# Note di release di *Rinascita di Zendikar*

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

Ultima modifica: 27 luglio 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

L’espansione *Rinascita di Zendikar* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 25 settembre 2020. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Il Trono di Eldraine*, *Theros: Oltre la Morte*, *Ikoria: Terra dei Behemoth*, *Set Base 2021* e *Rinascita di Zendikar*.

Le carte incluse nelle buste per draft e nelle Theme Booster di *Rinascita di Zendikar* saranno legali nel formato Standard. Queste carte sono contrassegnate dal codice dell’espansione ZNR.

I mazzi Commander di *Rinascita di Zendikar* contengono sei carte inedite (contrassegnate dal codice dell’espansione ZNC e dai numeri di collezione da 1 a 6). Queste carte sono legali nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard, Pioneer e Modern. Le altre carte in questi mazzi (contrassegnate dal codice dell’espansione ZNC e dai numeri di collezione da 7 a 142) sono legali in qualsiasi formato che ne permette già l’uso; in altre parole, la presenza di una carta in questi mazzi non ne modifica la legalità in alcun formato.

Il set delle Spedizioni di *Rinascita di Zendikar* contiene trenta carte (contrassegnate dal codice dell’espansione ZNE e dai numeri di collezione da 1 a 30). Queste carte sono legali in qualsiasi formato che ne permette già l’uso.

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

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

## Nuova meccanica di gioco: carte bifronte modali

In alcune espansioni precedenti di *Magic* abbiamo introdotto delle carte bifronte, che richiedevano di essere giocate dal lato frontale e di essere trasformate in qualche modo per passare al lato posteriore. L’espansione *Rinascita di Zendikar* propone un’interessante variazione su questo tema con le carte bifronte modali: non si trasformano, ma puoi immediatamente giocare uno dei due lati!

Riparo di Sejiri  
{1}{W}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio che controlli ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno.  
/////  
Ghiacciaio di Sejiri  
Terra  
Il Ghiacciaio di Sejiri entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi {W}.

## Giocare con carte bifronte modali

* Per determinare se è legale giocare una carta bifronte modale, considera solo le caratteristiche del lato che intendi giocare e ignora le caratteristiche dell’altro lato. Per esempio, puoi lanciare il Riparo di Sejiri se hai già giocato una terra in questo turno e puoi giocare il Ghiacciaio di Sejiri anche se un effetto ti impedisce di lanciare magie istantaneo.
* Se un effetto ti permette di giocare una carta bifronte modale specifica, puoi lanciarla come magia o giocarla come terra, a seconda del lato che decidi di giocare. Se un effetto ti permette di lanciare (anziché “giocare”) una carta bifronte modale specifica, non puoi giocarla come terra.
* Se un effetto ti permette di giocare una terra o lanciare una magia scelta tra un gruppo di carte, puoi giocare o lanciare qualsiasi lato di una carta bifronte modale che soddisfi i criteri di quell’effetto. Per esempio, se il Riparo di Sejiri / Ghiacciaio di Sejiri è nel tuo cimitero e un effetto ti permette di giocare terre dal tuo cimitero, puoi giocare il Ghiacciaio di Sejiri. Lo stesso effetto non ti permette di lanciare il Riparo di Sejiri.
* Il costo di mana convertito di una carta bifronte modale si basa sulle caratteristiche del lato che viene considerato. In pila e sul campo di battaglia, considera il lato a faccia in su. In tutte le altre zone, considera solo il lato frontale. Il costo di mana convertito di una carta bifronte che si trasforma viene determinato diversamente.
* Una carta bifronte modale non può essere trasformata né messa sul campo di battaglia trasformata. Ignora le istruzioni che ti richiedono di trasformare una carta bifronte modale o di metterne una sul campo di battaglia trasformata.

## Informazioni generali sulle carte bifronte

* Ogni lato di una carta bifronte possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre una carta bifronte è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato al momento a faccia in su. L’altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
* Mentre una carta bifronte non è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Ad esempio, nel cimitero la carta qui sopra ha solo le caratteristiche del Riparo di Sejiri, anche se sul campo di battaglia, prima di essere messa nel cimitero, era il Ghiacciaio di Sejiri. In particolare, questo significa che il Riparo di Sejiri è una carta non terra anche se puoi giocarla come terra.
* Se un effetto mette una carta bifronte sul campo di battaglia, quest’ultima entra con il lato frontale a faccia in su. Se quel lato frontale non può essere messo sul campo di battaglia, la carta non entra nel campo di battaglia. Per esempio, se un effetto esilia il Ghiacciaio di Sejiri e lo fa tornare sul campo di battaglia, resta in esilio perché un istantaneo non può essere messo sul campo di battaglia.
* Se un effetto richiede a un giocatore di scegliere il nome di una carta, quel giocatore può scegliere il nome di uno dei due lati. Se quell’effetto o un’abilità collegata si riferisce a una magia con il nome scelto che viene lanciata e/o a una terra con il nome scelto che viene giocata, considera solo il nome scelto e non il nome dell’altro lato.
* Nella variante Commander, l’identità di colore di una carta bifronte è determinata dai costi di mana e dai simboli del mana nel testo delle regole di entrambi i lati combinati. Se una delle due facce ha un indicatore di colore o un tipo di terra base, questi ultimi vengono a loro volta considerati.
* Uno o entrambi i lati di una carta bifronte possono includere un testo di richiamo che ricorda cosa c’è sull’altro lato. Questo testo di richiamo non ha alcun effetto sul gioco.
* Ogni carta bifronte ha un’icona nell’angolo in alto a sinistra di ogni lato. Per le carte bifronte modali in questa espansione, le icone sono costituite da un singolo triangolo per il lato frontale e un doppio triangolo per il lato posteriore. Queste icone non hanno alcun effetto sul gioco.

## Usare carte-guida CB

[DFC Helper Card image]

* È importante che le carte nel tuo mazzo non siano distinguibili l’una dall’altra. Per riuscirci con le carte bifronte, puoi usare le carte-guida presenti in alcune buste di *Rinascita di Zendikar*. Una carta-guida funge da sostituto di una carta bifronte nelle zone nascoste o dovunque la sua identità sia occultata (ad esempio in esilio, se viene esiliata a faccia in giù). Usare le carte-guida è facoltativo, ma nei tornei i giocatori con carte bifronte devono usare le carte-guida o bustine protettive opache (o entrambe).
* Devi avere con te la carta bifronte reale rappresentata dalla carta-guida. La carta bifronte deve essere tenuta separata dal resto del mazzo e dal tuo sideboard.
* Una carta-guida può essere inclusa in un mazzo solamente se viene usata per rappresentare una carta bifronte.
* Devi scrivere chiaramente sulla carta-guida per mostrare quale carta bifronte rappresenta. Sulla carta-guida deve essere scritto il nome di almeno uno dei due lati; inoltre, è possibile scrivere qualsiasi altra informazione visibile su uno dei lati della carta. Non è possibile scrivere sulla carta-guida informazioni che non sono disponibili sulla carta di riferimento.
* Durante la partita, una carta-guida è considerata la carta bifronte che rappresenta.
* Se una carta-guida entra in una zona pubblica (il campo di battaglia, il cimitero, la pila o l’esilio, a meno che non sia esiliata a faccia in giù), usa la carta bifronte reale e metti da parte la carta-guida. Se la carta bifronte viene messa in una zona nascosta (la tua mano o il grimorio), usa di nuovo la carta-guida.
* Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù o messa sul campo di battaglia a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta-guida a faccia in giù o bustine protettive opache (o entrambe).
* Alcune espansioni meno recenti includono carte con elenchi di controllo per rappresentare le carte bifronte o le carte con combinare di quelle espansioni. Una carta-guida di *Rinascita di Zendikar* può essere usata per rappresentare quelle carte bifronte. Si applicano le stesse regole relative alle informazioni che possono essere scritte sulla carta-guida.

## Nuova meccanica di gioco: compagnia

Tutto è più bello in compagnia, anche l’avventura: le case di spedizione di Zendikar ti incoraggiano ad affrontare il tuo viaggio con un gruppo ben assortito. È sempre utile avere qualcuno che ti guarisca, che si intrufoli da qualche parte, che sappia tirare un pugno come si deve o che possa imbrigliare le forze mistiche che sorreggono la struttura stessa del Multiverso per evocare la perfetta tazza di tè.

Assalto Alleato  
{2}{W}  
Istantaneo  
Fino a due creature bersaglio prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Per determinare “il numero di creature nella tua compagnia”, verifica se controlli un Chierico, se controlli un Farabutto, se controlli un Guerriero e se controlli un Mago. Il numero sarà pari al numero totale di risposte affermative a queste verifiche. Ogni creatura che controlli può essere contata solo una volta.
* Se una creatura ha più di un tipo di creatura da compagnia e ci sono più modi di contare quella creatura che potrebbero risultare in un numero di creature diverso per la tua compagnia, viene usato il numero più alto fra questi. Per esempio, se controlli un Chierico e un Mago Chierico, il numero di creature nella tua compagnia è due. Non puoi scegliere di avere solo una creatura contando il Mago Chierico prima come Chierico.
* Un’abilità che si riferisce al numero di creature nella tua compagnia ottiene un numero tra zero e quattro. Queste abilità non considerano quali creature sono incluse nella tua compagnia e non avrai bisogno di designare creature specifiche come incluse nella compagnia. Non puoi scegliere di escludere creature dal conteggio per ridurre il numero.
* Alcune carte fanno riferimento a una “compagnia completa”. Hai una compagnia completa se il numero di creature nella tua compagnia è quattro.
* Diverse carte hanno una riduzione di costo basata sul numero di creature nella tua compagnia. Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* Se una magia ha una riduzione di costo basata sul numero di creature nella tua compagnia, nessun giocatore può tentare di cambiare quel numero dopo che inizi a lanciare la magia ma prima che paghi il costo.
* Se l’abilità di una creatura considera il numero di creature nella tua compagnia, quel numero viene determinato mentre l’abilità si risolve. Quando l’abilità si risolve, anche quella creatura può essere considerata nel conto del numero di creature nella tua compagnia, se appropriato.

## Tematica dei Chierici: guadagno di punti vita

Se hai un Chierico nella compagnia, potresti ricevere ricompense quando guadagni punti vita.

Sacerdotessa della Sventura Razziatrice  
{2}{B}  
Creatura — Chierico Vampiro  
3/2  
Ogniqualvolta guadagni punti vita, ogni avversario perde 1 punto vita.

* Un’abilità che si innesca “ogniqualvolta guadagni punti vita” si innesca solo una volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
* Un’abilità che si innesca ogniqualvolta guadagni punti vita “per la prima volta in ogni turno” non si innesca se guadagni punti vita durante il turno prima che il permanente con quell’abilità venga messo sul campo di battaglia, neppure se guadagni nuovamente punti vita più avanti nel turno.
* 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, un’abilità “ogniqualvolta guadagni punti vita” 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.

## Tematica dei Farabutti: carte nei cimiteri

Se hai un Farabutto nella tua compagnia, potresti ricevere ricompense quando hai avversari con cimiteri che per qualche ragione traboccano di carte.

Anticognizione  
{1}{U}  
Istantaneo  
Neutralizza una magia creatura o planeswalker bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}. Se un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, neutralizza invece quella magia, poi profetizza 2.

* Un’abilità che offre un bonus quando un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero non fornisce benefici addizionali se più di un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, né se un avversario ha più di otto carte nel suo cimitero.
* In una partita multiplayer, una volta che un avversario lascia la partita, non viene considerato per questo effetto, indipendentemente dal numero di carte che aveva nel cimitero prima di lasciare la partita.

## Tematica dei Guerrieri: Equipaggiamenti ad assegnazione gratuita

Se hai un Guerriero nella compagnia, probabilmente tenderai ad attaccare. Spesso e volentieri. I Guerrieri di questa espansione non hanno una meccanica unificante, ma traggono grandi benefici dagli attacchi e da Equipaggiamenti particolari con un’assegnazione gratuita.

Ascia della Reliquia  
{2}  
Artefatto — Equipaggiamento  
Quando l’Ascia della Reliquia entra nel campo di battaglia, assegnala a una creatura bersaglio che controlli.  
La creatura equipaggiata prende +1/+1. Se è un Guerriero, prende invece +2/+1.  
Equipaggiare {2}

* Assegnare un Equipaggiamento con la sua abilità innescata entra-in-campo non equivale ad assegnarlo usando la sua abilità equipaggiare. Non paghi mana per l’assegnazione e, se l’Equipaggiamento entra in un momento in cui non puoi lanciare una stregoneria, puoi comunque assegnarlo a una creatura che controlli.
* Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, l’Equipaggiamento resta sul campo di battaglia non assegnato.

## Tematica dei Maghi: lanciare magie

Se hai un Mago nella tua compagnia, potresti ricevere ricompense quando lanci certe magie che piacciono ai Maghi: istantanei, stregonerie o addirittura altri Maghi.

Stregone delle Frane  
{3}{R}  
Creatura — Mago Umano  
3/3  
Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo, stregoneria o Mago, lo Stregone delle Frane infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia (se ha dei bersagli). L’abilità si risolve anche se quella magia viene neutralizzata.
* Una magia Mago è una magia con il tipo di creatura Mago. Le magie legate ai Maghi (come l’Amuleto della Reliquia) non sono magie Mago.

## Riproposizione di una parola per definire un’abilità: terraferma

Le terre non possono far parte di una compagnia, ma puoi certamente ottenere delle ricompense ogni volta che una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Terraferma, una parola per definire un’abilità, evidenzia questo tipo di abilità. Una parola per definire un’abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Nettarifero di Kazandu  
{1}{G}  
Creatura — Insetto  
1/3  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

* Un’abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo per qualsiasi ragione. Si innesca quando giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
* Un’abilità terraferma non si innesca se un permanente già sul campo di battaglia diventa una terra.
* Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ciascuna abilità terraferma dei permanenti che controlli si innescherà. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L’ultima abilità che hai messo in pila sarà la prima a risolversi.

## Riproposizione di abilità definita da parola chiave: potenziamento

Potenziamento è una parola chiave riproposta che ti permette di pagare un costo aggiuntivo per rendere più spettacolari le tue magie.

Braceclasma  
{1}{R}  
Istantaneo  
Potenziamento {R} *(Puoi pagare {R} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Il Braceclasma infligge 1 danno a ogni creatura. Se è stato potenziato, infligge invece 2 danni a ogni creatura.

Chierico del Velaliante  
{W}  
Creatura — Chierico Kor  
1/1  
Potenziamento {2}{W} *(Puoi pagare {2}{W} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Volare  
Quando il Chierico del Velaliante entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, TAPpa fino a due creature bersaglio.

