{4}{B}{B}  
Planeswalker Leggendario — Liliana  
4  
+1: Riprendi in mano fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.  
-3: Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore perde 2 punti vita.  
-7: Un avversario bersaglio perde 2 punti vita per ogni carta creatura nel suo cimitero.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità di Liliana tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Nessun giocatore perde 2 punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore perde 2 punti vita.

Pesce Celeste Mistico  
{2}{U}  
Creatura — Pesce  
3/1  
Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, il Pesce Celeste Mistico ha volare fino alla fine del turno.

* L’abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se il Pesce Celeste Mistico fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l’abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Sciacalla di Liliana  
{2}{B}  
Creatura — Mago Umano  
3/2  
All’inizio di ogni sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, puoi mettere un segnalino fedeltà su un planeswalker Liliana che controlli.

* Se non è morta alcuna creatura prima dell’inizio della tua sottofase finale, l’abilità della Sciacalla di Liliana non si innesca. Tuttavia, la creatura può essere già morta quando la Sciacalla di Liliana entra nel campo di battaglia.
* L’abilità innescata si innesca solo una volta, a prescindere da quante creature sono morte in questo turno.
* Se controlli più di un planeswalker Liliana, scegli quale riceve un segnalino fedeltà mentre si risolve l’abilità della Sciacalla di Liliana.

Sdegno di Liliana  
{3}{B}{B}  
Stregoneria  
Distruggi una creatura bersaglio. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Liliana, Maga della Morte, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui lo Sdegno di Liliana tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non cercherai Liliana, Maga della Morte. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), cercherai Liliana.

Spirito della Malevolenza  
{1}{B}  
Creatura — Spirito  
2/1  
Quando lo Spirito della Malevolenza muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui allo Spirito della Malevolenza viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che la sua abilità sia messa in pila.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità dello Spirito della Malevolenza fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Teferi, Viaggiatore Senza Tempo  
{4}{U}{U}  
Planeswalker Leggendario — Teferi  
4  
+1: Pesca una carta.  
-3: Metti una creatura bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario.  
-8: Ogni creatura controllata da un avversario bersaglio scompare. Fino alla fine del tuo prossimo turno, non può apparire. *(Tratta quelle creature e qualsiasi permanente ad esse assegnato come se non esistessero.)*

* Di norma, i permanenti scomparsi appaiono durante la fase di STAP del loro controllore. L’ultima abilità di Teferi fa sì che i permanenti scomparsi non appaiano per tutta la durata indicata; appariranno durante la prossima sottofase di STAP del loro controllore dopo il tuo prossimo turno.
* Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
* Una creatura attaccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
* La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
* Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Filibustiera del Velaliante, non avverrà quando un permanente scompare.
* Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Druido del Risveglio, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
* Le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati a un permanente che scompare scompaiono a loro volta. Appariranno insieme a quel permanente, ancora assegnati ad esso. Analogamente, i permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
* Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
* Tutte le creature che appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.
* Se un avversario prende il controllo di una tua creatura che in seguito scompare e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il tuo controllo non appena inizia la relativa sottofase di STAP dell’avversario. Se l’avversario lascia la partita prima di quella sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che quel turno sarebbe dovuto iniziare.
* In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che l’ultima abilità di Teferi si è risolta, ma prima che termini il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.

Wurm Predatore  
{3}{G}  
Creatura — Wurm  
4/4  
Cautela *(Questa creatura attacca senza TAPpare.)*  
Il Wurm Predatore prende +2/+2 fintanto che controlli un planeswalker Garruk.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Wurm Predatore potrebbe diventare letale se controllassi un planeswalker Garruk e quest’ultimo lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE *DI JUMPSTART*

Bruto Incatenato  
{1}{R}  
Creatura — Diavolo  
4/3  
Il Bruto Incatenato non STAPpa durante il tuo STAP.  
{1}, Sacrifica un’altra creatura: STAPpa il Bruto Incatenato. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

* Puoi attivare l’ultima abilità del Bruto Incatenato anche se è già STAPpato.

