

## Note di release di *Tarkir: La Dracotempesta*

Redatte da Jess Dunks ed Eric Levine

Ultima modifica: 7 gennaio 2025

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 sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei 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

### Legalità delle carte

Le carte di *Tarkir: La Dracotempesta* con il codice dell'espansione TDM sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori*, *Fondamenti di Magic: The Gathering*, *Aetherdrift*, e *Tarkir: La Dracotempesta*.

Le nuove carte Commander di *Tarkir: La Dracotempesta* con il codice dell'espansione TDC sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione TDC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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: carte presagio

I draghi selvaggi generati dalle dracotempeste di Tarkir sono potenti e imprevedibili. Sorprendono gli abitanti di Tarkir con il loro aspetto inusuale e le loro capacità fuori dal comune, lasciandoli del tutto impreparati. In questa

uscita, la forza di ogni drago viene rappresentata dalla meccanica *presagio*, che permette di lanciare alcune carte creatura Drago come istantanei o stregonerie che rappresentano una sconvolgente anteprima di ciò che sta per accadere. Ogni carta presagio ha una serie di caratteristiche alternative delimitate da un bordo secondario a sinistra del suo riquadro di testo. Puoi lanciarne una normalmente come una magia creatura Drago oppure puoi lanciarla come Presagio. Se lo fai, verrà rimescolata nel grimorio del suo proprietario quando finisce di risolversi.

Reggente Saprofago

{3}{B}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Egida—Scarta una carta.

//

Essudare Tossine

{X}{B}{B}

Stregoneria — Presagio

Ogni creatura non Drago prende -X/-X fino alla fine del turno. *(Poi rimescola questa carta nel grimorio del suo proprietario.)*

Erede della Tempesta Bifauce

{5}{W}

Creatura — Drago

5/4

Volare

Quando questa creatura entra, guadagni 5 punti vita.

//

Morso Bruciante

{1}{R}

Stregoneria — Presagio

Il Morso Bruciante infligge 5 danni a una creatura bersaglio senza volare. *(Poi rimescola questa carta nel grimorio del suo proprietario.)*

- Mentre un giocatore lancia una carta presagio, sceglie se lanciarla normalmente o come Presagio.
- Una carta presagio è una carta creatura in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Presagio. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, l'Erede della Tempesta Bifauce è una carta creatura bianca con valore di mana 6. Non può essere il bersaglio dell'abilità riflessiva creata dall'abilità innescata dei Pescatori di Kishla (“...Quando lo fai, riprendi in mano dal tuo cimitero una carta istantaneo o stregoneria bersaglio.”).
- Quando lanci una magia come Presagio, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Se lanci una carta presagio come Presagio, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se controlli il Drago Fulmicriniera (“Puoi lanciare magie creatura con forza pari o superiore a 4 dalla cima del tuo grimorio.”) e l'Erede della Tempesta Bifauce è in cima al tuo grimorio, puoi lanciare l'Erede della Tempesta Bifauce, ma non il Morso Bruciante.
- Se una magia viene lanciata come Presagio, il suo controllore la rimescola nel grimorio del suo proprietario invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve.

- Se una magia Presagio ha uno o più bersagli e tutti quei bersagli sono illegali quando tenta di risolversi, non si risolverà. Non avverrà alcuno dei suoi effetti e verrà messa nel cimitero del suo proprietario. Non verrà rimescolata nel grimorio del suo proprietario.
- Se una magia Presagio viene neutralizzata o un effetto fa sì che lasci la pila, non verrà rimescolata nel grimorio del suo proprietario.
- Se una magia Presagio viene copiata, anche la copia è un Presagio e viene rimescolata nel grimorio del suo proprietario quando si risolve. Il suo proprietario rimescola comunque il proprio grimorio, ma la copia smette di esistere come azione di stato.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo del Presagio. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una carta come Presagio non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli al Presagio.

### Nuova abilità definita da parola chiave: mobilitare

L'esercito dei Mardu è grande e agile, caratteristiche che gli permettono di *mobilitare* le truppe velocemente per scacciare gli invasori, inseguire le dracotempeste o addirittura abbattere i draghi selvaggi per proteggere il clan. Ogniqualvolta una creatura con mobilitare attacca, crei un certo numero di pedine creatura Guerriero 1/1 rosse TAPPate e attaccanti. Anche uno solo di questi Guerrieri è in grado di cambiare le sorti della battaglia, ma di solito il numero fa la differenza, perciò presta attenzione alle creature con valori di mobilitare alti!

Brigata Elettrica

{1} {R}

Creatura — Soldato Goblin

1/3

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Mobilitare 1 (*Ogniqualvolta questa creatura attacca, crea una pedina creatura Guerriero 1/1 rossa TAPPata e attaccante. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.*)

Vendicatrice dei Caduti

{2} {B}

Creatura — Guerriero Umano

2/4

Tocco letale

Mobilitare X, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero. (*Ogniqualvolta questa creatura attacca, crea X pedine creatura Guerriero 1/1 rosse TAPPate e attaccanti. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale.*)

- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato da ogni pedina Guerriero. Non devono necessariamente attaccare tutte lo stesso, così come non devono attaccare tutte lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia della creatura con mobilitare.

- Nonostante le pedine Guerriero entrino come creature attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando le pedine entrano come attaccanti.

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: armonizzare

L'identità del clan Temur si esprime attraverso i suoi legami: quello che unisce i suoi due capi, Artiglio di Drago e Doppio Sussurro, quello tra gli individui e i loro compagni animali e quello tra il clan Temur e la terra stessa. La loro natura interconnessa viene rappresentata dalla meccanica *armonizzare*, che permette di lanciare istantanei e stregonerie dal cimitero. Quando lo fai, puoi TAPpare una creatura che controlli per ridurre il costo di un ammontare di mana generico pari alla forza di quella creatura.

Sussurro Interminabile

{U}

Stregoneria

Pesca una carta.

Armonizzare {5} {U} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di armonizzare. Puoi TAPpare una creatura che controlli per ridurre quel costo di {X}, dove X è la sua forza. Poi esilia questa magia.*)

Barrito del Mammut

{2} {G} {U} {R}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Elefante 5/5 verde.

Armonizzare {5} {G} {U} {R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di armonizzare. Puoi TAPpare una creatura che controlli per ridurre quel costo di {X}, dove X è la sua forza. Poi esilia questa magia.*)

- “Armonizzare [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] e TAPpando fino a una creatura STAPPata che controlli invece di pagare il costo di mana della magia”, “Se lanci questa magia usando l’abilità armonizzare, il suo costo totale è ridotto di un ammontare di mana generico pari alla forza della creatura TAPPata” e “Se è stato pagato il costo di armonizzare, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- TAPpare una creatura non ridurrà le componenti di mana colorato dei costi di armonizzare.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando armonizzare solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- 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 armonizzare), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come la riduzione di costo che deriva dal TAPpare una creatura). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando armonizzare verrà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando armonizzare anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.

- Se una carta con armonizzare viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

### Nuova azione definita da parola chiave: ammirare

La forza dei draghi di Tarkir è innegabile. Tutti i draghi, sia quelli che appartengono a un clan che quelli selvatici, sono davvero fantastici da *ammirare*. Alcune magie e abilità ti chiederanno di “ammirare un Drago” per ottenere un vantaggio aggiuntivo. Per farlo, scegli un Drago che controlli o riveli una carta Drago dalla tua mano.