* Potenziamento rappresenta un costo addizionale facoltativo che puoi scegliere di pagare mentre lanci la magia.   
  Una magia lanciata con quel costo addizionale viene “potenziata”.
* Non puoi pagare un costo di potenziamento più di una volta.
* Se hai messo un permanente con un’abilità potenziamento sul campo di battaglia senza lanciarlo, non puoi potenziarlo.
* Se copi una magia potenziata, anche la copia si considera potenziata. Se una carta o una pedina entrano nel campo di battaglia come una copia di un permanente che è già sul campo di battaglia, il nuovo permanente non è potenziato, neanche se l’originale lo era.
* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l’effetto di un’altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* Certe magie istantaneo o stregoneria richiedono bersagli alternativi o addizionali quando sono potenziate. Ignora questi requisiti relativi ai bersagli se le magie non vengono potenziate. Inoltre, non puoi potenziare quelle magie a meno che tu non scelga i bersagli appropriati. Tuttavia, puoi potenziare una magia permanente anche se non puoi scegliere bersagli per un’abilità entra-in-campo di quel permanente una volta che la magia si risolve.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia potenziata 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.
* Un’abilità che si riferisce a “un’abilità potenziamento” si riferisce a una carta che ha un costo di potenziamento (o ad alcune carte di altre espansioni con un costo di multipotenziamento) e non a una carta con un’abilità che si limita a considerare il potenziamento.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *RINASCITA DI ZENDIKAR*

Acchiappainsetti Grotag  
{1}{R}  
Creatura — Guerriero Goblin  
1/2  
Travolgere  
Ogniqualvolta l’Acchiappainsetti Grotag attacca, prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Il bonus viene determinato solo mentre si risolve l’abilità dell’Acchiappainsetti Grotag. Dopo che ciò è avvenuto, il valore del bonus non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di creature nella tua compagnia.

Acrobata dei Cieli Ladra  
{1}{U}  
Creatura — Farabutto Tritone  
2/1  
Potenziamento {X}. X non può essere 0. *(Puoi pagare {X} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Volare  
Quando l’Acrobata dei Cieli Ladra entra nel campo di battaglia, se è stata potenziata, prendi il controllo di un artefatto bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a X. Se quell’artefatto è un Equipaggiamento, assegnalo all’Acrobata dei Cieli Ladra.

* Se l’equipaggiamento non può essere assegnato all’Acrobata dei Cieli Ladra, probabilmente perché l’Acrobata dei Cieli Ladra ha lasciato il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si fosse risolta, l’Equipaggiamento rimane assegnato a qualsiasi oggetto a cui è assegnato al momento o rimane non assegnato se non è assegnato ad alcun oggetto.
* L’abilità della Acrobata dei Cieli Ladra può bersagliare un artefatto che controlli già. Se è un Equipaggiamento, lo assegnerai all’Acrobata dei Cieli Ladra.
* L’effetto di cambio di controllo dell’Acrobata dei Cieli Ladra dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, neppure se l’Acrobata dei Cieli Ladra lascia il campo di battaglia. In una partita multiplayer, si esaurisce se lasci la partita.

Akiri, Viaggiatrice Impavida  
{1}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Kor  
3/3  
Ogniqualvolta attacchi un giocatore con una o più creature equipaggiate, pesca una carta.  
{W}: Puoi far diventare non assegnato un Equipaggiamento che è assegnato a una creatura che controlli. Se lo fai, TAPpa quella creatura e ha indistruttibile fino alla fine del turno.

* La prima abilità di Akiri ti richiede di pescare una sola carta per giocatore che attacchi con una creatura equipaggiata, indipendentemente dal numero di creature equipaggiate con cui lo attacchi e dal numero di Equipaggiamenti assegnati a quella creatura.
* Le creature equipaggiate che attaccano un planeswalker non faranno innescare la prima abilità di Akiri.
* L’Equipaggiamento che viene tolto rimane sul campo di battaglia.
* Scegli quale Equipaggiamento togliere mentre la seconda abilità di Akiri si risolve. Togliere un Equipaggiamento a una creatura non influisce su altri Equipaggiamenti assegnati a quella creatura. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui togli l’Equipaggiamento e il momento in cui la creatura viene TAPpata e guadagna indistruttibile.
* Se la creatura è già TAPpata, guadagna solo indistruttibile fino alla fine del turno.

Angelo del Destino  
{3}{W}{W}  
Creatura — Chierico Angelo  
2/6  
Volare, doppio attacco  
Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, tu e quel giocatore guadagnate altrettanti punti vita.  
All’inizio della tua sottofase finale, se hai almeno 15 punti vita in più rispetto ai tuoi punti vita iniziali, ogni giocatore che l’Angelo del Destino ha attaccato in questo turno perde la partita.

* Tutto il danno da combattimento da attacco improvviso viene inflitto allo stesso tempo e, separatamente, tutto il danno da combattimento regolare viene inflitto allo stesso tempo. Se una di queste quantità di danno da combattimento è sufficiente a far perdere la partita al giocatore a cui è stato inflitto danno, la prima abilità innescata dell’Angelo del Destino ti fa guadagnare punti vita, ma l’altro giocatore ha già perso la partita e non può guadagnare punti vita.
* Se una creatura che controlli in qualche modo ti infligge danno da combattimento (probabilmente perché il suo danno da combattimento è stato deviato), guadagni il doppio di quei punti vita come singolo effetto di guadagno di punti vita.
* Se l’Angelo del Destino lascia il campo di battaglia prima della tua sottofase finale, la sua ultima abilità non si innescherà e non farà perdere la partita ad alcun giocatore, neppure se l’Angelo del Destino in precedenza ha attaccato quel giocatore.
* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità dell’Angelo del Destino può innescarsi fintanto che i punti vita della tua squadra sono superiori a quelli iniziali della squadra di almeno 15.

Angelo della Legione  
{2}{W}{W}  
Creatura — Guerriero Angelo  
4/3  
Volare  
Quando l’Angelo della Legione entra nel campo di battaglia, puoi rivelare una carta che possiedi al di fuori della partita chiamata Angelo della Legione e aggiungerla alla tua mano.

* In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.
* In una partita amatoriale, puoi trovare un Angelo della Legione al di fuori della partita anche se il tuo mazzo contiene già quattro copie dell’Angelo della Legione. In un torneo Constructed, non puoi avere più di quattro copie dell’Angelo della Legione tra il tuo mazzo e il sideboard.

Antico Custode dei Germogli  
{4}{G}{G}  
Creatura — Elementale  
5/7  
Raggiungere  
Puoi giocare terre dal tuo cimitero.  
Se un terra che entra nel campo di battaglia fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.

* L’Antico Custode dei Germogli non modifica il momento in cui puoi giocare quelle terre. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.
* L’Antico Custode dei Germogli non ti permette di attivare abilità (come ciclo) di carte terra nel tuo cimitero.
* L’Antico Custode dei Germogli ti permette di giocare il lato terra di una carta bifronte modale, ma non il lato non terra.
* La terza abilità dell’Antico Custode dei Germogli influenza le abilità innescate entra-in-campo della terra che entra nel campo di battaglia, oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quella terra entra nel campo di battaglia (come le abilità terraferma). Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualvolta”.
* Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dalla terza abilità dell’Antico Custode dei Germogli. Questo comprende le abilità che si applicano “mentre [questa terra] entra nel campo di battaglia” e le abilità che fanno entrare la terra con segnalini.
* L’effetto dell’Antico Custode dei Germogli non copia l’abilità innescata; la fa innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
* L’evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “terre” in modo specifico. Ad esempio, un’abilità che si innesca “ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo” si innescherà due volte se la terra che entra nel campo di battaglia è anche una creatura.
* Le abilità che si innescano ogniqualvolta giochi una terra non si innescheranno una volta di più.
* Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni permanente così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se controlli Ashaya, Anima delle Terre Selvagge, una creatura non pedina che entra nel campo di battaglia farà innescare una volta in più qualsiasi abilità appropriata.
* Se controlli due Antichi Custodi dei Germogli, un terra che entra nel campo di battaglia fa sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Un terzo Antico Custode dei Germogli fa sì che le abilità si inneschino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
* Se una terra che entra nel campo di battaglia contemporaneamente all’Antico Custode dei Germogli (incluso lo stesso Antico Custode dei Germogli, se un effetto lo rende una terra) fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.

Anticognizione  
{1}{U}  
Istantaneo  
Neutralizza una magia creatura o planeswalker bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}. Se un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, neutralizza invece quella magia, poi profetizza 2.

* Se un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, l’Anticognizione può comunque bersagliare solo una magia creatura o planeswalker.
* L’Anticognizione neutralizza quella magia e ti permette di profetizzare 2 se qualsiasi avversario, non solo il controllore di quella magia, ha otto o più carte nel suo cimitero.
* L’Anticognizione può bersagliare una magia che non può essere neutralizzata. Puoi comunque profetizzare 2 se un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero.

Apparizione dell’Enclave Celeste  
{1}{W}{W}  
Creatura — Spirito Kor  
2/2  
Quando l’Apparizione dell’Enclave Celeste entra nel campo di battaglia, esilia fino a un permanente non terra, non pedina bersaglio che non controlli con costo di mana convertito pari o inferiore a 4.  
Quando l’Apparizione dell’Enclave Celeste lascia il campo di battaglia, il proprietario della carta esiliata crea una pedina creatura Illusione X/X blu, dove X è il costo di mana convertito della carta esiliata.

* Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Se l’Apparizione dell’Enclave Celeste lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si risolva, l’abilità esilia comunque il permanente bersaglio.
* Se non c’è una carta esiliata quando l’Apparizione dell’Enclave Celeste lascia il campo di battaglia (probabilmente perché la sua prima abilità non si è ancora risolta), nessun giocatore crea una pedina.
* Se la prima abilità dell’Apparizione dell’Enclave Celeste ha esiliato più di una carta posseduta da un singolo giocatore, quel giocatore crea una pedina con forza e costituzione pari alla somma dei costi di mana convertito di quelle carte. Se la prima abilità ha esiliato carte possedute da più di un singolo giocatore, ognuno di quei giocatori crea una pedina con forza e costituzione pari alla somma dei costi di mana convertito di tutte le carte esiliate con la prima abilità.

Apripista di Kabira  
{3}{W}  
Creatura — Guerriero Umano  
3/3  
Quando l’Apripista di Kabira entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Il bonus viene determinato solo mentre si risolve l’abilità dell’Apripista di Kabira. Dopo che ciò è avvenuto, il valore del bonus non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di creature nella tua compagnia.

Arconte di Emeria  
{2}{W}  
Creatura — Arconte  
2/3  
Volare  
Ogni giocatore non può lanciare più di una magia per turno.  
Le terre non base controllate dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPpate.

* L’Arconte di Emeria considera tutto il turno per verificare se un giocatore ha lanciato una magia, anche se l’Arconte di Emeria non era sul campo di battaglia quando è stata lanciata quella magia. In particolare, non puoi lanciare l’Arconte di Emeria e poi un’altra magia nello stesso turno.
* Se hai lanciato una magia che è stata neutralizzata, non puoi lanciare un’altra magia durante lo stesso turno.
* Se un effetto dice che una terra entra TAPpata a meno che una condizione non venga soddisfatta o un costo non venga pagato, quella terra entra TAPpata anche se quella condizione viene soddisfatta o il costo viene pagato, se viene influenzata dalla seconda abilità dell’Arconte di Emeria.

Ashaya, Anima delle Terre Selvagge  
{3}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Elementale  
\*/\*  
La forza e la costituzione di Ashaya, Anima delle Terre Selvagge sono pari al numero di terre che controlli.  
Le creature non pedina che controlli sono terre Foresta in aggiunta ai loro altri tipi. *(Sono comunque affette da debolezza da evocazione.)*

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione di Ashaya si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Fintanto che Ashaya è sul campo di battaglia, viene influenzata dalla sua seconda abilità e di conseguenza è inclusa nel conteggio per la sua prima abilità.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto ad Ashaya potrebbe diventare letale se alcune terre che controlli lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.
* Non puoi giocare carte creatura come terre: devi comunque lanciarle come magie e a quel punto entreranno nel campo di battaglia come terre (in aggiunta ai loro altri tipi).
* Una terra che è una Foresta ha l’abilità di mana intrinseca “{T}: Aggiungi {G}.”

Aspirante Luminarca  
{1}{W}  
Creatura — Chierico Umano  
1/1  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

* L’Aspirante Luminarca può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità.

Assalto Alleato  
{2}{W}  
Istantaneo  
Fino a due creature bersaglio prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Il valore di X viene determinato solo mentre l’Assalto Alleato si risolve. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di creature nella tua compagnia.

Assaltatore della Lama Infuocata  
{R}  
Creatura — Guerriero Goblin  
1/1  
Fintanto che l’Assaltatore della Lama Infuocata è equipaggiato, ha rapidità.  
Quando l’Assaltatore della Lama Infuocata muore, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

* Viene considerata la forza che aveva l’Assaltatore della Lama Infuocata quando ha lasciato il campo di battaglia. Se la sua forza era pari a 0 o negativa, la sua abilità si risolve senza alcun effetto.

Avanguardia di Goma Fada  
{1}{R}  
Creatura — Guerriero Umano  
2/2  
Ogniqualvolta l’Avanguardia di Goma Fada attacca, una creatura bersaglio controllata da un avversario con forza pari o inferiore al numero di Guerrieri che controlli non può bloccare in questo turno.

* La forza della creatura bersaglio e il numero di Guerrieri che controlli vengono verificati solo mentre l’abilità dell’Avanguardia di Goma Fada viene messa in pila e mentre quell’abilità si risolve. Se la forza della creatura diventa maggiore dopo che l’abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque bloccare.
* La creatura bersaglio non può bloccare nessuna creatura, non solo l’Avanguardia di Goma Fada.

Avventura in Vista  
{1}{G}  
Stregoneria  
Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Se non hai aggiunto una carta alla tua mano in questo modo, pesca una carta.

* Se peschi una carta in questo modo, quella carta è in cima al tuo grimorio dopo aver messo le cinque carte dalla cima in fondo al tuo grimorio.

Avventuriero Veterano  
{5}{G}  
Creatura — Umano  
5/5  
L’Avventuriero Veterano è anche un Chierico, Farabutto, Guerriero e Mago.  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura nella tua compagnia.  
Cautela

* L’abilità che aggiunge tipi di creatura all’Avventuriero Veterano si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Baloth dalla Corazza Rocciosa  
{5}{G}{G}  
Creatura — Bestia  
6/6  
Potenziamento {2}{G}  
Questa magia non può essere neutralizzata.  
Anti-malocchio, rapidità  
Se il Baloth dalla Corazza Rocciosa è stato potenziato, entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.