Bruvac il Magniloquente  
{2}{U}  
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano  
1/4  
Se un avversario sta per macinare una o più carte, macina invece il doppio di quelle carte. *(Per macinare una carta, un giocatore mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)*

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

Burlone Astioso  
{2}{R}  
Creatura — Diavolo  
3/2  
Fintanto che è il tuo turno, il Burlone Astioso ha attacco improvviso.  
Ogniqualvolta un’altra creatura muore, il Burlone Astioso infligge 1 danno a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

* Se un’altra creatura muore allo stesso tempo del Burlone Astioso, l’ultima abilità del Burlone Astioso si innesca per quella creatura.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui a una creatura viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l’abilità del Burlone Astioso sia messa in pila.

Capitano dei Corsari  
{2}{U}  
Creatura — Pirata Umano  
2/2  
Quando il Capitano dei Corsari entra nel campo di battaglia, crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con: “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*  
Gli altri Pirati che controlli prendono +1/+1.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto ai Pirati che controlli potrebbe diventare letale se il Capitano dei Corsari lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Divoratore Notturno  
{2}{B}  
Creatura — Farabutto Vampiro  
2/1  
Volare  
Quando il Divoratore Notturno muore, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui al Divoratore Notturno viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che la sua abilità sia messa in pila.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità del Divoratore Notturno fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Emiel la Benedetta  
{2}{W}{W}  
Creatura Leggendaria — Unicorno  
4/4  
{3}: Esilia un’altra creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.  
Ogniqualvolta un’altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {g/w}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su di essa. Se è un Unicorno, metti invece due segnalini +1/+1 su di essa. *({g/w} può essere pagato con {G} o {W}.)*

* Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.
* Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
* La seconda abilità di Emiel si innesca ogniqualvolta qualsiasi creatura, a parte Emiel stessa, entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, comprese quelle rimesse sul campo di battaglia dalla sua prima abilità.
* Scegli se pagare o meno per l’abilità innescata di Emiel mentre si risolve. Se lo fai, nessun giocatore può compiere altre azioni tra il momento in cui paghi e il momento in cui la creatura prende uno o due segnalini +1/+1.
* Mentre si risolve l’abilità innescata di Emiel, non puoi pagare {g/w} più volte per mettere più segnalini sulla creatura.
* Se la creatura che entra in campo è un Unicorno, devi comunque pagare {g/w} per mettere due segnalini +1/+1 su di essa.

Evoluzione Ramificata  
{2}{G}  
Incantesimo  
Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, mettine invece il doppio su quella creatura.

* Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entrerà invece con il doppio di quei segnalini.
* Se controlli due Evoluzioni Ramificate, il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura sarà quattro volte il numero originale. Tre Evoluzioni Ramificate moltiplicano il numero originale per otto e così via.
* Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su una creatura che controlli, scegli tu l’ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

Fenice del Fulmine  
{2}{R}  
Creatura — Fenice  
2/2  
Volare, rapidità  
La Fenice del Fulmine non può bloccare.  
All’inizio della tua sottofase finale, se a un avversario sono stati inflitti 3 o più danni in questo turno, puoi pagare {R}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia la Fenice del Fulmine dal tuo cimitero.

* L’ultima abilità della Fenice del Fulmine si innesca solo se è nel tuo cimitero mentre inizia la tua sottofase finale e solo se a un avversario sono stati inflitti 3 o più danni prima che inizi la tua sottofase finale.
* L’ultima abilità della Fenice del Fulmine verifica quanti danni sono stati inflitti agli avversari nel turno, anche se la Fenice del Fulmine non era nel tuo cimitero quando il danno è stato inflitto. Non verifica se gli avversari hanno guadagnato punti vita, anche se hanno guadagnato più punti vita di quanti danni abbiano subito.
* Se vengono inflitti 3 o più danni a un avversario e questi perde la partita, l’abilità della Fenice del Fulmine si innesca all’inizio della tua sottofase finale.

Fulmine Vivente  
{3}{R}  
Creatura — Sciamano Elementale  
3/2  
Quando il Fulmine Vivente muore, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

* Se il Fulmine Vivente muore a causa di una magia istantaneo o stregoneria che possiedi, la sua abilità può bersagliare quella carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero.

Inniaz, la Forza della Burrasca  
{3}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Genio  
4/4  
Volare  
{2}{w/u}: Le creature attaccanti con volare prendono +1/+1 fino alla fine del turno. *({w/u} può essere pagato con {W} o {U}.)*  
Ogniqualvolta tre o più creature con volare che controlli attaccano, ogni giocatore prende il controllo di un permanente non terra a tua scelta controllato dal giocatore alla sua destra.