Soffio Dissipante

{1}{U}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi ammirare un Drago. (*Puoi scegliere un Drago che controlli o rivelare una carta Drago dalla tua mano.*)

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}. Se è stato ammirato un Drago, neutralizza quella magia a meno che il suo controllore invece non paghi {4}.

Sarkhan, Dominatore di Draghi

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Druido Umano

2/2

Quando Sarkhan entra, puoi ammirare un Drago. Se lo fai, crea una pedina Tesoro. (*Per ammirare un Drago, scegli un Drago che controlli o rivela una carta Drago dalla tua mano.*)

Ogniqualvolta un Drago che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su Sarkhan. Fino alla fine del turno, Sarkhan diventa un Drago in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare.

- Se un effetto si riferisce a una “carta [sottotipo]”, si riferisce solo a una carta con quel sottotipo. Ad esempio, la Dracotempesta Brulicante è una carta che ha un effetto che dipende dai Draghi e ha un’illustrazione con dei Draghi, ma non è una carta Drago.
- Gli effetti che dicono “Se è stato ammirato un [qualità]” verificano solo se una carta di quella qualità è stata rivelata o se è stato scelto un permanente che controlli di quella qualità. Non importa cosa accade dopo a quella carta o permanente, è stata comunque ammirata e qualsiasi effetto addizionale che dipende dal fatto che quella carta o permanente sia stata ammirata avverrà lo stesso.
- Se il costo per lanciare una magia include rivelare una carta, quella carta rimane rivelata da quando la magia è stata annunciata a quando lascia la pila.
- Se una carta nella tua mano è già rivelata (forse perché è stata rivelata per pagare un costo di una magia che è ancora in pila o a causa dell’effetto di una carta come Telepatia), puoi rivelarla di nuovo per pagare il costo di un’altra magia o abilità che ti chiede di rivelare una carta dalla tua mano.

### Nuova azione definita da parola chiave: resistere

Gli Abzan evocano gli spiriti dei loro antenati per essere guidati e protetti, sapendo che un giorno sarà compito loro farlo, dopo che saranno deceduti. La meccanica *resistere* rappresenta questa connessione nonché l'abilità degli Abzan di sopravvivere in condizioni estreme. Se a una creatura che controlli viene richiesto di "resistere N", scegli se mettere N segnalini +1/+1 su di essa o se creare una pedina creatura Spirito N/N bianca.

Guardia Atavica della Fortezza

{1}{W}

Creatura — Soldato Canide

1/2

Quando questa creatura entra, resiste 1. (*Metti un segnalino +1/+1 su di essa o crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca.*)

Guardiano del Boschetto

{2}{G}

Creatura — Idra

2/2

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Ogniquale volta un'altra creatura non pedina che controlli entra, resiste X, dove X è il numero di segnalini su questa creatura. (*Metti X segnalini +1/+1 sulla creatura che è entrata o crea una pedina creatura Spirito X/X bianca.*)

- Scegli se mettere dei segnalini +1/+1 sulla creatura o creare una pedina Spirito mentre si risolve l'abilità che include le istruzioni di resistere. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui effettui la scelta e il momento in cui i segnalini vengono aggiunti o le pedine vengono create.
- Se non puoi mettere dei segnalini +1/+1 sulla creatura per qualsiasi motivo mentre si risolve un'abilità resistere (per esempio, se la creatura non è più sul campo di battaglia), creerai solo una pedina Spirito.
- Se a un permanente non creatura viene richiesto di resistere, l'effetto è lo stesso. Puoi mettere dei segnalini +1/+1 su quel permanente o creare una pedina Spirito.

---

### Nuova parola per definire un'abilità: rinnovare

I potenti necromanti Sultai possono fare molto di più che resuscitare i morti. Possono usare la loro abilità per guarire manipolando le essenze vitali, far crescere le piante e perfino parlare con i morti. Ciò viene espresso dalla parola che definisce un'abilità *rinnovare*, la quale indica un'abilità attivata di una carta in un cimitero. Paga un costo ed esilia quella carta per ottenere un effetto.

Redivivo Qarsi

{1}{B}{B}

Creatura — Vampiro

3/3

Volare, tocco letale, legame vitale

*Rinnovare* — {2}{B}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti un segnalino volare, un segnalino tocco letale e un segnalino legame vitale su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

Assaltatore di Sagu  
{3}{G}  
Creatura — Bestia  
4/4  
Raggiungere  
*Rinnovare* — {4}{G}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti due segnalini +1/+1 e un segnalino raggiungere su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- Se una carta con un'abilità rinnovare viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi attivare l'abilità legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

---

### Nuova parola per definire un'abilità: turbinio

I monaci guerrieri Jeskai perseguono l'armonia mentale, coordinando i loro attacchi marziali con quelli magici per raggiungere risultati impressionanti. Per esprimerlo meccanicamente, molte delle carte relative ai Jeskai di questa uscita hanno abilità che interagiscono con la seconda magia che lanci in un turno. Ognuna di queste abilità è preceduta dalla parola che definisce l'abilità *turbinio*.

Praticante Posata  
{2}{W}  
Creatura — Monaco Umano  
2/3  
*Turbinio* — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.  
Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

Fedele del Monte Cori  
{1}{R}{W}  
Creatura — Monaco Umano  
3/3  
*Turbinio* — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, questa creatura infligge 2 danni a ogni avversario e tu guadagni 2 punti vita.

- Le magie che sono state lanciate prima di un permanente con turbinio contano. Se quel permanente è stato la prima magia che hai lanciato in quel turno, la prossima magia che lanci in quel turno è la tua seconda magia.

---

### NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *TARKIR*: *LA DRACOTEMPESTA*

### Accampamento Dalkovan

Terra

Questa terra entra TAPpata a meno che tu non controlli una Palude o una Montagna.

{T}: Aggiungi {W}.

{2}{W}, {T}: Ogniqualvolta attacchi in questo turno, crea due pedine creatura Guerriero 1/1 rosse TAPpate e attaccanti. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale.

- Devi già controllare una Palude o una Montagna mentre l'Accampamento Dalkovan entra per farlo entrare STAPpato. Se entra contemporaneamente a una Palude o Montagna mentre non controlli altre Paludi o Montagne, entra TAPpato.
- L'attivazione dell'ultima abilità dell'Accampamento Dalkovan crea un'abilità innescata ritardata che si innescherà ogni volta che dichiari almeno una creatura attaccante durante una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti in questo turno. (Di solito avviene solo una volta per turno, ma gli effetti come quello dell'ultima abilità di Assalto Totale possono far sì che accada più di una volta.) Questa abilità si innescherà anche se l'Accampamento Dalkovan non è più sul campo di battaglia. Non si innescherà se non dichiari una qualsiasi creatura come attaccante.

---

### Anafenza, Progenie Inflexibile

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Spirito

2/2

Lampo

Attacco improvviso

Ogniqualvolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, Anafenza resiste 2. *(Metti due segnalini +1/+1 su di essa o crea una pedina creatura Spirito 2/2 bianca.)*

- Se Anafenza muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle altre creature non pedina.

---

### Andatura Alare

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha volare.

{2}{U}: Fai tornare quest'Aura in mano al suo proprietario.