* Una magia o un’abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare il Baloth dalla Corazza Rocciosa. Quando quella magia o abilità si risolve, il Baloth dalla Corazza Rocciosa non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzanti avverranno comunque.

Bestia da Soma Pietrautoma  
{2}  
Creatura Artefatto — Bestia  
2/1  
La Bestia da Soma Pietrautoma è anche un Chierico, Farabutto, Guerriero e Mago.  
{2}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

* L’abilità che aggiunge tipi di creatura alla Bestia da Soma Pietrautoma si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Bombardamento Rovente  
{1}{R}  
Istantaneo  
Il Bombardamento Rovente infligge 4 danni a una creatura bersaglio che ha bloccato in questo turno.

* Il Bombardamento Rovente può bersagliare una creatura che al momento sta bloccando o una che ha bloccato in precedenza nel turno e ora non sta più bloccando.
* Distruggere una creatura bloccante non fa diventare non bloccata la creatura che stava bloccando.

Brucaradici di Murasa  
{G}{W}  
Creatura — Bestia  
2/3  
Cautela  
{T}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra base dalla tua mano.  
{T}: Fai tornare una terra base bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

* La seconda abilità del Brucaradici di Murasa non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.
* Una volta che il Brucaradici di Murasa ha attaccato, puoi attivare una delle sue due abilità attivate. Questa azione non lo rimuove dal combattimento. Rimane una creatura attaccante e infligge e riceve danno da combattimento come di consueto.

Cacciatrice del Fondale  
{2}{U}  
Creatura — Farabutto Tritone  
2/3  
{4}{U}: La Cacciatrice del Fondale prende +1/+0 fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Una volta che una singola creatura ha bloccato la Cacciatrice del Fondale, attivare la sua abilità non la farà diventare non bloccata né rimuoverà quella creatura bloccante dal combattimento.
* Puoi attivare l’abilità della Cacciatrice del Fondale più di una volta, anche se è già impossibile bloccarla in questo turno.

Campione della Spedizione  
{2}{R}  
Creatura — Guerriero Umano  
2/3  
Il Campione della Spedizione prende +2/+0 fintanto che controlli un altro Guerriero.

* Il Campione della Spedizione prende +2/+0, anche se controlli più di un Guerriero.

Campo Base  
Terra  
Il Campo Base entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi {C}.  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Chierico, Farabutto, Guerriero o Mago o per attivare un’abilità di un Chierico, Farabutto, Guerriero o Mago.

* Il mana generato dall’ultima abilità del Campo Base non può essere speso per attivare abilità di carte che non sono sul campo di battaglia o per pagare un costo in un’abilità innescata che si sta risolvendo.

Capitana di Emeria  
{3}{W}  
Creatura — Guerriero Angelo  
1/1  
Volare, cautela  
Quando la Capitana di Emeria entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su di essa per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Poiché la Capitana di Emeria riceve i suoi segnalini +1/+1 da un’abilità innescata anziché da un effetto di sostituzione, i giocatori possono compiere delle azioni mentre l’abilità innescata è in pila e la costituzione della Capitana di Emeria è ancora pari a 1.

Carica di Makindi  
{3}{W}{W}  
Stregoneria  
Le creature che controlli prendono +2/+2 fino alla fine del turno.  
/////  
Mesa di Makindi  
Terra  
La Mesa di Makindi entra nel campo di battaglia TAPpata.  
{T}: Aggiungi {W}.

* La Carica di Makindi influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +2/+2.

Cavalcabrulicanti di Nimana  
{3}{B}  
Creatura — Farabutto Umano  
3/4  
Fintanto che un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, il Cavalcabrulicanti di Nimana prende +1/+0 e ha minacciare. *(Non può essere bloccato tranne che da due o più creature.)*

* Una volta che una singola creatura ha bloccato il Cavalcabrulicanti di Nimana, far sì che prenda minacciare non lo farà diventare non bloccato né rimuoverà quella creatura bloccante dal combattimento.

Charix, l’Isola Furiosa  
{2}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Granchio Leviatano  
0/17  
Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano Charix, l’Isola Furiosa costano {2} in più per essere lanciate.  
{3}: Charix prende +X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Isole che controlli.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio quello di Charix) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* La magia di un avversario che bersaglia Charix più di una volta costa solo {2} in più per essere lanciata.
* Ogni volta che attivi l’ultima abilità di Charix, il valore di X per quell’istanza dell’abilità viene determinato solo mentre l’abilità si risolve. Dopo che ciò è avvenuto, l’entità della modifica ai valori di forza e costituzione per quell’istanza dell’abilità non cambia più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di Isole che controlli.

Chierica del Manto Primaverile  
{4}{G}  
Creatura — Chierico Elfo  
2/3  
La Chierica del Manto Primaverile entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarla.

* Se un effetto ti permette di spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare la Chierica del Manto Primaverile, consideri solo il mana effettivamente speso per determinare il numero di segnalini che riceve.
* Il mana incolore non fornirà alla Chierica del Manto Primaverile un segnalino +1/+1 addizionale. Incolore non è un colore.
* Se la Chierica del Manto Primaverile entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, non riceverà alcun segnalino +1/+1.
* Se un’altra creatura entra nel campo di battaglia come una copia della Chierica del Manto Primaverile, considera quale mana è stato speso per lanciare quella creatura allo scopo di determinare il numero di segnalini +1/+1 con cui entra.

Chierico degli Abissi Gelidi  
{1}{U}  
Creatura — Chierico Tritone  
1/3  
Ogniqualvolta il Chierico degli Abissi Gelidi blocca una creatura, quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* La creatura bloccata non STAPpa anche se il Chierico degli Abissi Gelidi lascia il campo di battaglia prima del prossimo mantenimento del controllore di quella creatura.
* Se la creatura bloccata è STAPpata (probabilmente perché ha cautela), l’abilità non la TAPpa.

Cobra del Loto  
{1}{G}  
Creatura — Serpente  
2/1  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

* L’abilità del Cobra del Loto usa la pila e i giocatori possono rispondere ad essa. Non è un’abilità di mana, perché l’evento che la fa innescare non è un’abilità di mana.

Colpo Inaspettato  
{1}{B}  
Istantaneo  
Scegli uno o entrambi —  
• Una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno.  
• Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

* Se scegli entrambi i modi e un bersaglio diventa illegale prima che il Colpo Inaspettato si risolva, l’altro bersaglio verrà comunque influenzato come di consueto.

Comandante della Squadra  
{3}{W}  
Creatura — Guerriero Kor  
3/3  
Quando il Comandante della Squadra entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Guerriero Kor 1/1 bianca per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, se hai una compagnia completa, le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

* L’ultima abilità del Comandante della Squadra influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+0 e non guadagneranno indistruttibile.
* Una volta che si è risolta l’ultima abilità del Comandante della Squadra, la creatura influenzata non perde +1/+0 o indistruttibile se non hai più una compagnia completa.

Condottiera di Karga  
{1}{R}{W}  
Creatura — Guerriero Umano  
3/3  
Gli altri Guerrieri 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 a un altro Guerriero che controlli potrebbe diventare letale se la Condottiera di Karga lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Consumazione di Zof  
{4}{B}{B}  
Stregoneria  
Ogni avversario perde 4 punti vita e tu guadagni 4 punti vita.  
/////  
Palude Sanguigna di Zof  
Terra  
La Palude Sanguigna di Zof entra nel campo di battaglia TAPpata.  
{T}: Aggiungi {B}.

* In una partita Two-Headed Giant, la Consumazione di Zof fa perdere 8 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 4 punti vita.

Cornoleottero Iridescente  
{4}{G}  
Creatura — Insetto  
3/4  
All’inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Insetto 1/1 verde per ogni segnalino +1/+1 che hai messo sulle creature sotto il tuo controllo in questo turno.

* L’abilità del Cornoleottero Iridescente conta il numero di segnalini +1/+1 che hai messo sulle tue creature, anche se ciò è avvenuto prima che il Cornoleottero Iridescente fosse sul campo di battaglia e anche se quelle creature non sono più sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo (e, in rari casi, anche se quelle creature non sono più creature).
* Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo con segnalini +1/+1, l’abilità del Cornoleottero Iridescente considera quei segnalini.
* Se il Cornoleottero Iridescente lascia il campo di battaglia prima della tua sottofase finale, la sua abilità non si innescherà. Non creerai pedine.

Corridore Notturno Grotag  
{2}{R}  
Creatura — Farabutto Goblin  
2/3  
Ogniqualvolta il Corridore Notturno Grotag infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per la carta esiliata. Se è una terra, non puoi giocarla a meno che tu non abbia ancora la possibilità di giocare terre.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* Se non giochi la carta esiliata, rimane esiliata.

Costrittore di Hagra  
{2}{B}  
Creatura — Serpente  
0/0  
Il Costrittore di Hagra entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.  
Ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli ha minacciare. *(Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

* Più istanze di minacciare sulla stessa creatura sono ridondanti.

Costrutto delle Miriadi  
{4}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
4/4  
Potenziamento {3}  
Se il Costrutto delle Miriadi è stato potenziato, entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni terra non base controllata dai tuoi avversari.  
Quando il Costrutto delle Miriadi diventa il bersaglio di una magia, sacrificalo e crea un numero di pedine creatura artefatto Costrutto 1/1 incolori pari alla sua forza.

* Un’abilità che si innesca quando un permanente diventa il bersaglio di una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Se non sacrifichi il Costrutto delle Miriadi mentre si risolve la sua ultima abilità (per esempio, perché la sua abilità si è innescata più volte e l’hai già sacrificato), puoi comunque creare pedine Costrutto. Il numero di pedine che crei è determinato dalla forza che il Costrutto delle Miriadi aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
* Se una magia bersaglia il Costrutto delle Miriadi più di una volta, la sua ultima abilità si innesca solo una volta.

Cronista di Elmo Corallino  
{2}{U}  
Creatura — Mago Tritone  
2/2  
Ogniqualvolta lanci una magia potenziata, pesca una carta, poi scarta una carta.  
Quando il Cronista di Elmo Corallino entra nel campo di battaglia, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta con un’abilità potenziamento scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre la prima abilità del Cronista di Elmo Corallino si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione e nulla può accadere tra questi due eventi.

Dilemma Disorientante  
{1}{U}  
Incantesimo  
Quando il Dilemma Disorientante entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario, se quel giocatore ha fatto entrare nel campo di battaglia un’altra terra sotto il suo controllo in questo turno, quel giocatore fa tornare una terra che controlla in mano al suo proprietario.

* Il giocatore può far tornare in mano al suo proprietario qualsiasi terra che controlla, non solo una delle terre che sono entrate in questo turno.
* Se un avversario inizialmente non fa entrare alcuna terra sotto il suo controllo, poi fa entrare due o più terre contemporaneamente, la seconda abilità del Dilemma Disorientante si innescherà per ciascuna di quelle terre.

Discepolo del Demone  
{2}{B}  
Creatura — Chierico Umano  
3/1  
Quando il Discepolo del Demone entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sacrifica una creatura o un planeswalker.

* Mentre si risolve l’abilità innescata, prima il giocatore attivo sceglie una creatura o un planeswalker che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte le creature e/o i planeswalker scelti vengono sacrificati contemporaneamente.
* Il Discepolo del Demone può essere la creatura sacrificata per la sua stessa abilità.

Distese Striscianti  
Terra  
{T}: Aggiungi {C}.  
{4}: Metti due segnalini +1/+1 sulle Distese Striscianti. Poi puoi farle diventare una creatura Elementale 0/0 fino alla fine del turno. Sono ancora una terra.

* Puoi attivare la seconda abilità delle Distese Striscianti anche se sono già una creatura.
* I segnalini rimangono sulle Distese Striscianti quando queste smettono di essere una creatura. Se ridiventano una creatura più tardi, i segnalini verranno applicati.
* A meno che le Distese Striscianti non siano già una creatura, la loro seconda abilità fa in modo che i segnalini +1/+1 vengano messi su una terra non creatura. Le abilità che si applicano o si innescano quando vengono messi segnalini su una creatura che controlli non lo faranno.
* Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall’inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.

Divinatrice della Spedizione  
{3}{U}  
Creatura — Mago Tritone  
3/2  
Volare  
Fintanto che controlli un altro Mago, la Divinatrice della Spedizione ha “Quando questa creatura muore, pesca una carta”.

* La Divinatrice della Spedizione ha una sola istanza della sua abilità innescata, anche se controlli più di un Mago.
* Se la Divinatrice della Spedizione muore nel momento in cui tutti gli altri Maghi che controlli lasciano il campo di battaglia, la sua abilità si innesca. Ad esempio, se le uniche due creature che controlli sono due Divinatrici della Spedizione ed entrambe muoiono contemporaneamente, le rispettive abilità si innescheranno.

Dominio del Mitigatore  
{X}{U}{U}{U}  
Stregoneria  
Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura il cui controllore ha otto o più carte nel suo cimitero.  
Prendi il controllo di una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari a X.

* Per lanciare il Dominio del Mitigatore, scegli un valore di X, scegli una creatura con il costo di mana convertito appropriato, quindi determina il costo della magia, sottraendo {3} se appropriato. Questo non può ridurre {U}{U}{U} nel costo della magia. Per esempio, se vuoi bersagliare una creatura con costo di mana convertito 2 il cui controllore ha otto carte nel suo cimitero, pagherai {U}{U}{U}.
* Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Una volta che il Dominio del Mitigatore si risolve, l’effetto di controllo dura finché la creatura non lascia il campo di battaglia o tu non perdi la partita. Non termina alla fine del turno.

Drana, l’Ultimo Capo Sanguinario  
{3}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Chierico Vampiro  
4/4  
Volare  
Ogniqualvolta Drana, l’Ultimo Capo Sanguinario attacca, il giocatore in difesa sceglie una carta creatura non leggendaria nel tuo cimitero. Rimetti quella carta sul campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. La creatura è un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi.

* Se Drana attacca un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.
* Il giocatore in difesa sceglie una carta e tu la metti sul campo di battaglia mentre si risolve l’abilità di Drana. Nessun giocatore può compiere azioni tra questi due eventi.
* Siccome tutte le creature attaccanti vengono dichiarate contemporaneamente, la creatura rimessa sul campo di battaglia non può attaccare durante lo stesso combattimento in cui viene rimessa, nemmeno se ha rapidità.
* La creatura rimessa sul campo di battaglia resta un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi anche dopo che Drana lascia il campo di battaglia.