* L’abilità di Inniaz si innesca solo una volta, a prescindere dal numero di creature con volare che attaccano dopo la terza.
* L’abilità di Inniaz si risolve anche se alcune o tutte le creature attaccanti perdono volare o lasciano il combattimento prima che si risolva.
* L’abilità di Inniaz si risolve prima che vengano scelte le creature bloccanti.
* Scegli tu i permanenti che vengono passati ad altri giocatori mentre si risolve l’abilità di Inniaz. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli e il momento in cui cambia il controllore.
* Se cedi una creatura attaccante con volare che controlli, verrà rimossa dal combattimento. Se era TAPpata, rimarrà TAPpata, quindi non potrà bloccare.
* In una partita a due giocatori, scambi il controllo di due permanenti a tua scelta con il tuo avversario.
* Se un giocatore non controlla permanenti non terra, il giocatore alla sua sinistra non prende il controllo di nulla.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità di Inniaz non considera l’appartenenza a una squadra piuttosto che a un’altra. Il giocatore a sinistra in ogni squadra prende il controllo di un permanente del compagno di squadra e il giocatore a destra ne prende uno dal giocatore di sinistra della squadra avversaria. Se il tuo compagno di squadra prende il controllo di una creatura attaccante in questo modo, la creatura viene comunque rimossa dal combattimento.
* L’effetto di cambio di controllo dell’ultima abilità di Inniaz dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se Inniaz lascia il campo di battaglia. In una partita multiplayer, un giocatore che lascia la partita si riprende il suo permanente e restituisce quello che ha preso.

Kels, Truffatrice di Incontri  
{2}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Warlock Azra  
4/3  
Minacciare  
Ogniqualvolta sacrifichi una creatura, puoi pagare {u/b}. Se lo fai, pesca una carta. *({u/b*} *può essere pagato con {U} o {B}.)*  
{1}, Sacrifica una creatura: Kels, Truffatrice di Incontri ha indistruttibile fino alla fine del turno.

* La seconda abilità di Kels è un’abilità innescata, non un’abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti, come l’ultima abilità di Kels.
* Se sacrifichi un permanente per pagare parte del costo di una magia o di un’abilità attivata, la seconda abilità di Kels si risolverà prima di quella magia o abilità.
* Un permanente leggendario che viene messo in un cimitero a causa della “regola delle leggende” non si considera sacrificato.
* Se sacrifichi Kels, la sua seconda abilità si innesca. Si innescherà anche per eventuali altre creature che sacrifichi contemporaneamente. Puoi sacrificare Kels per pagare il costo della sua stessa abilità.
* Mentre si risolve la seconda abilità di Kels, non puoi pagare {u/b} più di una volta per pescare più di una carta.
* Puoi attivare l’ultima abilità di Kels anche se non c’è nulla che cerca di distruggerla e se ha già indistruttibile.

Minutosso, Ladro di Gingilli  
{1}{B}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Scheletro  
1/2  
All’inizio di ogni sottofase finale, se un avversario ha scartato una carta in questo turno, tu peschi una carta e perdi 1 punto vita.  
{4}{B}{B}: Ogni avversario senza carte in mano perde 10 punti vita.

* La prima abilità di Minutosso si innesca solo se un avversario ha scartato una carta prima che inizi la sottofase finale. Se un avversario ha più carte in mano di quante ne consenta il suo limite massimo di carte, scarterà nella sua sottofase di cancellazione, dopo la sottofase finale.
* La prima abilità di Minutosso ti fa pescare solo una carta e perdere solo 1 punto vita, a prescindere da quanti avversari abbiano scartato carte e da quante carte siano state scartate dopo la prima.
* Minutosso verifica quali avversari non hanno carte in mano solo mentre si risolve la sua ultima abilità.

Muxus, Aristocratico Goblin  
{4}{R}{R}  
Creatura Leggendaria — Nobile Goblin  
4/4  
Quando Muxus, Aristocratico Goblin entra nel campo di battaglia, rivela le prime sei carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia tutte le carte creatura Goblin con costo di mana convertito pari o inferiore a 5 scelte tra esse e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.  
Ogniqualvolta Muxus attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni altro Goblin che controlli.

* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Il bonus ottenuto da Muxus viene determinato solo mentre si risolve la sua ultima abilità. Dopo che ciò è avvenuto, il bonus non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di Goblin che controlli.