- Se la creatura a cui è assegnata quest'Aura lascia il campo di battaglia o smette di essere una creatura prima che l'abilità attivata si sia risolta, l'Andatura Alare verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato prima che quell'abilità si sia risolta e non tornerà in mano al suo proprietario.
-



Antenata Sradicata

{2} {B}

Creatura — Chierico Spirito

3/2

Lampo

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Questa creatura ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPpala. (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.*)

- Puoi attivare l'ultima abilità dell'Antenata Sradicata anche se è già TAPpata.
- 

Arresto della Pianura Tempestosa

{2} {W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

- Se questo incantesimo lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si sia risolta, il permanente non terra 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.
  - Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.
- 

Assalto dei Cavalcadraghi

{3} {G} {U} {R}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, infligge 3 danni a ogni creatura e a ogni planeswalker.

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare.

- Un'abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. 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 che controlli entra, ciascuna abilità terraferma dei permanenti che controlli si innesca. Puoi metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che hai messo in pila sarà la prima a risolversi. (Di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.)

---

### Assedio del Boscogelo

{1}{G}{U}

#### Incantesimo

Mentre questo incantesimo entra, scegli Temur o Sultai.

- Temur — Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, un giocatore bersaglio macina quattro carte.
- Sultai — Puoi giocare terre dal tuo cimitero.

- Se in qualche modo controlli l'Assedio del Boscogelo e non è stata compiuta alcuna scelta (magari perché un altro permanente sul campo di battaglia è diventato una sua copia), non ha nessuna delle due abilità.
- L'abilità Sultai dell'Assedio del Boscogelo non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.
- L'abilità Sultai dell'Assedio del Boscogelo non ti permette di attivare le abilità (come ciclo) delle carte terra nel tuo cimitero.

---

### Assedio della Conca Oscura

{B}{G}

#### Incantesimo

Mentre questo incantesimo entra, scegli Sultai o Abzan.

- Sultai — Ogniqualvolta viene messo un segnalino su una creatura che controlli, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.
- Abzan — Ogniqualvolta attacchi, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio. Ha minacciare fino alla fine del turno.

- Se in qualche modo controlli l'Assedio della Conca Oscura e non è stata compiuta alcuna scelta (magari perché un altro permanente sul campo di battaglia è diventato una sua copia), non ha nessuna delle due abilità.
- Un'abilità che si innesca quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescherà se quel permanente in qualche modo entra nel campo di battaglia con quei segnalini.

---

### Assedio delle Rupi Artiche

{1}{U}{R}

#### Incantesimo

Mentre questo incantesimo entra, scegli Jeskai o Temur.

- Jeskai — Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.
- Temur — Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno travolgere e rapidità.

- Se in qualche modo controlli l'Assedio delle Rupi Artiche e non è stata compiuta alcuna scelta (magari perché un altro permanente sul campo di battaglia è diventato una sua copia), non ha nessuna delle due abilità.

- Se hai scelto Jeskai e le creature che controlli infliggono danno da combattimento a più giocatori contemporaneamente, l'abilità dell'Assedio delle Rupi Artiche si innesca una volta per ogni giocatore a cui è stato inflitto danno in questo modo.

#### Assedio della Steppa Desolata

{2} {W} {B}

Incantesimo

Mentre questo incantesimo entra, scegli Abzan o Mardu.

- Abzan — All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.
  - Mardu — All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura sotto il tuo controllo in questo turno, ogni avversario sacrifica una creatura a propria scelta.
- Se in qualche modo controlli l'Assedio della Steppa Desolata e non è stata compiuta alcuna scelta (magari perché un altro permanente sul campo di battaglia è diventato una sua copia), non ha nessuna delle due abilità.
  - L'abilità Mardu dell'Assedio della Steppa Desolata verificherà mentre inizia la sottofase finale se una creatura è morta sotto il tuo controllo in questo turno. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà.

#### Atterradori Terricoli

{2} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

1/2

Quando questa creatura entra, crea una pedina creatura

Goblin 1/1 rossa.

{1}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Se la forza della creatura bersaglio aumenta a un valore superiore a 2 prima che l'abilità si sia risolta, non sarà un bersaglio legale e l'abilità non avrà alcun effetto. Tuttavia, dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non può essere bloccata anche se la sua forza aumenta a un valore superiore a 2.

#### Behemoth dagli Zoccoli Craterici

{5} {G} {G} {G}

Creatura — Bestia

5/5

Rapidità

Quando questa creatura entra, le creature che controlli hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Behemoth dagli Zoccoli Craterici.
- L'abilità innescata del Behemoth dagli Zoccoli Craterici 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 travolgere né prenderanno +X/+X.

---

Betor, l'Omnigenito  
{2}{W}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Drago Spirito

5/7

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, se le creature che controlli hanno costituzione totale pari o superiore a 10, pesca una carta. Poi, se le creature che controlli hanno costituzione totale pari o superiore a 20, STAPpa ogni creatura che controlli. Poi, se le creature che controlli hanno costituzione totale pari o superiore a 40, ogni avversario perde metà dei propri punti vita, arrotondata per eccesso.

- L'ultima abilità di Betor verificherà mentre inizia la sottofase finale se le creature che controlli hanno costituzione totale pari o superiore a 10. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se le creature che controlli non hanno costituzione totale pari o superiore a 10 in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. L'abilità non verificherà se la loro costituzione totale è pari o superiore a 20 (oppure pari o superiore a 40) finché l'abilità non si risolve.

---

Caccia al Drago Glaciale

{U}{R}

Stregoneria

Pesca una carta, poi puoi scartare una carta. Quando scarti una carta non terra in questo modo, la Caccia al Drago Glaciale infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Armonizzare {4}{U}{R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di armonizzare. Puoi TAPPare una creatura che controlli per ridurre quel costo di {X}, dove X è la sua forza. Poi esilia questa magia.*)

- Non scegli un bersaglio per la Caccia al Drago Glaciale quando la lanci. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta non terra in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

Cacciatrice in Sintonia

{2}{G}

Creatura — Ranger Umano

3/3

Travolgere

Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero durante il tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'ultima abilità della Cacciatrice in Sintonia si innescherà una sola volta.

---

Campanara di Altopizzo

{2} {U}

Creatura — Monaco Genio

1/4

Volare

La seconda magia che lanci in ogni turno costa {1} in meno per essere lanciata.

- Le magie che sono state lanciate prima che la Campanara di Altopizzo entrasse nel campo di battaglia contano. Se la Campanara di Altopizzo è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- La Campanara di Altopizzo non può ridurre il proprio costo, nemmeno se è la seconda magia che lanci in un turno.
- L'abilità di riduzione del costo della Campanara di Altopizzo non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- L'abilità di riduzione del costo della Campanara di Altopizzo può ridurre solo la componente di mana generico del costo che paghi per una magia.

---

Capofila dell'Arena

{R}

Creatura — Guerriero Goblin

1/1

Mobilizzare 1 (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, crea una pedina creatura Guerriero 1/1 rossa TAPPata e attaccante. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.*)

{1} {R}, Sacrifica questa creatura: Infligge danno pari al numero di creature che controlli a una creatura bersaglio.

- Il numero di creature che controlli viene calcolato nel momento in cui si risolve l'abilità attivata. Ciò significa che un avversario può rispondere distruggendo le tue creature per ridurre la quantità di danni inflitti.

---

Carica Sincronizzata

{1} {G}

Stregoneria

Distribuisce due segnalini +1/+1 tra una o due creature bersaglio che controlli. Le creature con segnalini che controlli hanno cautela e travolgere fino alla fine del turno.