Duellante di Zulaport  
{U}  
Creatura — Farabutto Umano  
1/1  
Lampo  
Quando la Duellante di Zulaport entra nel campo di battaglia, fino a una creatura bersaglio prende -2/-0 fino alla fine del turno. Il suo controllore macina due carte. *(Mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.)*

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità della Duellante di Zulaport tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Nessun giocatore macina due carte.

Elementale dell’Incendio Boschivo  
{R}{G}  
Creatura — Elementale  
1/1  
Rapidità  
L’Elementale dell’Incendio Boschivo non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l’Elementale dell’Incendio Boschivo prende +2/+2 fino alla fine del turno.

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

Elettromante Ardente  
{2}{R}  
Creatura — Mago Umano  
3/2  
Quando l’Elettromante Ardente entra nel campo di battaglia, aggiungi {R} per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* L’abilità dell’Elettromante Ardente usa la pila e i giocatori possono rispondere ad essa. Non è un’abilità di mana perché l’evento che la fa innescare non è un’abilità di mana.

Erede dello Sciame  
{3}{B}{B}  
Creatura — Chierico Vampiro  
3/3  
Volare  
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sull’Erede dello Sciame.

* Se guadagni punti vita nello stesso momento in cui all’Erede dello Sciame viene inflitto danno letale, l’Erede dello Sciame muore prima che la sua abilità possa mettere un segnalino +1/+1 su di esso.

Errante dello Sciame  
{G}  
Creatura — Bestia Fungus  
0/0  
L’Errante dello Sciame entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.  
Ogniqualvolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli diventa il bersaglio di una magia controllata da un avversario, crea una pedina creatura Insetto 1/1 verde.  
{1}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 sull’Errante dello Sciame.

* Un’abilità che si innesca quando una creatura diventa il bersaglio di una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Se una creatura senza un segnalino +1/+1 diventa il bersaglio di una magia controllata da un avversario, mettere un segnalino +1/+1 su di essa in seguito non farà sì che la seconda abilità dell’Errante dello Sciame si inneschi.
* Se una magia bersaglia più volte una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli, l’abilità dell’Errante dello Sciame si innesca una sola volta.
* Crei solo una pedina Insetto, indipendentemente dal numero di segnalini +1/+1 sulla creatura bersaglio.

Esemplare Tajuru  
{1}{G}  
Creatura — Elfo  
3/2  
L’Esemplare Tajuru è anche un Chierico, Farabutto, Guerriero e Mago.  
Potenziamento {3}  
Quando l’Esemplare Tajuru entra nel campo di battaglia, se è stata potenziata, rivela le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi aggiungere alla tua mano una carta che condivide un tipo di creatura con l’Esemplare Tajuru scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* L’abilità che aggiunge tipi di creatura all’Esemplare Tajuru si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Se l’Esemplare Tajuru lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera i tipi di creatura che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quali carte puoi aggiungere alla tua mano.

Esperta di Lungoveggenza  
{2}{W}  
Creatura — Mago Kor  
3/3  
Quando l’Esperta di Lungoveggenza entra nel campo di battaglia, tu e un avversario bersaglio pescate una carta.

* Se l’abilità dell’Esperta di Lungoveggenza non può bersagliare legalmente alcun avversario o se il bersaglio dell’abilità diventa illegale mentre l’abilità è in pila, non peschi una carta.

Esplorazione di Valakut  
{2}{R}  
Incantesimo  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata.  
All’inizio della tua sottofase finale, se ci sono carte esiliate con l’Esplorazione di Valakut, mettile nel cimitero del loro proprietario, poi l’Esplorazione di Valakut infligge altrettanti danni a ogni avversario.

* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per la carta esiliata. Se è una terra, non puoi giocarla a meno che tu non abbia 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 giochi una carta in questo modo, lascia l’esilio e diventa un nuovo oggetto. Se torna in esilio più avanti nel turno, non puoi giocarla di nuovo.
* Se giochi la carta in risposta all’abilità innescata della sottofase finale, quella carta non verrà messa nel tuo cimitero e non verrà considerata al momento di determinare il danno inflitto.
* Se l’Esplorazione di Valakut lascia il campo di battaglia, qualsiasi carta esiliata con essa rimane esiliata e può essere giocata. L’abilità innescata della sottofase finale non si innescherà e le carte non verranno messe nel cimitero del loro proprietario.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità innescata della sottofase finale fa perdere alla squadra avversaria 2 punti vita per ogni carta messa nel cimitero del suo proprietario.

Evocatempeste di Portale Marino  
{1}{U}  
Creatura — Mago Umano  
2/1  
Potenziamento {4}{U}  
Quando l’Evocatempeste di Portale Marino entra nel campo di battaglia, copia la prossima magia istantaneo o stregoneria con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 che lanci in questo turno quando la lanci. Se l’Evocatempeste di Portale Marino è stata potenziata, copia invece quella magia due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

* L’abilità innescata ritardata dell’Evocatempeste di Portale Marino copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
* Una copia viene creata anche se l’Evocatempeste di Portale Marino lascia il campo di battaglia prima che venga creata la sua abilità innescata ritardata.
* Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l’abilità innescata ritardata dell’Evocatempeste di Portale Marino 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.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia. Se viene copiata, 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. In particolare, se la magia che copi è stata potenziata, la copia o le copie saranno potenziate a loro volta.
* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Falco Notturno Predone  
{1}{B}{B}  
Creatura — Farabutto Vampiro  
1+\*/3  
Volare, tocco letale, legame vitale  
La forza del Falco Notturno Predone è pari a 1 più il numero di tipi di carta tra le carte nei cimiteri dei tuoi avversari. *(Le carte nei cimiteri hanno solo le caratteristiche del loro lato frontale.)*

* L’abilità che definisce la forza del Falco Notturno Predone si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Il Falco Notturno Predone considera tipi di carte, non carte. Se l’unica carta nei cimiteri dei tuoi avversari è una singola carta creatura artefatto, il Falco Notturno Predone sarà 3/3. Se le uniche carte in quei cimiteri sono dieci carte artefatto e dieci carte creatura, il Falco Notturno Predone sarà comunque 3/3.
* I tipi di carta che possono comparire sulle carte in un cimitero includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendario, base e neve sono supertipi, non tipi di carte; Vampiro e Farabutto sono sottotipi, non tipi di carte.

Fame dell’Oblio  
{1}{B}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno. Pesca una carta se quella creatura ha un segnalino +1/+1. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non distruggono la creatura.)*

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Fame dell’Oblio tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non peschi una carta se il bersaglio ha o aveva un segnalino +1/+1 su di essa.

Famiglio del Mitigatore  
{1}{G}{U}  
Creatura — Bestia  
2/4  
{T}: Aggiungi {G} o {U}.  
Ogniqualvolta lanci una magia potenziata, guadagni 2 punti vita.

* L’ultima abilità del Famiglio del Mitigatore si innesca quando lanci una magia potenziata anche se non hai speso mana dalla sua prima abilità per lanciare quella magia.

Felinoscuro dell’Enclave Celeste  
{3}{B}  
Creatura — Orrore Felino  
3/3  
{1}{B}, Sacrifica un’altra creatura: Metti un segnalino +1/+1 sul Felinoscuro dell’Enclave Celeste.  
Ogniqualvolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli muore, pesca una carta.

* Se il Felinoscuro dell’Enclave Celeste ha un segnalino +1/+1 e muore, la sua ultima abilità si innesca.
* Se il Felinoscuro dell’Enclave Celeste muore contemporaneamente a un’altra creatura che controlli con un segnalino +1/+1, la sua ultima abilità si innesca per quella creatura.
* Peschi solo una carta mentre si risolve l’ultima abilità del Felinoscuro dell’Enclave Celeste, indipendentemente dal numero di segnalini +1/+1 che aveva la creatura.
* Se una creatura con un segnalino +1/+1 muore dopo aver ricevuto troppi segnalini -1/-1, muore nello stesso momento in cui i segnalini vengono rimossi e l’ultima abilità del Felinoscuro dell’Enclave Celeste si innesca.

Fiala della Reliquia  
{3}  
Artefatto  
{2}, {T}, Sacrifica una creatura: Pesca una carta.  
Fintanto che controlli un Chierico, la Fiala della Reliquia ha “Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita”.

* Una volta che l’abilità della Fiala della Reliquia si è innescata, l’abilità si risolve anche se non controlli un Chierico.
* Se sacrifichi l’unico Chierico che controlli per attivare la prima abilità della Fiala della Reliquia, l’abilità innescata che la Fiala della Reliquia fornisce a se stessa si innesca.
* Se la Fiala della Reliquia lascia il campo di battaglia contemporaneamente a ogni Chierico che controlli, l’abilità innescata si innesca per tutte le creature che controlli che muoiono allo stesso tempo (compresi probabilmente quegli stessi Chierici).
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità della Fiala della Reliquia fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Flagello delle Enclave Celesti  
{1}{B}  
Creatura — Demone  
\*/\*  
Potenziamento {4}{B}  
Quando lanci questa magia, se è stata potenziata, ogni giocatore perde metà dei propri punti vita, arrotondati per eccesso.  
La forza e la costituzione del Flagello delle Enclave Celesti sono pari a 20 meno i punti vita più alti tra i giocatori.

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Flagello delle Enclave Celesti si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Se i punti vita più alti tra i giocatori sono maggiori di 20, il Flagello delle Enclave Celesti ha forza e costituzione negative pari alla differenza.
* 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. In particolare, la costituzione del Flagello delle Enclave Celesti può cambiare da meno di 0 a più di 0 in seguito alla sua abilità innescata prima che si risolva ed entri nel campo di battaglia.
* In una partita Two-Headed Giant, il Flagello delle Enclave Celesti fa sì che ogni squadra perda il doppio della metà dei suoi punti vita arrotondato per eccesso, pari quindi ai suoi punti vita totali, o in caso di numero dispari, quella quantità di punti vita più 1. La partita quindi terminerà in parità.

Frantumazione dell’Anima  
{2}{B}  
Istantaneo  
Ogni avversario sacrifica una creatura o un planeswalker con il costo di mana convertito maggiore tra le creature e i planeswalker che controlla.

* Mentre la Frantumazione dell’Anima si risolve, prima l’avversario di turno (oppure, se è il tuo turno, il prossimo avversario in ordine di turno) sceglie una creatura o un planeswalker che controlla con il costo di mana convertito più alto tra le creature e i planeswalker di quel giocatore, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutti i permanenti scelti vengono sacrificati contemporaneamente.

Furia di Kazuul  
{2}{R}  
Istantaneo  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.  
La Furia di Kazuul infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a un qualsiasi bersaglio.  
/////  
Rupi di Kazuul  
Terra  
Le Rupi di Kazuul entrano nel campo di battaglia TAPpate.  
{T}: Aggiungi {R}.

* Viene considerata la forza che aveva la creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia.
* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare la Furia di Kazuul; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
* I giocatori possono rispondere solo dopo che questa magia è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di interferire con la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.

Gerboa del Canyon  
{2}{W}  
Creatura — Topo  
1/2  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

* L’abilità del Gerboa del Canyon 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 tardi nel turno non prenderanno +1/+1.

Golem della Reliquia  
{3}  
Creatura Artefatto — Golem  
6/6  
Il Golem della Reliquia non può attaccare o bloccare a meno che un avversario non abbia otto o più carte nel suo cimitero.  
{2}, {T}: Un giocatore bersaglio macina due carte. *(Mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.)*

* Una volta che il Golem della Reliquia ha attaccato, far sì che la sua prima abilità si applichi rimuovendo carte dai cimiteri non rimuoverà il Golem della Reliquia dal combattimento.
* Analogamente, una volta che il Golem della Reliquia ha bloccato una creatura attaccante, far sì che la sua prima abilità si applichi non farà diventare non bloccata quella creatura attaccante né rimuoverà il Golem della Reliquia dal combattimento.

Grakodon, Rovina di Enclave Celesti  
{1}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Orrore Idra  
0/0  
Grakodon, Rovina di Enclave Celesti entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.  
Ogniqualvolta un’altra creatura che controlli muore, se aveva un segnalino +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su Grakodon.  
Quando Grakodon muore, crea una pedina creatura Idra X/X nera e verde, dove X è il numero di segnalini +1/+1 su Grakodon.

* La seconda abilità di Grakodon mette solo un segnalino +1/+1 su di essa, indipendentemente dal numero di segnalini della creatura che è morta.
* Se una creatura con un segnalino +1/+1 muore dopo aver ricevuto troppi segnalini -1/-1, muore nello stesso momento in cui i segnalini vengono rimossi e la seconda abilità di Grakodon si innesca. Analogamente, se Grakodon muore dopo aver ricevuto troppi segnalini -1/-1, usa il numero di segnalini +1/+1 che aveva prima di ricevere i segnalini -1/-1 per determinare il valore di X.

Guaritrice Accompagnata  
{3}{W}  
Creatura — Chierico Kor  
2/3  
Ogniqualvolta guadagni punti vita per la prima volta in ogni turno, crea una pedina creatura Felino 1/1 bianca.  
{2}{W}: Un altro Chierico bersaglio ha legame vitale fino alla fine del turno.

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

Guida Furtiva  
{R}  
Creatura — Farabutto Goblin  
1/1  
{2}, {T}: Una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

* Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di 2 mentre l’abilità della Guida Furtiva 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, l’abilità della Guida Furtiva non renderà questa creatura non bloccata.

Imboscata di Khalni  
{2}{G}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*  
/////  
Territorio di Khalni  
Terra  
Il Territorio di Khalni entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi {G}.

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l’Imboscata di Khalni si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Impeto di Boscovasto  
{3}{G}  
Stregoneria  
Potenziamento {4} *(Puoi pagare {4} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola il tuo grimorio. Se questa magia è stata potenziata, metti due segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

* Se delle abilità si innescano quando le terre vengono messe sul campo di battaglia e l’Impeto di Boscovasto è stato potenziato, quelle abilità si risolveranno solo dopo che hai messo due segnalini +1/+1 sulle creature che controlli.

Imprigionamento di Nahiri  
{1}{W}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura o planeswalker  
Il permanente incantato non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate.
* Nessuna abilità del permanente incantato può essere attivata, comprese le abilità di mana.
* Un planeswalker incantato in questo modo può essere attaccato.

Incanalatrice Magmatica  
{1}{R}  
Creatura — Mago Umano  
1/3  
Fintanto che nel tuo cimitero ci sono quattro o più carte istantaneo e/o stregoneria, l’Incanalatrice Magmatica prende +3/+1.  
{T}, Scarta una carta: Esilia le prime due carte del tuo grimorio, poi scegli una di esse. Puoi giocare quella carta in questo turno.