Neyith della Caccia Funesta  
{2}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
3/3  
Ogniqualvolta una o più creature che controlli lottano o vengono bloccate, pesca una carta.  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {2}{r/g}. Se lo fai, raddoppia la forza di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. Quella creatura deve essere bloccata in questo combattimento, se possibile. *({r/g} può essere pagato con {R} o {G}.)*

* Peschi solo una carta mentre si risolve la prima abilità di Neyith, a prescindere dal numero di creature da te controllate che hanno lottato o sono state bloccate.
* Una creatura “lotta” quando un effetto le richiede di lottare. Infliggere danno da combattimento non equivale a lottare.
* Mentre si risolve l’ultima abilità di Neyith, non puoi pagare più di una volta per raddoppiare la forza di una creatura più di una volta, né per raddoppiare la forza di più creature.
* Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell’effetto inizia ad applicarsi. Se la sua forza è negativa, quella creatura prende invece -X/-0, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Il valore di X non cambierà se un altro effetto modifica la forza della creatura più tardi nel turno.
* È sufficiente una sola creatura per bloccare la creatura bersaglio. Altre creature possono bloccare la creatura bersaglio, bloccare altre creature o non bloccare
* Se la creatura bersaglio ha minacciare, dovrà essere bloccata da due creature se possibile.
* Il giocatore in difesa, non tu, decide quale creatura blocca la creatura bersaglio.
* Se nessuna delle creature controllate dal giocatore in difesa può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché sono TAPpate), la creatura bersaglio non verrà bloccata. Se è necessario pagare un costo per bloccare la creatura bersaglio, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura bersaglio non dev’essere necessariamente bloccata neanche in questo caso.

Ormos, Custode degli Archivi  
{4}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Sfinge  
5/5  
Volare  
Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, metti invece cinque segnalini +1/+1 su Ormos, Custode degli Archivi.  
{1}{U}{U}, Scarta tre carte con nomi diversi: Pesca cinque carte.

* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
* Se devi pescare più di una carta e non hai carte sufficienti nel tuo grimorio, prima peschi tutte le carte nel tuo grimorio, quindi inizi a sostituire carte pescate con segnalini per le pescate rimanenti.
* Se due o più effetti di sostituzione stanno per applicarsi a un evento di pescata, il giocatore che sta pescando la carta sceglie l’ordine in cui applicarli.

Pastore di Allosauri  
{G}  
Creatura — Sciamano Elfo  
1/1  
Il Pastore di Allosauri non può essere neutralizzato.  
Le magie verdi che controlli non possono essere neutralizzate.  
{4}{G}{G}: Fino alla fine del turno, ogni creatura Elfo che controlli ha forza e costituzione base 5/5 e diventa un Dinosauro in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura.

* Una magia o un’abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare le magie che non possono essere neutralizzate. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia che non può essere neutralizzata non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
* L’ultima abilità del Pastore di Allosauri sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione delle creature influenzate. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l’abilità si è risolta sostituiranno quella parte dell’effetto.
* Gli effetti che modificano la forza o la costituzione di una creatura influenzata senza impostarle a un valore specifico si applicheranno indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione della creatura.
* Le creature influenzate non perdono alcuna abilità quando diventano Dinosauri.

Pellegrino dei Rifugi Rocciosi  
{1}{W}  
Creatura — Chierico Kor  
2/2  
Ogniqualvolta il Pellegrino dei Rifugi Rocciosi attacca, se controlli un artefatto o un incantesimo, il Pellegrino dei Rifugi Rocciosi prende +1/+1 e ha legame vitale fino alla fine del turno.

* Il Pellegrino dei Rifugi Rocciosi prende +1/+1 solo una volta, a prescindere dal numero di artefatti e incantesimi che controlli. Non prende +2/+2 se controlli un artefatto e un incantesimo.
* Se non controlli un artefatto o un incantesimo subito dopo che il Pellegrino dei Rifugi Rocciosi attacca, la sua abilità non si innescherà. Se non ne controlli uno mentre l’abilità si risolve, non prende +1/+1 né guadagna legame vitale. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi dello stesso artefatto o incantesimo in entrambi i momenti.

Santuario Benedetto  
{3}{W}{W}  
Incantesimo  
Previeni tutto il danno non da combattimento che verrebbe inflitto a te e alle creature che controlli.  
Ogniqualvolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Unicorno 2/2 bianca.

* Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto automaticamente dalle creature attaccanti e bloccanti. Qualsiasi altro danno è danno non da combattimento, anche se viene inflitto durante una fase di combattimento da una creatura attaccante o bloccante.
* Gli effetti che ti fanno perdere punti vita non vengono prevenuti.

Spirale Sacrificale  
{4}{R}{R}  
Stregoneria  
La Spirale Sacrificale infligge X danni a ogni creatura e a ogni planeswalker che non controlli, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

* Poiché la Spirale Sacrificale è ancora in pila mentre si sta risolvendo, non viene considerata per il valore di X.
* In una partita Two-Headed Giant, la Spirale Sacrificale infligge danno alle creature e ai planeswalker del tuo compagno di squadra.

Splendidestriero  
{2}{W}  
Creatura — Unicorno  
2/3  
Quando lo Splendidestriero entra nel campo di battaglia, TAPpa fino a una creatura bersaglio. Guadagni punti vita pari alla forza di quella creatura.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità dello Splendidestriero tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Non guadagnerai punti vita.
* L’abilità dello Splendidestriero può bersagliare una creatura TAPpata. Se la creatura bersaglio è già TAPpata quando l’abilità si risolve, quella creatura rimane TAPpata e tu guadagni punti vita pari alla sua forza.

Strega delle Brughiere  
{3}{B}{B}  
Creatura — Warlock Umano  
4/4  
Tocco letale  
All’inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, ogni avversario sacrifica una creatura e tu riprendi in mano fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

* L’abilità innescata si innesca solo una volta, a prescindere dai punti vita che hai guadagnato.
* L’abilità innescata verifica se hai guadagnato punti vita durante il turno, anche se la Strega delle Brughiere non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
* Se non hai guadagnato punti vita nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, l’abilità innescata non si innescherà.
* Non devi scegliere alcuna carta creatura bersaglio. Se lo fai e la carta bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. I tuoi avversari non sacrificheranno creature.
* Mentre l’abilità innescata si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Studioso del Tesoro Perduto  
{5}{U}{U}  
Creatura — Sfinge  
5/5  
Volare  
Quando lo Studioso del Tesoro Perduto entra nel campo di battaglia, puoi lanciare una carta istantaneo, stregoneria o artefatto bersaglio dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se una magia istantaneo o stregoneria lanciata in questo modo sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala.

* Se vuoi lanciare la carta bersaglio, devi farlo mentre si risolve l’abilità innescata. Non puoi lanciarla più tardi nel turno.
* 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, devono essere pagati per lanciare la magia.
* Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
* Se lanci una magia artefatto in questo modo, non verrà esiliata se sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno.

Titano Torreggiante  
{4}{G}{G}  
Creatura — Gigante  
0/0  
Il Titano Torreggiante entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1, dove X è la costituzione totale delle altre creature che controlli.  
Sacrifica una creatura con difensore: Tutte le creature hanno travolgere fino alla fine del turno.

* La costituzione di un’altra creatura che entra nel campo di battaglia contemporaneamente al Titano Torreggiante non contribuirà ai segnalini +1/+1 del Titano Torreggiante.
* Una volta che il Titano Torreggiante è entrato nel campo di battaglia, non guadagna né perde segnalini se cambia la costituzione totale delle altre creature che controlli.

Zurzoth, Cavalcante del Caos  
{2}{R}  
Creatura Leggendaria — Diavolo  
2/3  
Ogniqualvolta un avversario pesca la sua prima carta ogni turno, se non è il suo turno, crei una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa con “Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”.  
Ogniqualvolta uno o più Diavoli che controlli attaccano uno o più giocatori, tu e quei giocatori pescate una carta, poi scartate una carta a caso.

* Se una magia o abilità fa sì che un giocatore aggiunga una carta alla sua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui a una pedina Diavolo viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che la sua abilità sia messa in pila.
* I Diavoli da te controllati che attaccano un planeswalker non faranno pescare né scartare carte ad alcun giocatore.

Magic: The Gathering, Magic, Gilde di Ravnica, Fedeltà di Ravnica, La Guerra della Scintilla, Il Trono di Eldraine, Theros, Ikoria, i mazzi Planeswalker, Antiquities e Oracle sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2020 Wizards.