Armonizzare {4} {G} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di armonizzare. Puoi TAPPare una creatura che controlli per ridurre quel costo di {X}, dove X è la sua forza. Poi esilia questa magia.*)

- Se sono stati scelti due bersagli, devi dare a ciascuno un segnalino +1/+1. Se solo una delle due creature è ancora un bersaglio legale nel momento in cui si risolve la magia, riceverà solo un segnalino.
- 

Cavalcacielo Sognatrice

{2}{W}

Creatura — Esploratore Umano

1/3

Volare

Ogniqualevolta questa creatura attacca, un'altra creatura bersaglio che controlli ha volare fino alla fine del turno. Le pedine attaccanti che controlli hanno volare.

- Se la Cavalcacielo Sognatrice lascia il campo di battaglia, eventuali pedine attaccanti non avranno più volare fornito dall'ultima abilità. Se ciò accade prima della sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, quelle pedine possono essere bloccate da creature senza volare.
- 

Cimelio della Mandria

{1}{G}

Artefatto

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura.

{T}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli con forza pari o superiore a 4 ha travolgere e "Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta".

- Dopo che l'ultima abilità del Cimelio della Mandria si è risolta, ridurre la forza della creatura influenzata al di sotto di 4 non le farà perdere quelle abilità.
- 

Cogliere l'Opportunità

{2}{R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.
- Fino a due creature bersaglio prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
-

Colpo Artiglio di Drago

{2/G} {2/U} {2/R}

Stregoneria

Raddoppia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio che controlli fino alla fine del turno. Poi lotta con fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell'effetto inizia ad applicarsi. Analogamente, una creatura la cui costituzione viene raddoppiata prende +0/+X, dove X è la sua costituzione mentre l'effetto inizia ad applicarsi.

---

Conquistatore della Chiarina

{2} {W}

Creatura — Drago

3/3

Volare

Le abilità attivate di artefatti, creature e planeswalker non possono essere attivate.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

---

Corrente Defibrillante

{2/R} {2/W} {2/B}

Stregoneria

La Corrente Defibrillante infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Corrente Defibrillante tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

---

Corsa in Prima Linea

{R} {W}

Istantaneo

Scegli uno —

- Crea due pedine creatura Goblin 1/1 rosse.
- Una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la Corsa in Prima Linea.
-

Custode Aureo di Kheru

{1}{B}{G}{U}

Creatura — Drago

3/3

Volare

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero durante il tuo turno, crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)

*Rinnovare* — {2}{B}{G}{U}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti due segnalini +1/+1 e un segnalino volare su una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità innescata del Custode Aureo di Kheru si innescherà una sola volta.
- 

Danzatori Luce del Loto

{2}{B}{G}{U}

Creatura — Bardo Zombie

3/6

Legame vitale

Quando questa creatura entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta nera, una carta verde e una carta blu. Metti quelle carte nel tuo cimitero, poi rimescola.

- Non devi necessariamente trovare tutte e tre le carte. Puoi trovarne due, una o (se lo desideri davvero) nessuna.
  - Con l'ultima abilità dei Danzatori Luce del Loto, puoi trovare carte multicolore. Ad esempio, la carta nera che trovi può essere di un qualsiasi numero di colori purché il nero sia uno di essi. Il fatto di essere di altri colori non influenzerà quali altre carte puoi trovare. Ad esempio, puoi trovare una carta che è nera, verde e blu come carta nera e poi trovare comunque una carta verde e una blu.
- 

Discendente delle Tempeste

{W}

Creatura — Soldato Umano

2/1

Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi pagare {1}{W}. Se lo fai, resiste 1. (*Metti un segnalino +1/+1 su di essa o crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca.*)

- Non puoi pagare il costo dell'abilità innescata più di una volta ogni volta che si innesca.
-



Distruttore di Formazioni

{1}{G}

Creatura — Bestia

2/1

Le creature con forza inferiore a quella di questa creatura non possono bloccarla.

Fintanto che controlli una creatura con un segnalino, questa creatura prende +1/+2.

- Metti a confronto la forza del Distruttore di Formazioni con la forza di qualsiasi creatura che tenti di bloccarlo solo mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Dopo che il Distruttore di Formazioni è stato bloccato legalmente da una creatura, cambiare la forza di una delle due creature non modificherà, né annullerà il blocco.

---

Doppia Saetta

{1}{R}

Istantaneo

La Doppia Saetta infligge 2 danni divisi a tua scelta tra uno o due bersagli.

- Scegli se la Doppia Saetta infligge 2 danni a un bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli mentre lanci la Doppia Saetta.
- Se lanci la Doppia Saetta con due bersagli e uno di questi diventa illegale prima che la Doppia Saetta si sia risolta, verrà inflitto 1 danno al bersaglio legale rimanente. Non puoi cambiare la divisione originale del danno.

---

Dracogenesi

{6}{R}{R}

Incantesimo

Puoi lanciare magie Drago senza pagare il loro costo di mana.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni magia Drago che lanci in questo modo.
  - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.
  - Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Una volta che hai lanciato la Dracogenesi, se è il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare un'altra magia prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere la Dracogenesi con magie o abilità.
-

### Dracotempesta Fendente

{4}{R}

#### Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana se il valore di mana di quella magia è pari o inferiore a 8. Se non lo fai, aggiungi quella carta alla tua mano.

Quando un Drago che controlli entra, fai tornare questo incantesimo in mano al suo proprietario.

- Se scegli di lanciare la carta esiliata, lo fai mentre la prima abilità della Dracotempesta Fendente si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare la magia, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

### Drago d'Armamenti

{3}{W}{B}{G}

Creatura — Drago

3/4

Volare

Quando questa creatura entra, distribuisce tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio che controlli.

- Scegli il numero di bersagli dell'abilità innescata del Drago d'Armamenti e come vengono distribuiti i segnalini mentre metti in pila l'abilità. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l'abilità innescata del Drago d'Armamenti si risolve, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti.

---

### Elsbeth, Sterminatempesta

{3}{W}{W}

Planeswalker Leggendario — Elspeth

5

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece ne vengono create il doppio.

+1: Crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

0: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli. Quelle creature hanno volare fino al tuo prossimo turno.

-3: Distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario con valore di mana pari o superiore a 3.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà valido anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione di Elspeth. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAPpata e attaccante", anche le pedine addizionali saranno TAPpate e attaccanti.

Erede della Tempesta Perturbatore

{4}{G}

Creatura — Drago

3/3

Volare

Quando questa creatura entra, distruggi fino a un artefatto o incantesimo bersaglio.

//

Meschina Vendetta

{1}{B}

Stregoneria — Presagio

Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 3. *(Poi rimescola questa carta nel grimorio del suo proprietario.)*

- Se la forza della creatura bersaglio diventa superiore a 3 prima che la Meschina Vendetta si sia risolta, il bersaglio è illegale e la magia viene messa nel cimitero del suo proprietario.

Eshki Artiglio di Drago

{1}{G}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

4/4

Cautela, travolgere, egida {1}

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato sia una magia creatura che una magia non creatura in questo turno, peschi una carta e metti due segnalini +1/+1 su Eshki Artiglio di Drago.