* La prima abilità dell’Incanalatrice Magmatica le fa prendere solo +3/+1, anche se nel tuo cimitero si trovano più di quattro carte istantaneo e stregoneria.
* Scegli quale carta potrai giocare in questo turno mentre l’abilità dell’Incanalatrice Magmatica si risolve, ma devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per la carta quando la giochi. Se è una terra, non puoi giocarla a meno che tu non abbia ancora la possibilità di giocare terre.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* Se non giochi la carta esiliata che hai scelto, rimane esiliata. La carta che non hai scelto rimane esiliata, anche se giochi la carta scelta.

Incendio Selvaggio Purificante  
{1}{R}  
Stregoneria  
Distruggi una terra bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare il suo grimorio.  
Pesca una carta.

* Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Incendio Selvaggio Purificante tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore passerà in rassegna il grimorio per una carta terra base e tu non pescherai una carta. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore passerà in rassegna il grimorio per una carta terra base e tu pescherai una carta.

Infernale Piroclastico  
{4}{R}  
Creatura — Infernale  
4/5  
Quando l’Infernale Piroclastico entra nel campo di battaglia, puoi far tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario. Quando lo fai, l’Infernale Piroclastico infligge 2 danni a ogni avversario.

* Mentre si risolve l’abilità dell’Infernale Piroclastico, non puoi far tornare in mano più di una terra per fargli infliggere più danni.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità dell’Infernale Piroclastico fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Infiltrato dal Passo Sicuro  
{3}{U}  
Creatura — Farabutto Tritone  
2/3  
TAPpa un altro Farabutto STAPpato che controlli: L’Infiltrato dal Passo Sicuro non può essere bloccato in questo turno.  
Ogniqualvolta l’Infiltrato dal Passo Sicuro infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

* Per pagare il costo della prima abilità dell’Infiltrato dal Passo Sicuro, puoi TAPpare qualsiasi altro Farabutto STAPpato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno.
* Una volta che una creatura ha bloccato l’Infiltrato dal Passo Sicuro, attivare la sua prima abilità non lo farà diventare non bloccato né rimuoverà quella creatura bloccante dal combattimento.

Intimidatore di Karga  
{1}{R}  
Creatura — Guerriero Umano  
3/1  
I Vigliacchi non possono bloccare i Guerrieri.  
{1}: Scegli uno che non è stato scelto in questo turno —  
• L’Intimidatore di Karga prende +1/+1 fino alla fine del turno.  
• Una creatura bersaglio diventa un Vigliacco fino alla fine del turno.  
• Un Guerriero bersaglio ha travolgere fino alla fine del turno.

* Una volta che una creatura ha bloccato un Guerriero, trasformare quella creatura in un Vigliacco non la rimuove dal combattimento né rende non bloccato il Guerriero.
* Se controlli due o più Intimidatori di Karga, considera separatamente quali modi sono stati scelti in ogni turno per l’abilità di ognuno di essi.

Ira Sproporzionata  
{1}{R}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio prende +3/+2 fino alla fine del turno. Profetizza 1.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Ira Sproporzionata tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzi 1.

Iscrizione dell’Abbondanza  
{1}{G}  
Istantaneo  
Potenziamento {2}{G}  
Scegli uno. Se questa magia è stata potenziata, scegli invece un qualsiasi numero.  
• Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.  
• Un giocatore bersaglio guadagna X punti vita, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlla.  
• Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

* Se potenzi l’Iscrizione dell’Abbondanza, non puoi scegliere un modo più di una volta.
* Se scegli più di un modo, esegui i modi nell’ordine in cui sono scritti. Tuttavia, tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila una volta che la magia avrà terminato di risolversi.
* Se alcuni bersagli diventano illegali, gli altri bersagli vengono comunque influenzati come di consueto.
* Se scegli il secondo modo e ogni creatura controllata dal giocatore bersaglio ha forza negativa, quel giocatore non guadagna né perde punti vita.
* Se una delle creature bersaglio è un bersaglio illegale mentre l’Iscrizione dell’Abbondanza si risolve dopo che è stato scelto il suo ultimo modo, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Iscrizione della Conoscenza  
{3}{U}  
Stregoneria  
Potenziamento {2}{U}{U}  
Scegli uno. Se questa magia è stata potenziata, scegli invece un qualsiasi numero.  
• Fai tornare fino a due creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.  
• Profetizza 2, poi pesca due carte.  
• Un giocatore bersaglio crea una pedina creatura Illusione X/X blu, dove X è il numero di carte nella sua mano.

* Se potenzi l’Iscrizione della Conoscenza, non puoi scegliere un modo più di una volta.
* Se scegli più di un modo, esegui i modi nell’ordine in cui sono scritti. Tuttavia, tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila una volta che la magia avrà terminato di risolversi.
* Se alcuni bersagli diventano illegali, gli altri bersagli vengono comunque influenzati come di consueto. Se vengono scelti dei bersagli e tutti i bersagli diventano illegali, l’Iscrizione della Conoscenza non si risolve. Non profetizzerai 2 né pescherai due carte se era stato scelto il secondo modo.
* Il valore di X viene determinato solo mentre esegui il terzo modo durante la risoluzione dell’Iscrizione della Conoscenza. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà, neanche se cambia il numero di carte nella mano del giocatore.

Iscrizione della Rovina  
{2}{B}  
Stregoneria  
Potenziamento {2}{B}{B}  
Scegli uno. Se questa magia è stata potenziata, scegli invece un qualsiasi numero.  
• Un avversario bersaglio scarta due carte.  
• Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.  
• Distruggi una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

* Se potenzi l’Iscrizione della Rovina, non puoi scegliere un modo più di una volta.
* Se scegli più di un modo, esegui i modi nell’ordine in cui sono scritti. Tuttavia, tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila una volta che la magia avrà terminato di risolversi.
* Se alcuni bersagli diventano illegali, gli altri bersagli vengono comunque influenzati come di consueto.
* Se una carta nel cimitero di un giocatore o una creatura sul campo di battaglia hanno {X} nel loro costo di mana, X viene considerato 0.
* Poiché i bersagli vengono scelti mentre lanci una magia, non puoi fare in modo che l’Iscrizione della Rovina rimetta in campo una carta creatura per poi distruggere quella creatura.

Jace, Mago Speculare  
{1}{U}{U}  
Planeswalker Leggendario — Jace  
4  
Potenziamento {2}  
Quando Jace, Mago Speculare entra nel campo di battaglia, se Jace è stato potenziato, crea una pedina che è una copia di Jace, Mago Speculare, tranne che non è leggendaria e la sua fedeltà iniziale è 1.  
+1: Profetizza 2.  
0: Pesca una carta e rivelala. Rimuovi da Jace, Mago Speculare un numero di segnalini fedeltà pari al costo di mana convertito di quella carta.

* La pedina dell’abilità innescata di Jace copia esattamente ciò che è stampato su Jace e nulla di più. Non copia quanti segnalini ha, né eventuali effetti non di copia che hanno modificato il suo colore o i suoi tipi e così via. Entra nel campo di battaglia con un segnalino fedeltà. Puoi attivare un’abilità di fedeltà per ciascun Jace in questo turno.
* La pedina creata dall’abilità innescata di Jace non ha il supertipo leggendario e ha una fedeltà iniziale pari a 1 anziché pari a 4. Se un altro oggetto diventa una copia della pedina, quella copia a sua volta non sarà leggendaria e avrà una fedeltà iniziale pari a 1.
* Puoi controllare un Jace, Mago Speculare leggendario in aggiunta a un qualsiasi numero di copie non leggendarie di Jace, Mago Speculare.
* Quando risolvi l’ultima abilità di Jace, devi rivelare la carta prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano.
* Se una carta nella mano di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Se la carta pescata dall’ultima abilità di Jace viene modificata da un effetto di sostituzione, non riveli alcuna carta, anche se la pescata è stata sostituita da una o più pescate di carte. In questo caso non vengono rimossi segnalini fedeltà da Jace.
* Se il costo di mana convertito della carta pescata è maggiore della fedeltà di Jace, rimuovi tutti i suoi segnalini fedeltà. Verrà messo nel tuo cimitero come azione di stato prima che tu possa compiere altre azioni.

Kayza, Inseguitrice del Torbido  
{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
1/2  
Volare, rapidità  
{T}: La prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in questo turno costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è il numero di Maghi che controlli mentre l’abilità si risolve.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell’abilità attivata di Kayza). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* La riduzione di costo di Kayza può ridurre solo il mana generico nel costo di una magia. Non può ridurre i requisiti di mana colorato.

Lagac Sputafuoco  
{3}{R}  
Creatura — Lucertola  
3/4  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Lagac Sputafuoco infligge 1 danno a ogni avversario.

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità del Lagac Sputafuoco fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Linvala, Scudo di Portale Marino  
{1}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Angelo  
3/3  
Volare  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, se hai una compagnia completa, scegli un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario. Fino al tuo prossimo turno, non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.  
Sacrifica Linvala: Scegli anti-malocchio o indistruttibile. Le creature che controlli hanno quell’abilità fino alla fine del turno.

* La seconda abilità di Linvala non si innesca se non hai una compagnia completa mentre inizia la tua fase di combattimento. Non influenza il bersaglio se non hai una compagnia completa mentre si risolve. Il numero di creature nella tua compagnia può però cambiare tra questi due momenti.
* Il permanente non terra viene influenzato fino al tuo prossimo turno anche se il numero di creature nella tua compagnia cambia o se Linvala lascia il campo di battaglia.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate.
* Nessuna abilità del permanente influenzato può essere attivata, comprese le abilità di mana.
* In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che la seconda abilità di Linvala si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.

Litomorfosi di Nahiri  
{X}{R}{R}  
Stregoneria  
Sacrifica X terre. Per ogni terra sacrificata in questo modo, pesca una carta. Puoi giocare X terre addizionali in questo turno. Le terre che controlli entrano nel campo di battaglia TAPpate in questo turno.

* Non sacrifichi terre finché la Litomorfosi di Nahiri non si risolve. Quando lo fai, i giocatori non possono compiere azioni finché la magia non ha terminato di risolversi.
* Se X è maggiore del numero di terre che controlli, sacrifichi ogni terra che controlli. Il numero di carte che peschi sarà inferiore a X, ma potrai giocare X terre addizionali.
* Il permesso di giocare terre della Litomorfosi di Nahiri è cumulativo con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello di Scalare le Vette.
* Se un effetto dice che una terra entra TAPpata a meno che una condizione non venga soddisfatta o un costo non venga pagato, quella terra entra TAPpata anche se quella condizione viene soddisfatta o il costo viene pagato, se viene influenzata dalla Litomorfosi di Nahiri.

Maestra di Spada Kor  
{1}{W}  
Creatura — Guerriero Kor  
1/1  
Doppio attacco  
I Guerrieri equipaggiati che controlli hanno doppio attacco.

* Se una creatura perde doppio attacco dopo aver assegnato danno nella sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso (per esempio, perché la Maestra di Spada Kor ha lasciato il campo di battaglia), quella creatura non assegnerà danno nella sottofase di danno da combattimento normale.

Mago Arboreo Provocatore  
{2}{G}  
Creatura — Mago Elfo   
2/3  
Potenziamento {3} *(Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Quando il Mago Arboreo Provocatore entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, tutte le creature in grado di bloccare una creatura bersaglio in questo turno lo fanno.

* Se una creatura controllata dal giocatore in difesa non può bloccare la creatura bersaglio per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPpata), non blocca quella creatura. Se è necessario pagare un costo affinché una creatura blocchi la creatura attaccante, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.

Mago delle Fratture  
{1}{R}  
Creatura — Mago Goblin  
2/1  
Quando il Mago delle Fratture entra nel campo di battaglia, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

* Mentre si risolve l’abilità del Mago delle Fratture, non puoi scartare più di una carta.

Mago Solcabrezza  
{2}{U}  
Creatura — Mago Umano  
2/2  
Volare  
Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo, stregoneria o Mago, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre l’ultima abilità del Mago Solcabrezza si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione e nulla può accadere tra questi due eventi.

Marea Risvegliata  
{2}{U}  
Creatura — Elementale  
0/5  
Ogniqualvolta lanci una magia potenziata, la Marea Risvegliata ha forza e costituzione base 5/5 fino alla fine del turno.

* L’abilità della Marea Risvegliata sostituisce eventuali effetti precedenti che impostano un valore specifico per la sua forza e/o la sua costituzione. 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 della Marea Risvegliata senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alle sue nuove forza e costituzione base indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che modificano la forza o la costituzione della creatura.

Melma di Oran-Rief  
{2}{G}  
Creatura — Melma  
2/2  
Quando la Melma di Oran-Rief entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.  
Ogniqualvolta la Melma di Oran-Rief attacca, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura attaccante con un segnalino +1/+1.

* La Melma di Oran-Rief può essere il bersaglio della sua stessa prima abilità.
* Il gruppo di creature che riceve un segnalino +1/+1 dalla seconda abilità della Melma di Oran-Rief viene determinato solo mentre l’abilità si risolve. Altre abilità che si innescano con l’attacco (come quella della Stratega in Coppia) possono aggiungere segnalini a creature prima che l’abilità si risolva.

Mimic del Lago di Vetro  
{2}{U}  
Creatura — Farabutto Polimorfo  
0/0  
Puoi far entrare la Mimic del Lago di Vetro nel campo di battaglia come una copia di una creatura che controlli, tranne che è un Farabutto Polimorfo in aggiunta ai suoi altri tipi.  
/////  
Sponde del Lago di Vetro  
Terra  
Le Sponde del Lago di Vetro entrano nel campo di battaglia TAPpate.  
{T}: Aggiungi {U}.

* La Mimic del Lago di Vetro copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro o non sia una pedina; vedi sotto), tranne che è anche un Farabutto Polimorfo. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, se copia una creatura che di norma non è una creatura, non sarà una creatura.
* Se la Mimic del Lago di Vetro non è una creatura, probabilmente perché ha copiato una creatura che era una creatura solo temporaneamente, non sarà un Farabutto Polimorfo, anche se diventa una creatura in seguito.
* Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Se la creatura scelta sta copiando qualcos’altro (ad esempio, se la creatura scelta è un’altra Mimic del Lago di Vetro), allora la Mimic del Lago di Vetro entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.
* Se un’altra creatura diventa una copia della Mimic del Lago di Vetro, quella creatura è a sua volta un Farabutto Polimorfo.
* Se la creatura scelta è una pedina, la Mimic del Lago di Vetro copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha messa sul campo di battaglia. In questo caso, la Mimic del Lago di Vetro non diventa una pedina.
* Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescherà quando la Mimic del Lago di Vetro entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
* Se la Mimic del Lago di Vetro in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un’altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.