- Se non hai lanciato sia una magia creatura che una magia non creatura in questo turno nel momento in cui inizia la tua sottofase di inizio combattimento, l'ultima abilità di Eshki non si innescherà. Non potrai lanciare una magia creatura o non creatura durante la tua sottofase di inizio combattimento in tempo per far innescare l'abilità.

Esperto di Equilibrio

{3}{R}

Creatura — Monaco Canide

2/4

Quando questa creatura entra, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

*Turbinio* — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, questa creatura ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- Paghì tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Estremi Rimedi

{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/-1 fino alla fine del turno. Quando muore sotto il tuo controllo in questo turno, pesca due carte.

- Fintanto che la controlli, pescherai due carte quando la creatura bersaglio viene messa nel cimitero, indipendentemente se è morta perché aveva costituzione 0 o per altri motivi.
- Se la creatura non è più una creatura nel momento in cui viene messa nel cimitero, pescherai comunque due carte se la controllavi in quel momento.

---

Evocare gli Spiriti Drago

{W}{U}{B}{R}{G}

Incantesimo

I Draghi che controlli hanno indistruttibile.

All'inizio del tuo mantenimento, per ogni colore, metti un segnalino +1/+1 su un Drago che controlli di quel colore. Se metti segnalini +1/+1 su cinque Draghi in questo modo, vinci la partita.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Drago che controlli potrebbe diventare letale se Evocare gli Spiriti Drago lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
- Se controlli un Drago che ha più di un colore, puoi mettere più di un segnalino +1/+1 su di esso con l'ultima abilità di Evocare gli Spiriti Drago.
- L'ultima abilità ti farà vincere la partita soltanto se metti un segnalino +1/+1 su ognuno di cinque Draghi diversi con essa.

---

Fronte Unito

{3}{W}

Stregoneria

Guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia fino a due carte permanente non creatura, non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Globo della Dracotempesta

{3}

Artefatto

Ogni Drago che controlli entra con un segnalino +1/+1  
addizionale.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- I Draghi che controlli e che entrano contemporaneamente al Globo della Dracotempesta non entreranno con un segnalino +1/+1 aggiuntivo.
- 

Grande Città di Arashin

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli  
una Foresta o una Pianura.

{T}: Aggiungi {B}.

{1} {B}, {T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero:

Crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca.

- Devi già controllare una Foresta o una Pianura mentre la Grande Città di Arashin entra per farla entrare STAPPata. Se entra contemporaneamente a una Foresta o Pianura mentre non controlli altre Foreste o Pianure, entra TAPPata.
- 

Guardastrade Yathan

{1} {W} {B} {G}

Creatura — Esploratore Umano

3/3

Quando questa creatura entra, se l'hai lanciata, macina  
quattro carte. Quando lo fai, rimetti sul campo di  
battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana  
pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità della Guardastrade Yathan nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando macini quattro carte in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- 

Guardia del Corpo Proselita della Via

{3} {W}

Creatura — Monaco Orco

3/4

Quando questa creatura entra, riprendi in mano una carta  
permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o  
inferiore a 2 dal tuo cimitero.

*Turbinio* — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in  
ogni turno, TAPPa una creatura bersaglio controllata da  
un avversario.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Guardiano del Boschetto

{2}{G}

Creatura — Idra

2/2

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli entra, resiste X, dove X è il numero di segnalini su questa creatura. *(Metti X segnalini +1/+1 sulla creatura che è entrata o crea una pedina creatura Spirito X/X bianca.)*

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'ultima abilità. Se il Guardiano del Boschetto non è più sul campo di battaglia in quel momento, usa il numero di segnalini che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti segnalini +1/+1 mettere sulla creatura che resiste o la forza e la costituzione della pedina Spirito creata.

---

Guardiano di Karakyk

{3}{G}{U}{R}

Creatura — Drago

6/5

Volare, cautela, travolgere

Questa creatura ha anti-malocchio se non ha ancora inflitto danno. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- Se il Guardiano di Karakyk lascia il campo di battaglia e poi vi fa ritorno, viene considerato un nuovo oggetto, anche se è rappresentato dalla stessa carta. Ha di nuovo anti-malocchio finché non infligge danno.
- Se un'abilità innescata si innesca nello stesso istante in cui il Guardiano di Karakyk infligge danno per la prima volta, i bersagli per quell'abilità vengono scelti dopo che il Guardiano di Karakyk non ha più anti-malocchio.

---

Kotis, il Custode delle Zanne

{1}{B}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Guerriero Zombie

2/1

Indistruttibile

Ogniqualevolta Kotis infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia le prime X carte del suo grimorio, dove X è pari al danno inflitto. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie con valore di mana pari o inferiore a X scelte tra esse senza pagare i loro costi di mana.

- Se una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Lanci le magie scelte tra le carte esiliate mentre l'ultima abilità di Kotis si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.

- Dato che stai usando un costo alternativo per lanciare le magie, non puoi pagare altri costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se le magie hanno dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se una qualsiasi delle magie che lanci ha  $\{X\}$  nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

#### Lama Faro della Tempesta

$\{1\}\{W\}$

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+0.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, pesca una carta se controlli tre o più creature attaccanti.

Equipaggiare  $\{2\}$  ( $\{2\}$ : *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- La seconda abilità verifica il numero di creature attaccanti che controlli solo mentre si risolve l'abilità. Se l'innescò di un altro attacco (come quello dell'abilità mobilitare) mette le creature sul campo di battaglia come attaccanti, puoi scegliere l'ordine delle abilità innescate in modo che le creature entrino prima che si risolva l'abilità della Lama Faro della Tempesta.

#### Lama in Acciaio di Cori

$\{1\}\{R\}$

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha travolgere e rapidità.

*Turbinio* — Ogniquale volta lanci la tua seconda magia in ogni turno, crea una pedina creatura Monaco 1/1 bianca con prodezza. Puoi assegnarle questo Equipaggiamento. (*Ogniquale volta lanci una magia non creatura, la pedina prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

Equipaggiare  $\{1\}\{R\}$

- La pedina Monaco che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 1/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 1/1 all'ingresso in campo. Le abilità statiche che influenzano la forza e la costituzione del Monaco potrebbero cambiare ciò.
- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Monaco e il momento in cui scegli se assegnarle la Lama in Acciaio di Cori.
- Se l'abilità innescata crea due o più Monaci (grazie a un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), puoi scegliere se assegnare la Lama in Acciaio di Cori a uno dei due.

#### La Morte Genera Vita

$\{5\}\{B\}\{G\}\{U\}$

Stregoneria

Distruggi tutte le creature e gli incantesimi. Pesca una carta per ogni permanente distrutto in questo modo.

- Se un permanente distrutto in questo modo viene messo in una zona diversa dal cimitero (ad esempio, se ha un segnalino finale su di esso), viene considerato distrutto e pescherai comunque una carta.
- I permanenti con indistruttibile non vengono distrutti in questo modo.

Lasyd Predatrice

{2}{G}{G}

Creatura — Ranger Serpente

5/5

Quando questa creatura entra, puoi macinare carte pari al numero di terre che controlli.

*Rinnovare* — {1}{G}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio, dove X è il numero di carte terra nel tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- Se nel tuo grimorio non ci sono almeno tante carte quante sono le terre che controlli quando la prima abilità della Lasyd Predatrice si risolve, non puoi scegliere di macinare altrettante carte.
- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'abilità rinnovare della Lasyd Predatrice.

La Via del Futuro

{2}{U}{R}{W}

Istantaneo

La prossima volta che una fonte a tua scelta ti sta per infliggere danno in questo turno, preveni quel danno.

Quando viene prevenuto danno in questo modo, La Via del Futuro infligge altrettanti danni al controllore di quella fonte e tu peschi altrettante carte.

- La Via del Futuro non bersaglia alcun permanente o giocatore. Scegli una fonte quando La Via del Futuro si risolve.
- Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danni che ti sta per infliggere la fonte scelta in questo turno, scegli in che ordine applicare quegli effetti, incluso l'effetto de La Via del Futuro.

Lottatrice Afferrafiamme

{U}{R}{W}

Creatura — Monaco Umano

3/3

Attacco improvviso

Quando questa creatura entra, copia la prossima magia che lanci in questo turno quando la lanci. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- Dopo che l'ultima abilità della Lottatrice Afferrafiamme si è risolta, la prossima magia che lanci in quel turno verrà copiata a prescindere che abbia o meno dei bersagli.
- La copia creata dall'ultima abilità della Lottatrice Afferrafiamme si risolve prima della magia che sta copiando. Si risolve anche se la magia originale viene neutralizzata prima che venga creata la copia.



- Se la magia ha dei bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.

#### Maestro Naturale

{2} {U} {R}

Creatura — Monaco Orco

4/3

Cautela

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Questa creatura entra con due segnalini +1/+1 se hai lanciato due o più magie in questo turno.

- L’ultima abilità del Maestro Naturale considera qualsiasi magia che tu abbia lanciato in questo turno, tra cui può essere incluso il Maestro Naturale stesso se lo hai lanciato. È irrilevante se le altre magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o siano ancora in pila.

#### Mandare al Tappeto

{2} {G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, poi infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Puoi lanciare Mandare al Tappeto solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura controllata da un avversario.
- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre Mandare al Tappeto si risolve, la creatura che controlli non infliggerà danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa anche se è ancora sul campo di battaglia.

Maresciallo degli Smarriti  
{2}{W}{B}  
Creatura — Guerriero Orco  
3/3  
Tocco letale  
Ogniquale volta attacchi, una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature attaccanti.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Maresciallo degli Smarriti.

---

Monastero del Monte Cori  
Terra  
Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli una Pianura o un'Isola.  
{T}: Aggiungi {R}.  
{3}{R}, {T}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Devi già controllare una Pianura o un'Isola mentre il Monastero del Monte Cori entra per farlo entrare STAPPato. Se entra contemporaneamente a una Pianura o Isola mentre non controlli altre Pianure o Isole, entra TAPPato.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Monumento Abzan  
{2}  
Artefatto  
Quando questo artefatto entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, Palude o Foresta base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.  
{1}{W}{B}{G}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Crea una pedina creatura Spirito X/X bianca, dove X è la costituzione maggiore tra le creature che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Monumento Abzan.
  - Se non controlli alcuna creatura mentre l'ultima abilità del Monumento Abzan si risolve, X è pari a 0. In questo caso, creerai una pedina creatura Spirito 0/0 bianca, che probabilmente morirà immediatamente a meno che qualcosa non ne aumenti la costituzione.
-

Mosche Sanguinarie del Delta

{1}{B}

Creatura — Insetto

1/2

Volare

Ogniqualevolta questa creatura attacca, se controlli una creatura con un segnalino, ogni avversario perde 1 punto vita.

- L'ultima abilità delle Mosche Sanguinarie del Delta verifica se controlli una creatura con un segnalino nel momento in cui sta per innescarsi. Se non è così, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se in quel momento non controlli una creatura con un segnalino, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

---

Naga Plasmacarne

{3}{U}

Creatura — Polimorfo Serpente

0/0

Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia.

*Rinnovare* — {2}{U}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura non leggendaria bersaglio che controlli. Ogni altra creatura che controlli diventa una copia di quella creatura fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria.

- Entrambe le abilità del Naga Plasmacarne copiano esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
  - Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
  - Se la creatura copiata è una pedina, il Naga Plasmacarne (o nel caso della sua abilità rinnovare, ogni altra creatura che controlli) copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
  - Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora il Naga Plasmacarne entra come ciò che la creatura ha copiato. Analogamente, la sua abilità rinnovare farà diventare ogni altra creatura che controlli una copia di qualsiasi cosa abbia copiato quella creatura.
  - Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando il Naga Plasmacarne entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre questa creatura entra" o "questa creatura entra con" della creatura copiata. L'attivazione della sua abilità rinnovare non farà entrare eventuali creature nel campo di battaglia, perciò questo tipo di abilità non funzionerà con l'abilità rinnovare del Naga Plasmacarne.
  - Puoi scegliere di non far entrare il Naga Plasmacarne come copia di un'altra creatura. Se lo fai, sarà solo un Polimorfo Serpente 0/0 e verrà messo nel tuo cimitero, a meno che un altro effetto non faccia aumentare la sua costituzione.
-

Narset, Maestra della Via Jeskai  
{U}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Monaco Umano  
3/4

All'inizio della tua sottofase finale, puoi scartare la tua mano. Se lo fai, pesca carte pari al numero di magie che hai lanciato in questo turno.

- Puoi scegliere di scartare la tua mano anche se non hai carte in mano.

---

Neriv, Cuore della Tempesta  
{1}{R}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Drago Spirito  
4/5  
Volare

Se una creatura che controlli entrata in questo turno sta per infliggere danno, infligge invece il doppio dei danni.

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto da Neriv a meno che non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danni che una creatura che controlli entrata in questo turno sta per infliggere (ad esempio, prevenendo una parte dei danni), il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti, incluso l'effetto dell'ultima abilità di Neriv. Se tutto il danno viene prevenuto prima che l'effetto dell'ultima abilità di Neriv si applichi, l'effetto non si applica più.
- Se il danno inflitto viene diviso o assegnato tra più permanenti o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima che qualsiasi effetto modifichi quanti danni verranno inflitti. Ad esempio, supponiamo che tu controlli Neriv e attacchi un avversario con una creatura 5/5 con travolgere e rapidità che è entrata in questo turno. Se quella creatura viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.

---

Nibbio Infernale Magmatico  
{2}{R}{R}  
Creatura — Drago  
4/5  
Volare

Quando questa creatura entra, distruggi una terra non base bersaglio controllata da un avversario. Il suo controllore passa in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, la mette sul campo di battaglia TAPpata con un segnalino stordimento, poi rimescola. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità del Nibbio Infernale Magmatico tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore passerà in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base.

- Fintanto che l'ultima abilità del Nibbio Infernale Magmatico si risolve, il controllore della terra bersaglio può passare in rassegna il grimorio per una carta terra base anche se la terra bersaglio non è stata distrutta dall'abilità. Questo può avvenire perché la terra ha indistruttibile.

---

Nuovo Inizio

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata prende -5/-0 e perde tutte le abilità.

- Se la creatura incantata guadagna un'abilità dopo che le è stato assegnato il Nuovo Inizio, manterrà quell'abilità.

---

Padrona dell'Aldilà

{2}{B}{G}

Creatura — Warlock Zombie

2/2

Questa creatura entra con due segnalini +1/+1.

Ogniqualvolta questa creatura o un'altra creatura che controlli muore, se aveva segnalini, scegli fino a una creatura bersaglio che controlli e metti quei segnalini su di essa.