Monumento Abbandonato  
{5}  
Artefatto Leggendario  
Le creature incolori che controlli prendono +2/+2.  
Ogniqualvolta TAPpi un permanente per attingere {C}, aggiungi {C} addizionale.  
Ogniqualvolta lanci una magia incolore, guadagni 2 punti vita.

* Una terra di norma è incolore, indipendentemente dai colori di mana che può produrre. Se un effetto fa sì che una terra incolore diventi una creatura senza indicare che diventa di un colore specifico, la creatura terra prende +2/+2.
* “TAPpi un permanente per attingere {C}” solo se attivi un’abilità di mana di quel permanente che include il simbolo {T} nel suo costo e solo se l’abilità produce uno o più {C} mentre si risolve.
* Se TAPpi un permanente per attingere più di un {C}, aggiungi solo un {C} addizionale.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* L’ultima abilità del Monumento Abbandonato non si innesca quando giochi una terra.

Moraug, Furia di Akoum  
{4}{R}{R}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Minotauro  
6/6  
Ogni creatura che controlli prende +1/+0 per ogni volta che ha attaccato in questo turno.  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se è la tua fase principale, c’è una fase di combattimento addizionale dopo questa fase. All’inizio di quel combattimento, STAPpa tutte le creature che controlli.

* La prima abilità di Moraug verifica in ogni turno quante volte ha attaccato ogni creatura. Considera quante volte quella creatura ha attaccato prima che Moraug fosse sul campo di battaglia e smette di applicarsi se Moraug lascia il campo di battaglia.
* La prima abilità di Moraug considera quante volte una creatura ha attaccato, non quante volte ha inflitto danno. La prima volta che una creatura attacca in un turno, il bonus +1/+0 verrà applicato al danno da combattimento che infligge durante quel combattimento.
* Una creatura che entra nel campo di battaglia come attaccante non ha attaccato in quel combattimento. L’abilità di Moraug non considera quel combattimento. A meno che quella creatura non abbia rapidità, non potrà attaccare nelle fasi di combattimento addizionali in questo turno.
* Se l’abilità terraferma si risolve durante la tua fase principale pre-combattimento, la fase di combattimento addizionale si svolge prima della tua fase di combattimento regolare. STAPperai creature che controlli all’inizio del combattimento addizionale, ma non all’inizio del tuo combattimento regolare.
* Dopo la fase di combattimento addizionale non ci sarà una fase principale addizionale. Per esempio, se l’abilità terraferma si risolve due volte durante la tua fase principale post-combattimento, otterrai due fasi di combattimento addizionali consecutive dopo la tua fase principale (STAPperai le tue creature all’inizio di ognuna di esse), quindi passerai alla tua fase finale.

Morso Rabbioso  
{1}{G}  
Stregoneria  
Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

* Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Morso Rabbioso tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Nahiri, Erede degli Antichi  
{2}{R}{W}  
Planeswalker Leggendario — Nahiri  
4  
+1: Crea una pedina creatura Guerriero Kor 1/1 bianca. Puoi assegnarle un Equipaggiamento che controlli.  
-2: Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Guerriero o Equipaggiamento scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.  
-3: Nahiri, Erede degli Antichi infligge a una creatura o a un planeswalker bersaglio danno pari al doppio del numero di Equipaggiamenti che controlli.

* Crei una pedina Guerriero Kor e le assegni un Equipaggiamento, se desideri farlo, mentre la prima abilità di Nahiri si risolve. Tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione.

Nel Torbido  
{1}{U}  
Istantaneo  
Potenziamento {1}{U} *(Puoi pagare {1}{U} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Se questa magia è stata potenziata, pesca una carta.

* Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nel Torbido tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non pescherai una carta se era stata potenziata.

Nissa delle Fronde Ombrose  
{2}{B}{G}  
Planeswalker Leggendario — Nissa  
4  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino fedeltà su Nissa delle Fronde Ombrose.  
+1: STAPpa una terra bersaglio che controlli. Puoi farla diventare una creatura Elementale 3/3 con rapidità e minacciare fino alla fine del turno. È ancora una terra.  
-5: Puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano o dal tuo cimitero una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore al numero di terre che controlli con due segnalini +1/+1.

* La seconda abilità di Nissa può bersagliare una terra che è già STAPpata o che è già una creatura.
* La seconda abilità di Nissa non rimuove alcuna abilità che la creatura terra possieda.
* La seconda abilità di Nissa sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione della creatura terra. 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 della creatura terra senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alle sue nuove forza e costituzione base indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.
* Se una carta nella mano o nel cimitero di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Il costo di mana convertito della carta creatura viene verificato solo nella tua mano o nel tuo cimitero. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura il cui costo di mana convertito diventa maggiore del numero di terre che controlli una volta che si trova sul campo di battaglia, probabilmente perché entra come copia di un altro permanente.

Nutrire lo Sciame  
{1}{B}  
Stregoneria  
Distruggi una creatura o un incantesimo bersaglio controllati da un avversario. Perdi punti vita pari al costo di mana convertito di quel permanente.

* Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nutrire lo Sciame tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non perderai punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), perderai punti vita.
* L’ammontare di punti vita persi è determinato dal costo di mana convertito che il permanente aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
* Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Ombra dell’Enclave Celeste  
{1}{B}  
Creatura — Ombra  
3/1  
Potenziamento {2}{B}  
L’Ombra dell’Enclave Celeste non può bloccare.  
Se l’Ombra dell’Enclave Celeste è stata potenziata, entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se l’Ombra dell’Enclave Celeste è nel tuo cimitero ed è il tuo turno, puoi lanciarla dal tuo cimitero in questo turno.

* L’abilità terraferma dell’Ombra dell’Enclave Celeste si innesca solo se è nel tuo cimitero subito dopo che la terra entra nel campo di battaglia.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per l’Ombra dell’Enclave Celeste quando la lanci con il permesso della sua abilità terraferma. Devi pagare il suo costo di mana (o, se un altro effetto lo permette, un costo alternativo). Puoi pagare il suo costo di potenziamento quando la lanci in questo modo.
* Dopo che lanci l’Ombra dell’Enclave Celeste dal tuo cimitero, viene considerata un nuovo oggetto e il permesso della sua abilità terraferma non si applica di nuovo ad essa, neppure se torna nel tuo cimitero più avanti nel turno. Dovrai far sì che un’altra terra entri nel campo di battaglia sotto il tuo controllo dopo che è tornata nel tuo cimitero per lanciarla di nuovo.

Omnath, il Genesilocus  
{R}{G}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Elementale  
4/4  
Quando Omnath, il Genesilocus entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 4 punti vita se questa è la prima volta che questa abilità si è risolta in questo turno. Se è la seconda volta, aggiungi {R}{G}{W}{U}. Se è la terza volta, Omnath infligge 4 danni a ogni avversario e a ogni planeswalker che non controlli.

* L’abilità terraferma di Omnath non ha effetto dopo la terza volta che si risolve in un turno.
* L’abilità terraferma di Omnath usa sempre la pila e i giocatori possono rispondere ad essa. Non è un’abilità di mana perché l’evento che la fa innescare non è un’abilità di mana, anche se è la seconda volta che l’abilità si risolve in un turno.
* In una partita Two-Headed Giant, la seconda abilità di Omnath fa perdere 8 punti vita alla squadra avversaria la terza volta che si risolve. Ai planeswalker di ogni altro giocatore (incluso il tuo compagno di squadra) vengono inflitti 4 danni.

Orah, Gerofante dell’Enclave Celeste  
{2}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Chierico Kor  
3/3  
Legame vitale  
Ogniqualvolta Orah, Gerofante dell’Enclave Celeste o un altro Chierico che controlli muoiono, fai tornare sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta Chierico bersaglio con costo di mana convertito inferiore.

* Se un altro Chierico che controlli muore contemporaneamente ad Orah, l’abilità di Orah si innesca per quel Chierico oltre che per se stesso.
* Se una creatura sul campo di battaglia o una carta creatura in un cimitero hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* L’abilità di Orah può bersagliare una carta Chierico che è stata messa nel tuo cimitero contemporaneamente al Chierico la cui morte ha fatto innescare l’abilità.

Ordigno Litomorfico  
{4}  
Artefatto Leggendario  
{2}, {T}: Copia un’abilità attivata o innescata bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.  
{3}, {T}: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.  
{4}, {T}: Copia una magia permanente bersaglio che controlli. *(La copia diventa una pedina.)*

* La fonte della copia della prima abilità dell’Ordigno Litomorfico è la stessa dell’abilità originale.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) 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 parole chiave (ad esempio prodezza) sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
* La prima abilità dell’Ordigno Litomorfico bersaglia un’abilità attivata o innescata che si trova in pila e crea un’altra istanza di quell’abilità in pila. Non fa guadagnare un’abilità ad alcun oggetto.
* Se un’abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quella prima abilità sono collegate alla seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalla prima abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l’abilità entra-in-campo del Cacciatore di Demoni e vengono esiliate due creature, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Cacciatore di Demoni lascia il campo di battaglia.
* L’Ordigno Litomorfico può copiare qualsiasi magia o abilità in pila, non soltanto una con dei bersagli. Se viene copiata una magia permanente, non è possibile scegliere nuovi bersagli per essa, se ha dei bersagli (per esempio, perché è un’Aura o una magia creatura mutante).
* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata” né “attivata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia o attiva un’abilità non si innescheranno alla creazione della copia. Le abilità che fanno sì che un’abilità innescata si inneschi delle volte in più non si applicano alla copia di un’abilità innescata.
* La copia si risolve prima della magia o abilità originale.
* La copia avrà gli stessi bersagli della magia o dell’abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
* Se la magia o l’abilità copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo. Questo non si applica alla copia di una magia permanente con un’abilità innescata entra-in-campo modale, ma si applica alla copia di quell’abilità.
* Se la magia o abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata o attivata, la copia avrà lo stesso valore di X.
* Se la magia o abilità infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie e abilità che distribuiscono segnalini.
* Non puoi scegliere di pagare alcun costo alternativo o addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia. In particolare, se la magia originale è stata potenziata, anche la copia sarà potenziata.
* Qualsiasi scelta effettuata quando la magia o abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. In particolare, se un’abilità innescata ti chiede di pagare un costo (come nel caso del Tiranno della Leyline), paghi quel costo per la copia se vuoi pagarlo.
* Se viene copiata una magia permanente, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
* La pedina originata dalla copia di una magia che si risolve non si considera “creata”.

Piaga Litomorfica  
{1}{B}  
Incantesimo — Aura  
Incanta terra  
Quando la Piaga Litomorfica entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
La terra incantata perde tutti i tipi di terra e le abilità e ha “{T}: Aggiungi {C}” e “{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

* Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Piaga Litomorfica tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entra nel campo di battaglia, quindi non peschi una carta.
* La terra incantata mantiene eventuali altri tipi di carta (come artefatto) e supertipi (come base o leggendario) quando perde i suoi tipi di terra.

Piccozza dell’Enclave Celeste  
{G}  
Artefatto — Equipaggiamento  
Quando la Piccozza dell’Enclave Celeste entra nel campo di battaglia, assegnala a una creatura bersaglio che controlli.  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la creatura equipaggiata prende +2/+2 fino alla fine del turno.  
Equipaggiare {2}{G}

* Il bonus dell’abilità terraferma della Piccozza dell’Enclave Celeste si applica alla creatura a cui è assegnata nel momento in cui l’abilità si risolve. Quel bonus non si applica a una nuova creatura se la Piccozza dell’Enclave Celeste diventa assegnata a una nuova creatura.
* Se non c’è una creatura equipaggiata mentre l’abilità terraferma della Piccozza dell’Enclave Celeste si risolve, nessuna creatura prende +2/+2.

Predazione di Pelakka  
{2}{B}  
Stregoneria  
Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta con costo di mana convertito pari o superiore a 3 da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.  
/////  
Caverne di Pelakka  
Terra  
Le Caverne di Pelakka entrano nel campo di battaglia TAPpate.  
{T}: Aggiungi {B}.

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

Premio Ambito  
{4}{B}  
Stregoneria  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*  
Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio. Se hai una compagnia completa, puoi lanciare una magia con costo di mana convertito pari o inferiore a 4 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

* Se hai una compagnia completa e vuoi lanciare una magia con l’effetto del Premio Ambito, lo fai come parte della risoluzione del Premio Ambito dopo aver passato in rassegna il grimorio per una carta. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di una carta vengono ignorati.
* La carta che cerchi può essere quella che lanci.
* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
* Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Prosciugamento Mentale  
{2}{B}  
Stregoneria  
Un avversario bersaglio scarta due carte, macina una carta e perde 1 punto vita. Guadagni 1 punto vita. *(Per macinare una carta, un giocatore mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)*

* Se l’avversario bersaglio può scartare solo una carta o non può scartare carte, macina comunque una carta e perde 1 punto vita e tu guadagni un punto vita.

Pugnalatrice nell’Ombra  
{2}{B}  
Creatura — Farabutto Vampiro  
1/4  
TAPpa un altro Farabutto STAPpato che controlli: La Pugnalatrice nell’Ombra ha tocco letale fino alla fine del turno.  
Ogniqualvolta la Pugnalatrice nell’Ombra infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore macina tre carte. *(Mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio.)*

* Per pagare il costo della prima abilità della Pugnalatrice nell’Ombra, puoi TAPpare qualsiasi altro Farabutto STAPpato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno.

Punto di Pressione  
{1}{W}  
Istantaneo  
TAPpa una creatura bersaglio.  
Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Punto di Pressione tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta. Se il bersaglio è legale, ma non viene TAPpato, probabilmente perché era già TAPpato, peschi comunque una carta.

Richiamo di Emeria  
{4}{W}{W}{W}  
Stregoneria  
Crea due pedine creatura Guerriero Angelo 4/4 bianche con volare. Le creature non Angelo che controlli hanno indistruttibile fino al tuo prossimo turno.  
/////  
Emeria, Enclave Celeste Frantumata  
Terra  
Mentre Emeria, Enclave Celeste Frantumata entra nel campo di battaglia, puoi pagare 3 punti vita. Se non lo fai, entra nel campo di battaglia TAPpata.  
{T}: Aggiungi {W}.

* Il Richiamo di Emeria 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 non guadagneranno indistruttibile.

Rifugio dei Felidar  
{3}{W}  
Incantesimo  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, scegli uno —  
• Crea una pedina creatura Bestia Felino 2/2 bianca.  
• Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli. Quelle creature hanno cautela fino alla fine del turno.

* Il secondo modo del Rifugio dei Felidar influenza solo le creature che controlli nel momento in cui l’abilità si risolve, comprese le creature che controlli ma che per qualche ragione non hanno ricevuto un segnalino +1/+1. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non guadagneranno cautela né otterranno un segnalino +1/+1.