- Se la Padrona dell'Aldilà muore contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature con segnalini, inclusa se stessa se applicabile.
  - L'ultima abilità della Padrona dell'Aldilà non ti fa spostare segnalini dalla creatura che è morta alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la creatura aveva quando è morta.
  - L'ultima abilità della Padrona dell'Aldilà mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano sulla creatura morta, non solo i suoi segnalini +1/+1.
  - In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L'Ozolito e la Padrona dell'Aldilà quando una creatura con segnalini che controlli muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
  - Se la creatura aveva dei segnalini -1/-1 quando è morta, l'abilità della Padrona dell'Aldilà li metterà anche sulla creatura bersaglio. Ciò potrebbe causare la morte anche della creatura destinataria dei segnalini.
  - Se su una creatura che controlli vengono messi nello stesso momento abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione pari o inferiore a 0, l'ultima abilità della Padrona dell'Aldilà considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morta oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla creatura bersaglio.
-

Patto dei Rakshasa

{2/B} {2/G} {2/U}

Istantaneo

Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio.

Aggiungine due alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

- Se hai solo due carte nel tuo grimorio, verranno aggiunte entrambe alla tua mano.
- 

Pescatori di Kishla

{2} {U}

Creatura — Cittadino Umano

3/2

Quando questa creatura entra, puoi esiliare una carta creatura dal tuo cimitero. Quando lo fai, riprendi in mano dal tuo cimitero una carta istantaneo o stregoneria bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità dei Pescatori di Kishla nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando esili una carta creatura da tuo cimitero in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- 

Predecessore Furioso

{1} {W}

Creatura — Guerriero Spirito

3/1

Ogniquale una creatura che controlli muore mentre questa carta è nel tuo cimitero, puoi pagare {1} {W}. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.

- Se il Predecessore Furioso muore contemporaneamente a una o più creature che controlli, la sua abilità non si innescherà.
  - Se il Predecessore Furioso lascia il tuo cimitero prima che la sua abilità si sia risolta, non lo riprenderai in mano anche se paghi {1} {W}.
- 

Preparare l'Agguato

{B} {G} {U}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Preparare l'Agguato infligge danno pari alla forza di quella carta a una creatura bersaglio.

- Puoi lanciare Preparare l'Agguato solo se scegli come bersagli una carta creatura nel tuo cimitero e una creatura sul campo da battaglia.
- Usa la forza della carta nel cimitero per determinare quanti danni infligge Preparare l'Agguato alla creatura bersaglio.

---

Progenie Scagliatempesta

{4} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

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

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Le copie diventano pedine.*)

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.

---

Rakshasa di Gurmag

{4} {B} {B}

Creatura — Demone

5/5

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Quando questa creatura entra, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -2/-2 fino alla fine del turno e una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- Se non puoi bersagliare una creatura controllata da un avversario e una creatura che controlli quando l'ultima abilità del Rakshasa di Gurmag si innesca, l'abilità non verrà messa in pila.

---

Reggente della Florifronda

{3} {G} {G}

Creatura — Drago

4/5

Volare

Ogniquale volta questa creatura o un altro Drago che controlli entra, guadagni 3 punti vita.

//

Rivendicare il Territorio

{2} {G}

Stregoneria — Presagio

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte Foresta base, rivelale, mettile una sul campo di battaglia TAPPata e aggiungi l'altra alla tua mano, poi rimescola. (*Rimescola anche questa carta.*)

- Se il Reggente della Florifronda entra contemporaneamente a uno o più altri Draghi che controlli, la sua abilità innescata si innescherà per ciascuno di quei Draghi, incluso se stesso.
- 

#### Reliquia delle Draconidiate

{1}{G}

Artefatto

{T}, TAPpa una creatura STAppata che controlli:

Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

{3}{W}{U}{B}{R}{G}, Sacrifica questo artefatto: Crea

una pedina creatura Drago 4/4 chiamata Drago del

Reliquiario che è di tutti i colori. Ha volare, legame

vitale e “Quando questa pedina entra, infligge 3 danni a

un qualsiasi bersaglio”. Attiva solo come una

stregoneria.

- Puoi TAPPare qualsiasi creatura STAppata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo della prima abilità.
- 

#### Riscoprire la Via

{U}{R}{W}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — Guarda le prime tre carte del tuo grimorio.

Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

III — Ogniqualvolta lanci una magia non creatura in questo turno, una creatura bersaglio che controlli ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- L’abilità innescata creata dall’abilità capitolo III può innescarsi più volte durante il turno, anche se con molta probabilità Riscoprire la Via non sarà più sul campo di battaglia.
- 

#### Risvegliare gli Onorati Defunti

{B}{G}{U}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I — Distruggi un permanente non terra bersaglio.

II — Macina tre carte.

III — Puoi scartare una carta. Quando lo fai, riprendi in mano una carta creatura o terra bersaglio dal tuo cimitero.

- Non scegli un bersaglio per l’ultima abilità capitolo di Risvegliare gli Onorati Defunti quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando scarti una carta in questo modo. Scegli un bersaglio per quell’abilità mentre viene messa in pila. Puoi scegliere una carta che hai appena scartato come bersaglio o una carta che era già nel tuo cimitero. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.



---

Ritmo della Natura

{X}{G}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

Armonizzare {X}{G}{G}{G}{G} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di armonizzare. Puoi TAPpare una creatura che controlli per ridurre quel costo di un ammontare di mana generico pari alla sua forza. Poi esilia questa magia.)*

- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Rivelazione Jeskai

{4}{U}{R}{W}

Istantaneo

Fai tornare una magia o un permanente bersaglio in mano al suo proprietario. La Rivelazione Jeskai infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio. Crea due pedine creatura Monaco 1/1 bianche con prodezza. Pesca due carte. Guadagni 4 punti vita.

- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.
- Se una copia di una magia torna in mano al suo proprietario, viene spostata lì, poi smetterà di esistere come azione di stato. Non può essere lanciata di nuovo.

---

Rivendicazione dell'Eredità

{1}{G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi un artefatto bersaglio.
- Distruggi un incantesimo bersaglio.
- Esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero. Pesca una carta.

- Se scegli il suo terzo modo, non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la Rivendicazione dell'Eredità. Tuttavia, se lo fai e quel bersaglio è illegale nel momento in cui la Rivendicazione dell'Eredità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.
-

Ruggito del Canto Eterno  
{2}{G}{U}{R}  
Incantesimo — Saga  
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione,  
aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*  
I, II — Crea una pedina creatura Elefante 5/5 verde.  
III — Raddoppia la forza e la costituzione di ogni  
creatura che controlli fino alla fine del turno.

- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell’effetto inizia ad applicarsi. Analogamente, una creatura la cui costituzione viene raddoppiata prende +0/+X, dove X è la sua costituzione mentre l’effetto inizia ad applicarsi.

---

Sacerdotessa dell’Esilio  
{W}{B}{G}  
Creatura — Chierico Genio  
3/3  
Tocco letale  
Quando questa creatura entra, un avversario bersaglio  
rivela la sua mano. Puoi scegliere una carta non terra da  
quella mano. Se lo fai, esilia quella carta.  
Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, il  
proprietario della carta esiliata crea una pedina creatura  
Spirito X/X bianca, dove X è il valore di mana della  
carta esiliata.

- Se hai scelto di non esiliare una carta, l’effetto dell’ultima abilità non farà nulla. Nessuno crea una pedina.