Rinascita di Malakir  
{B}  
Istantaneo  
Scegli una creatura bersaglio. Perdi 2 punti vita. Fino alla fine del turno, quella creatura ha “Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario”.  
/////  
Pantano di Malakir  
Terra  
Il Pantano di Malakir entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi {B}.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Rinascita di Malakir tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non perdi 2 punti vita.
* L’effetto della Rinascita di Malakir funziona una sola volta. Se la creatura bersagliata muore e poi viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata come una nuova creatura. Se quella nuova creatura muore, non verrà rimessa sul campo di battaglia.

Riparazione di Portale Marino  
{4}{U}{U}{U}  
Stregoneria  
Pesca carte pari al numero di carte nella tua mano più uno. Non hai un limite massimo di carte in mano per il resto della partita.  
/////  
Portale Marino Rinato  
Terra  
Mentre Portale Marino Rinato entra nel campo di battaglia, puoi pagare 3 punti vita. Se non lo fai, entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi {U}.

* Se non hai carte in mano mentre la Riparazione di Portale Marino si risolve, pescherai una carta.

Risveglio di Agadeem  
{X}{B}{B}{B}  
Stregoneria  
Rimetti dal tuo cimitero sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura bersaglio che hanno ciascuna un costo di mana convertito diverso pari o inferiore a X.  
/////  
Agadeem, la Cripta Sotterranea  
Terra  
Mentre Agadeem, la Cripta Sotterranea entra nel campo di battaglia, puoi pagare 3 punti vita. Se non lo fai, entra nel campo di battaglia TAPpata.  
{T}: Aggiungi {B}.

* Per esempio, se X è 3, puoi bersagliare fino a quattro carte creatura: una con costo di mana convertito pari a 3, una con costo di mana convertito pari a 2, una con costo di mana convertito pari a 1 e una con costo di mana convertito pari a 0.
* Se X per il Risveglio di Agadeem è 0, puoi bersagliare una carta creatura con costo di mana convertito pari a 0.
* Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel costo di mana, la X di quella carta viene considerata 0 per quella carta.

Risveglio di Valakut  
{2}{R}  
Istantaneo  
Metti un qualsiasi numero di carte dalla tua mano in fondo al tuo grimorio, poi pesca altrettante carte più una.  
/////  
Forgia di Pietre di Valakut  
Terra  
La Forgia di Pietre di Valakut entra nel campo di battaglia TAPpata.  
{T}: Aggiungi {R}.

* Scegli quante carte mettere in fondo al tuo grimorio mentre il Risveglio di Valakut si risolve.
* Se metti zero carte in fondo al tuo grimorio, peschi una carta.

Rubapensieri Volteggiante  
{U}{B}  
Creatura — Farabutto Umano  
1/3  
Lampo  
Volare  
Fintanto che un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, i Farabutti che controlli prendono +1/+0.  
Ogniqualvolta uno o più Farabutti che controlli attaccano, ogni avversario macina due carte.

* La terza abilità del Rubapensieri Volteggiante si applica anche al Rubapensieri stesso, oltre che agli altri Farabutti che controlli.
* La quarta abilità del Rubapensieri Volteggiante fa sì che ogni avversario macini due carte, non solo gli avversari attaccati dai Farabutti che controlli.

Sacerdote Sanguinario di Malakir  
{1}{B}  
Creatura — Chierico Vampiro  
2/1  
Quando il Sacerdote Sanguinario di Malakir entra nel campo di battaglia, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di creature nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità del Sacerdote Sanguinario di Malakir fa perdere punti vita pari al doppio di X alla squadra avversaria e tu guadagni X punti vita.

Sacerdotessa della Sventura Razziatrice  
{2}{B}  
Creatura — Chierico Vampiro  
3/2  
Ogniqualvolta guadagni punti vita, ogni avversario perde 1 punto vita.

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità della Sacerdotessa della Sventura Razziatrice fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Sbranamento di Hagra  
{2}{B}{B}  
Istantaneo  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se un avversario non controlla terre base.  
Distruggi una creatura bersaglio.  
/////  
Fossa della Covata di Hagra  
Terra  
La Fossa della Covata di Hagra entra nel campo di battaglia TAPpata.  
{T}: Aggiungi {B}.

* La prima abilità dello Sbranamento di Hagra riduce il costo solo di {1}, anche se hai due avversari senza terre base. Riduce il costo anche se alcuni avversari controllano terre base, fintanto che un avversario non controlla terre base.
* L’avversario che non controlla terre base non deve necessariamente essere il controllore della creatura bersaglio affinché il costo dello Sbranamento di Hagra venga ridotto.

Scalare le Vette  
{2}{G}  
Stregoneria  
Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Guadagni 2 punti vita. Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.  
Pesca una carta.

* Se scegli una creatura bersaglio ed è un bersaglio illegale nel momento in cui Scalare le Vette tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagni punti vita, non peschi una carta né puoi giocare una terra addizionale.
* Il permesso di giocare terre è cumulativo con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello della Litomorfosi di Nahiri.
* Non giochi una terra mentre Scalare le Vette si risolve; Scalare le Vette prima termina di risolversi e peschi una carta, la quale potrebbe essere una terra che giocherai in seguito. Se non è il tuo turno, non potrai semplicemente giocare una terra in questo turno.

Scheletro della Fossa di Muschio  
{B}{G}  
Creatura — Scheletro Pianta  
2/2  
Potenziamento {3} *(Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Se lo Scheletro della Fossa di Muschio è stato potenziato, entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.  
Ogniqualvolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su una creatura che controlli, se lo Scheletro della Fossa di Muschio è nel tuo cimitero, puoi metterlo in cima al tuo grimorio.

* L’ultima abilità dello Scheletro della Fossa di Muschio si innesca solo se è già nel tuo cimitero mentre i segnalini +1/+1 vengono messi su una creatura che controlli.
* L’ultima abilità dello Scheletro della Fossa di Muschio si innesca se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo con segnalini +1/+1, oltre che quando dei segnalini +1/+1 vengono messi su una creatura che controlli già.

Schianto di Frantumateschio  
{X}{R}{R}  
Stregoneria  
Lo Schianto di Frantumateschio infligge X danni divisi a tua scelta tra fino a due creature e/o planeswalker bersaglio. Se X è pari o superiore a 6, lo Schianto di Frantumateschio infligge invece danni pari al doppio di X divisi a tua scelta tra essi.  
/////  
Frantumateschio, il Passo dei Martelli  
Terra  
Mentre Frantumateschio, il Passo dei Martelli entra nel campo di battaglia, puoi pagare 3 punti vita. Se non lo fai, entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi {R}.

* Suddividi il danno mentre lanci lo Schianto di Frantumateschio, non mentre si risolve. Se scegli due bersagli, a ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno.
* Se X è 6 o più, dividi il doppio di X danni; non assegni X danni per poi raddoppiare quel danno.
* Se uno dei bersagli diventa illegale per lo Schianto di Frantumateschio, la divisione originale del danno viene comunque applicata al bersaglio che è ancora legale, ma il danno che sarebbe stato inflitto al bersaglio illegale semplicemente non viene inflitto.

Sciame di Scudati  
{2}{G}  
Creatura — Insetto  
1/1  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Insetto 1/1 verde. Se controlli sei o più terre, crea invece una pedina che è una copia dello Sciame di Scudati.

* La pedina che è una copia avrà l’abilità dello Sciame di Scudati. Potrà anch’essa creare copie di se stessa.
* La pedina che è una copia non copierà i segnalini né il danno sullo Sciame di Scudati, né altri effetti che hanno cambiato la forza dello Sciame di Scudati, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Normalmente, questo significa che la pedina sarà semplicemente uno Sciame di Scudati, ma se eventuali effetti di copia hanno influenzato lo Sciame di Scudati originale, questi verranno presi in considerazione dalla pedina.
* Se lo Sciame di Scudati lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia dello Sciame di Scudati, usando i valori copiabili dello Sciame di Scudati quando ha lasciato il campo di battaglia.

Scongiurare la Tomba  
{4}{B}{B}  
Stregoneria  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*  
Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio e fino a una carta creatura Chierico, Farabutto, Guerriero o Mago bersaglio dal tuo cimitero.

* Il primo bersaglio di Scongiurare la Tomba non deve necessariamente essere uno dei tipi di creatura della compagnia.

Scopritrappole Agile  
{1}{U}  
Creatura — Farabutto Umano  
2/1  
Lo Scopritrappole Agile non può essere bloccato se hai fatto entrare nel campo di battaglia sotto il tuo controllo un altro Chierico, Farabutto, Guerriero o Mago in questo turno.  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, se hai una compagnia completa, le creature che controlli hanno “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta” fino alla fine del turno.

* La prima abilità dello Scopritrappole Agile verifica solo se un permanente è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in precedenza nel turno e se aveva uno dei tipi di creatura di compagnia mentre è entrato. Non si applica se un oggetto che è entrato in campo ha ottenuto il tipo più avanti nel turno. Si applica se l’oggetto che è entrato in campo nel frattempo non è più sotto il tuo controllo. È irrilevante se lo Scopritrappole Agile fosse sotto il tuo controllo o meno mentre quell’oggetto è entrato in campo.
* La seconda abilità dello Scopritrappole Agile 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 innescata.
* Dopo che si è risolta la seconda abilità dello Scopritrappole Agile, le creature che controlli mantengono l’abilità innescata per quel turno anche se non controlli più una compagnia completa più avanti nel turno.

Sete del Capo Sanguinario  
{B}  
Stregoneria  
Potenziamento {2}{B} *(Puoi pagare {2}{B} addizionale mentre lanci questa magia.)*  
Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2. Se questa magia è stata potenziata, distruggi invece una creatura o un planeswalker bersaglio.

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

Signora dei Venti  
{2}{U}{U}  
Creatura — Mago Sfinge   
1/4  
Volare  
Quando la Signora dei Venti entra nel campo di battaglia, pesca due carte, poi scarta una carta.  
Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo, stregoneria o Mago, puoi far diventare la forza e la costituzione base della Signora dei Venti 4/1 o 1/4 fino alla fine del turno.

* Non scegli una forza e una costituzione per la Signora dei Venti mentre la sua abilità si innesca. Invece, mentre si risolve, scegli se la Signora dei Venti diventa 4/1 o 1/4 oppure se non cambia la sua forza e costituzione.
* L’abilità della Signora dei Venti sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e la sua costituzione. 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 della Signora dei Venti senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alle sue nuove forza e costituzione base indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla Signora dei Venti potrebbe diventare letale se la sua costituzione base cambia durante quel turno.

Silenziatore di Drana  
{5}{B}  
Creatura — Farabutto Vampiro  
3/2  
Quando il Silenziatore di Drana entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità del Silenziatore di Drana. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di creature nella tua compagnia.

Simbiosi di Legnotorto  
{4}{G}{G}{G}  
Stregoneria  
Guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura scelta tra esse. Se quella carta ha un costo di mana convertito pari o inferiore a 3, entra con tre segnalini +1/+1 addizionali. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.  
/////  
Legnotorto, Bosco Serpeggiante  
Terra  
Mentre Legnotorto, Bosco Serpeggiante entra nel campo di battaglia, puoi pagare 3 punti vita. Se non lo fai, entra nel campo di battaglia TAPpato.  
{T}: Aggiungi {G}.

* Usa il costo di mana convertito della carta creatura mentre esiste nel tuo grimorio per determinare se riceve segnalini +1/+1, ignorando eventuali effetti di sostituzione (come quello della Mimic del Lago di Vetro) che cambiano il suo costo di mana convertito quando è sul campo di battaglia.
* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Sommo Sacerdote di Iona  
{W}  
Creatura — Chierico Umano  
\*/2  
La forza del Sommo Sacerdote di Iona è pari al numero di creature nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, se hai una compagnia completa, una creatura bersaglio prende +1/+1 e ha volare fino alla fine del turno.

* L’abilità che definisce la forza del Sommo Sacerdote di Iona si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* L’ultima abilità non si innesca se non hai una compagnia completa mentre inizia la tua fase di combattimento. Non farà prendere +1/+1 o guadagnare volare se non hai una compagnia completa mentre si risolve. Il numero di creature nella tua compagnia può però cambiare tra questi due momenti.
* Una volta che la creatura bersaglio prende +1/+1 e ha volare, mantiene questi bonus anche se non hai più una compagnia completa più avanti nel turno.

Sortilegio Sincronizzato  
{4}{R}  
Istantaneo  
Il Sortilegio Sincronizzato infligge 4 danni a una creatura bersaglio e X danni al controllore di quella creatura, dove X è il numero di creature nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Sortilegio Sincronizzato tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non verrà inflitto danno ad alcun giocatore.

Stratega in Coppia  
{2}{W}  
Creatura — Guerriero Umano  
3/2  
Ogniqualvolta la Stratega in Coppia e almeno un altro Guerriero attaccano, metti un segnalino +1/+1 sulla Stratega in Coppia.

* La Stratega in Coppia ottiene un solo segnalino +1/+1 dalla sua abilità, anche se attacca con più di un Guerriero.
* L’altro Guerriero attaccante non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla Stratega in Coppia.

Stretta Glaciale  
{2}{U}  
Istantaneo  
TAPpa una creatura bersaglio. Il suo controllore macina due carte. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore. *(Mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.)*  
Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Stretta Glaciale tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore macina né pesca carte e alla creatura non verrà impedito di STAPparsi. Se il bersaglio è legale, ma la Stretta Glaciale non lo TAPpa (probabilmente perché è già TAPpato), i rimanenti effetti della Stretta Glaciale si verificheranno: quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore, quel giocatore macinerà due carte e tu pescherai una carta.

Superstite Intrepido  
{1}{G}  
Creatura — Guerriero Umano  
1/1  
Quando il Superstite Intrepido entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

* Il Superstite Intrepido può essere scelto come bersaglio della sua stessa abilità.

Taborax, Morte della Speranza  
{2}{B}  
Creatura Leggendaria — Chierico Demone  
2/2  
Volare  
Taborax, Morte della Speranza ha legame vitale fintanto che ha cinque o più segnalini +1/+1.  
Ogniqualvolta un’altra creatura non pedina che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 su Taborax. Se quella creatura era un Chierico, puoi pescare una carta. Se lo fai, perdi 1 punto vita.

* Se a un’altra creatura non pedina viene inflitto danno letale contemporaneamente a Taborax, Taborax muore prima che la sua ultima abilità possa mettere un segnalino +1/+1 su di esso.
* Se un altro Chierico non pedina muore contemporaneamente a Taborax, non metterai segnalini +1/+1 su alcuna creatura, ma puoi pescare una carta mentre la sua ultima abilità si risolve. Perdi comunque 1 punto vita se lo fai.

Tazri, Esempio di Unità  
{4}{W}  
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano  
4/6  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura nella tua compagnia.  
{2/u}{2/b}{2/r}{2/g}: Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare fino a due carte Chierico, Farabutto, Guerriero, Mago e/o Alleato scelte tra esse e aggiungerle alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Per determinare il costo dell’abilità attivata di Tazri, scegli quale costo pagherai per ciascuno dei quattro simboli di mana ({2} o un mana del colore appropriato), fai la somma per ottenere il costo totale, applica i costi addizionali, quindi applica eventuali riduzioni.
* L’abilità attivata di Tazri ti permette di aggiungere alla tua mano fino a due carte in totale, non due carte di ognuno dei tipi di creatura elencati.
* Alleato è un tipo di creatura che non compare nell’espansione *Rinascita di Zendikar*, ma è comparso in espansioni precedenti dedicate al piano di Zendikar.

Tiranno della Leyline  
{2}{R}{R}  
Creatura — Drago  
4/4  
Volare  
Non perdi il mana rosso non speso al termine di fasi e sottofasi.  
Quando il Tiranno della Leyline muore, puoi pagare un qualsiasi ammontare di {R}. Quando lo fai, infligge altrettanto danno a un qualsiasi bersaglio.

* Puoi tenere il mana rosso nella tua riserva di mana a tempo indeterminato mentre il Tiranno della Leyline è sul campo di battaglia. Significa che se aggiungi un mana rosso alla tua riserva di mana durante una fase o sottofase, puoi spenderlo durante una successiva fase o sottofase oppure anche in un turno successivo. Gli altri tipi di mana continueranno a essere rimossi dalla tua riserva di mana al termine di ogni fase e sottofase.
* Se un mana rosso che aggiungi alla tua riserva di mana ha certe restrizioni o postille associate ad esso (ad esempio, se è stato prodotto dal Campo Base), si applicheranno a quel mana indipendentemente da quando lo spendi.
* Quando il Tiranno della Leyline lascia il campo di battaglia, hai a disposizione fino alla fine dell’attuale fase o sottofase per spendere qualsiasi mana rosso sia rimasto nella tua riserva di mana, prima che si svuoti come di consueto. Non ci sono penalità associate a questo svuotamento se non la perdita del mana.
* L’ultima abilità del Tiranno della Leyline viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell’abilità si risolve, puoi pagare qualsiasi ammontare di mana rosso, anche dal mana non speso attualmente nella tua riserva. Se lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli un bersaglio a cui infliggere altrettanto danno. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato, ma prima che venga inflitto il danno.

Tradimento del Canto di Follia  
{3}{R}{R}  
Stregoneria  
Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.  
/////  
Rovine del Canto di Follia  
Terra  
Le Rovine del Canto di Follia entrano nel campo di battaglia TAPpate.  
{T}: Aggiungi {R}.

* Il Tradimento del Canto di Follia 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.

Trappola Agghiacciante  
{U}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio prende -4/-0 fino alla fine del turno. Se controlli un Mago, pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Trappola Agghiacciante tenta di risolversi, la magia non si risolve. In quel caso non peschi una carta anche se controlli un Mago.

Veggente delle Cascate  
{3}{U}  
Creatura — Mago Tritone  
3/3  
Quando la Veggente delle Cascate entra nel campo di battaglia, profetizza X, dove X è il numero di creature nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*

* Se non ci sono creature nella tua compagnia mentre si risolve l’abilità della Veggente delle Cascate, non profetizzi. Le abilità che si innescano ogniqualvolta profetizzi non si innescheranno.

Verazol, la Corrente Scissa  
{X}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Serpe  
0/0  
Verazol, la Corrente Scissa entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni mana speso per lanciarla.  
Ogniqualvolta lanci una magia potenziata, puoi rimuovere due segnalini +1/+1 da Verazol. Se lo fai, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

* L’ammontare di mana speso per lanciare Verazol di norma è pari al suo costo di mana convertito, ovvero 2 più il valore scelto per X. Tuttavia, devi anche aggiungere eventuali costi addizionali pagati, inclusa la “tassa del comandante” in una partita Commander.
* Se Verazol entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, non è stato speso mana per lanciarla. Entra nel campo di battaglia senza segnalini +1/+1. Se nessun altro effetto ne fa aumentare la costituzione in quel momento, verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.
* Se un’altra creatura entra nel campo di battaglia come una copia di Verazol, considera il mana speso per lanciare quella creatura per determinare il numero di segnalini +1/+1 con cui entra.
* L’ultima abilità di Verazol può copiare qualsiasi magia potenziata, non soltanto una con dei bersagli.
* Mentre l’ultima abilità di Verazol si risolve, non puoi rimuovere più di due segnalini per copiare la magia più di una volta. Se Verazol ha solo un segnalino, non puoi rimuoverlo. Se Verazol lascia il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità è in pila, non puoi rimuovere due segnalini +1/+1 da essa.
* Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l’ultima abilità di Verazol è stata neutralizzata prima che quell’abilità si fosse 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. Questo non si applica alla copia di una magia permanente con un’abilità entra-in-campo modale.
* Per le magie che hanno {X} nel loro costo di mana, la copia usa 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. In particolare, anche la copia si considera potenziata.
* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
* Se viene copiata una magia permanente, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
* La pedina originata dalla copia di una magia che si risolve non si considera “creata”.

Verdetto delle Ombre  
{3}{B}{B}  
Stregoneria  
Esilia tutte le creature e i planeswalker con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal campo di battaglia e tutte le carte creatura e planeswalker con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 da tutti i cimiteri.

* Se un permanente sul campo di battaglia o una carta in un cimitero hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Viaggio Verso l’Oblio  
{4}{W}  
Incantesimo  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura nella tua compagnia. *(La tua compagnia può includere fino a un Chierico, un Farabutto, un Guerriero e un Mago.)*  
Quando il Viaggio Verso l’Oblio entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché il Viaggio Verso l’Oblio non lascia il campo di battaglia.

* Se il Viaggio Verso l’Oblio lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
* Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
* Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Voce Torturante  
{1}{R}  
Stregoneria  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.  
Pesca due carte.

* Devi scartare esattamente una carta per lanciare la Voce Torturante; non puoi lanciarla senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.

Vortice Torbido  
{1}{R}  
Incantesimo  
All’inizio del mantenimento di ogni giocatore, il Vortice Torbido gli infligge 1 danno.  
Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia, se non è stato speso mana per lanciare quella magia, il Vortice Torbido infligge 5 danni a quel giocatore.  
{R}: I tuoi avversari non possono guadagnare punti vita in questo turno.

* 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.
* Attivare l’ultima abilità del Vortice Torbido non annullerà i punti vita guadagnati prima della sua risoluzione.
* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità del Vortice Torbido si innesca due volte durante il mantenimento di ogni squadra. Ogni istanza infligge 1 danno a uno dei giocatori di quella squadra.

Yasharn, Suolo Implacabile  
{2}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Cinghiale Elementale  
4/4  
Quando Yasharn entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta base e una carta Pianura base, rivela quelle carte, aggiungile alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.  
I giocatori non possono pagare punti vita o sacrificare permanenti non terra per lanciare magie o attivare abilità.

* La prima abilità di Yasharn può trovare una sola carta Foresta base o una sola carta Pianura base se non hai entrambe nel tuo grimorio o se non vuoi trovarle entrambe.
* Se una magia o un’abilità attivata ha un costo che richiede a un giocatore di pagare punti vita (come l’abilità attivata originata dalla Piaga Litomorfica) o di sacrificare un permanente (come nel caso della Furia di Kazuul o delle Provviste di Scorta), quella magia o abilità non può essere lanciata o attivata.
* Ai giocatori può essere richiesto di pagare punti vita o sacrificare creature per altri motivi, come ad esempio una magia o un’abilità che si risolve.

Zareth San, l’Ingannevole  
{3}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Tritone  
4/4  
Lampo  
{2}{U}{B}, Fai tornare un Farabutto attaccante non bloccato che controlli in mano al suo proprietario: Metti Zareth San, l’Ingannevole sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpato e attaccante.  
Ogniqualvolta Zareth San infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi mettere sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta permanente bersaglio dal cimitero di quel giocatore.

* Prima che le creature bloccanti vengano dichiarate, i Farabutti attaccanti non sono bloccati né non bloccati, quindi non puoi pagare il costo per attivare la prima abilità di Zareth San.
* Per attivare la seconda abilità di Zareth San, lo riveli nella tua mano. Rimane rivelato finché l’abilità non si è risolta.
* Se Zareth San lascia la tua mano prima che la sua seconda abilità si risolva, l’abilità non ha effetto mentre si risolve. Zareth San rimane nella sua nuova zona e il Farabutto che hai fatto tornare rimane in mano al suo proprietario.
* Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato da Zareth San. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dal Farabutto che hai fatto tornare in mano.
* Sebbene Zareth San stia attaccando, non viene mai dichiarato come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
* La prima abilità di Zareth San può essere attivata durante le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti, di danno da combattimento o di fine combattimento. Se aspetti fino a dopo la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, poiché tutto il danno da combattimento viene inflitto contemporaneamente, Zareth San normalmente non infliggerà danno da combattimento.
* Se una creatura in combattimento ha attacco improvviso o doppio attacco, puoi attivare la prima abilità di Zareth San durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso. Zareth San in questo caso infliggerà danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento, anche se per qualche ragione guadagna attacco improvviso.
* 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 lasci la partita, qualsiasi permanente che controlli grazie alla seconda abilità di Zareth San viene esiliato.

Zendikon di Nissa  
{3}{G}  
Incantesimo — Aura  
Incanta terra  
La terra incantata è una creatura Elementale 4/4 con raggiungere e rapidità. È ancora una terra.  
Quando la terra incantata muore, fai tornare quella carta in mano al suo proprietario.

* Lo Zendikon di Nissa non rimuove alcuna abilità che la creatura terra possieda.
* Lo Zendikon di Nissa sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione della creatura terra. 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 della creatura terra senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alle sue nuove forza e costituzione base indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE *COMMANDER DI RINASCITA DI ZENDIKAR*

Anowon, il Ladro delle Rovine  
{2}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Vampiro  
2/4  
Gli altri Farabutti che controlli prendono +1/+1.  
Ogniqualvolta uno o più Farabutti che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore macina una carta per ogni danno che gli viene inflitto. Se il giocatore macina almeno una carta creatura in questo modo, peschi una carta. *(Per macinare una carta, un giocatore mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)*

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto ad altri Farabutti che controlli potrebbe diventare letale se Anowon lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
* Il giocatore a cui è stato inflitto danno da combattimento macina carte solo per il danno inflitto dai tuoi Farabutti, non per eventuale altro danno da combattimento inflitto al giocatore nello stesso momento.
* Peschi solo una carta, indipendentemente da quante carte creatura vengono macinate dal giocatore oltre alla prima.
* Se i Farabutti che controlli infliggono danno da combattimento a due giocatori in una sola volta, l’abilità di Anowon si innesca due volte.

Furioso dei Geodi  
{4}{R}{R}  
Creatura — Elementale  
4/3  
Attacco improvviso  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, sprona ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

* Le creature che entrano nel campo di battaglia o entrano sotto il controllo del giocatore bersaglio dopo che l’abilità del Furioso dei Geodi si è risolta non verranno spronate.
* Se una creatura spronata 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 suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
* Se a una creatura spronata non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso da un giocatore che l’ha spronata, se può farlo. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o un giocatore che l’ha spronata.
* Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata.
* Spronare una creatura più di una volta da parte dello stesso giocatore è ridondante.
* Se sproni una creatura che controlli, questa deve attaccare e deve attaccare un giocatore piuttosto che un planeswalker.
* Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l’ha spronata. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.
* Se lasci la partita, le creature che hai spronato restano spronate fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non smettono immediatamente di essere spronate e non rimangono spronate per un tempo indeterminato.

Ladro Enigmatico  
{5}{U}{U}  
Creatura — Farabutto Sfinge   
5/5  
Predatore {3}{U} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di predatore se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con una Sfinge o un Farabutto.)*  
Volare  
Quando il Ladro Enigmatico entra nel campo di battaglia, per ogni avversario, fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore in mano al suo proprietario.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di predatore), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
* Puoi lanciare una magia per il suo costo di predatore in qualsiasi momento dello stesso turno dopo che una creatura che controlli del tipo corrispondente ha inflitto danno da combattimento a un giocatore. È irrilevante se quel giocatore ha lasciato la partita, se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia o non è più sotto il tuo controllo oppure se quella creatura non ha più un tipo corrispondente.
* Predatore confronta i tipi di creatura della magia con i tipi di creatura delle creature che hanno inflitto danno da combattimento ai giocatori in questo turno. Di norma questo significa che puoi lanciare il Ladro Enigmatico per il suo costo di predatore solo se una Sfinge o un Farabutto hanno inflitto danno da combattimento a un giocatore, ma se un effetto fa sì che la magia abbia altri tipi di creatura, l’abilità predatore viene soddisfatta anche quando una creatura con quei tipi addizionali ha inflitto danno da combattimento a un giocatore.
* Se un permanente non terra cambia controllore mentre è il bersaglio dell’abilità del Ladro Enigmatico, quel permanente non sarà un bersaglio legale mentre l’abilità si risolve. I bersagli legali rimanenti torneranno in mano ai rispettivi proprietari.

Obuun, Antenato di Mul Daya  
{1}{R}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Spirito Elfo  
3/3  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, fino a una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale X/X con travolgere e rapidità fino alla fine del turno, dove X è la forza di Obuun. È ancora una terra.  
*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

* La prima abilità di Obuun non rimuove alcuna abilità che la creatura terra possieda.
* La prima abilità di Obuun può bersagliare una terra che è già una creatura. Questo sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione della creatura terra. 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 della creatura terra senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alle sue nuove forza e costituzione base indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.

Pugnale di Mormoracciaio  
{2}{B}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +2/+0.  
Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare una magia creatura dal cimitero di quel giocatore in questo turno e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia.  
Equipaggiare {3}

* Non scegli una carta da lanciare mentre si risolve l’abilità del Pugnale di Mormoracciaio. Semplicemente ottieni il permesso di lanciarne una in seguito.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che vuoi lanciare.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se lasci la partita, tutte le magie e/o tutti i permanenti che controlli grazie all’abilità del Pugnale di Mormoracciaio vengono esiliati.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Il Trono di Eldraine, Theros e Ikoria sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2020 Wizards.