---

Schermaglia della Via del Sale  
{3}{B}  
Stregoneria  
Distruggi una creatura bersaglio. Crea due pedine  
creatura Guerriero 1/1 rosse. Hanno rapidità fino alla fine  
del turno. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase  
finale.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Schermaglia della Via del Sale tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Tuttavia, se il bersaglio è legale ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), creerai comunque due pedine Guerriero.

---

Sconfitta Ineluttabile  
{1}{R}{W}{B}  
Istantaneo  
Questa magia non può essere neutralizzata.  
Esilia un permanente non terra bersaglio. Il suo  
controllore perde 3 punti vita e tu guadagni 3 punti vita.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Sconfitta Ineluttabile tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore perderà o guadagnerà punti vita.

---

Sdegno di Narset

{4} {R}

Istantaneo

Lo Sdegno di Narset infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Aggiungi {U} {R} {W}. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre lo Sdegno di Narset tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non aggungerai mana.

---

Sferzata di Rivo delle Ruote

{2/U} {2/R} {2/W}

Stregoneria

TAPpa una creatura bersaglio. Metti tre segnalini stordimento su di essa. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Sferzata di Rivo delle Ruote tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non esilierai alcuna carta.
- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata scelta è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Shiko, Modello della Via

{2} {U} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Drago Spirito

4/5

Volare, cautela

Quando Shiko entra, esilia una carta non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

Copiala, poi puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- Lanci la copia mentre l'ultima abilità di Shiko si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

- Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.

Sidisi, Regina della Palude

{1}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Serpente Zombie

1/3

{T}, Sacrifica una creatura che controlli con valore di mana X diversa da Sidisi: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana X più 1 dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- Se una creatura sul campo di battaglia o una carta creatura in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Spezzassedi Mardu

{1}{R}{W}{B}

Creatura — Guerriero Umano

4/4

Tocco letale, rapidità

Quando questa creatura entra, esilia fino a un'altra creatura bersaglio che controlli finché questa creatura non lascia il campo di battaglia.

Ogniquale questa creatura attacca, per ogni avversario, crea una pedina TAPPata che è una copia della carta esiliata e attacca quell'avversario. All'inizio della tua sottofase finale, sacrifica quelle pedine.

- Se lo Spezzassedi Mardu lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità “entra” si sia risolta, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata 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 con la terza abilità dello Spezzassedi Mardu, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia. L'ultima abilità dello Spezzassedi Mardu non creerà copie di quella pedina.
- La pedina copia ciò che è stampato sulla carta esiliata e nient'altro. Non copia eventuali effetti che hanno modificato le sue caratteristiche prima che fosse esiliata.
- Eventuali abilità “entra” della carta copiata si innescheranno quando le pedine entrano. Funzionerà anche ogni abilità “mentre questa creatura entra” o “questa creatura entra con” della carta copiata.
- Nonostante le pedine entrino come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniquale una creatura attacca non si innescheranno quando quelle pedine entrano come attaccanti.

- Se la carta esiliata non è una carta creatura, le copie della pedina verranno comunque create ed entreranno TAPpate. Solo non saranno creature attaccanti.

Taigam, Mastro Opportunista

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

2/2

*Turbinio* — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, copiala, poi esilia la magia che hai lanciato con quattro segnalini tempo su di essa. Se non ha sospendere, guadagna sospendere. *(All'inizio del mantenimento del suo proprietario, rimuove un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, può giocare la carta senza pagare il suo costo di mana. Se è una creatura, ha rapidità.)*

- L'abilità di Taigam e la copia che crea si risolvono prima della magia che sta copiando. Si risolvono anche se la magia originale viene neutralizzata prima che venga creata la copia. Ricorda che l'abilità di Taigam esilia la magia originale mentre si risolve l'abilità, la quale rimuoverà quella magia dalla pila prima che possa risolversi.
- La copia avrà gli stessi bersagli e modi della magia originale. Se la magia divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, quelle scelte si applicano alla copia.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.
- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un'abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un'abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all'inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un'abilità innescata che ti offre la possibilità di lanciare la carta quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo. Ricorda che se una carta viene esiliata e poi “guadagna sospendere”, solo le due abilità innescate sono pertinenti.
- Se un effetto si riferisce a una “carta sospesa”, si intende una carta che (1) ha sospendere, (2) è in esilio e (3) ha uno o più segnalini tempo su di essa.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo all'inizio del prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta). Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.

- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata, la carta non potrà essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata di sospendere, puoi lanciare la carta. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se scegli di non lanciare la carta (o non puoi farlo), rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, come con sospendere, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli se vuoi lanciarla.

Tersa Frangifulmine

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Orco

3/3

Rapidità

Quando Tersa Frangifulmine entra, scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte.

Ogniqualvolta Tersa Frangifulmine attacca, se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, esilia una carta a caso dal tuo cimitero. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Pagh tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- L’ultima abilità di Tersa Frangifulmine verifica se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero nel momento in cui sta per innescarsi. Se non è così, l’abilità non si innescherà. Se si innesca, l’abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, l’abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Teval, Giudice di Virtù

{2} {B} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Drago Spirito

6/6

Volare, legame vitale

Le magie che lanci hanno esumare. *(Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci queste magie corrisponde al pagamento di {1}.)*

Ogniqualvolta lanci una magia, perdi punti vita pari al suo valore di mana.

- “Esumare” significa “Per ogni mana generico nel costo totale di questa magia, puoi esiliare una carta dal tuo cimitero invece di pagare quel mana”. L’abilità esumare non è un costo aggiuntivo o alternativo e si applica solo dopo aver determinato il costo totale della magia con esumare.
- Se una magia in pila ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando è stata lanciata per determinare il valore di mana di quella magia.

Tigre Iridescente

{4}{R}

Creatura — Felino

3/4

Quando questa creatura entra, se l'hai lanciata, aggiungi {W}{U}{B}{R}{G}.

- L'abilità della Tigre Iridescente non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
  - L'abilità della Tigre Iridescente si innesca se la lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti la Tigre Iridescente sul campo di battaglia senza lanciarla.
- 

Tormenta Confondente

{4}{U}{U}

Istantaneo

Pesca tre carte. Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -3/-0 fino alla fine del turno.

- La Tormenta Confondente influenza solo le creature che i tuoi avversari controllano quando si risolve. Le creature che entrano sotto il loro controllo o di cui prendono il controllo più avanti nel turno non prenderanno -3/-0.
- 

Tradimento Strategico

{1}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio esilia una creatura che controlla e il suo cimitero.

- L'avversario sceglie quale creatura esiliare mentre il Tradimento Strategico si risolve. Se non controlla alcuna creatura in quel momento, esilia il suo cimitero.
- 

Ugin, Occhio del Ciclone

{7}

Planeswalker Leggendaro — Ugin

7

Quando lanci questa magia, esilia fino a un permanente bersaglio di uno o più colori.

Ogniquale lanci una magia incolore, esilia fino a un permanente bersaglio di uno o più colori.

+2: Guadagni 3 punti vita e peschi una carta.

0: Aggiungi {C}{C}{C}.

-11: Passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte non terra incolore, esiliale, poi rimescola.

Fino alla fine del turno, puoi lanciare quelle carte senza pagare il loro costo di mana.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni magia che lanci usando il permesso fornito dall'ultima abilità di Ugin.

- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Ureni, il Canto Eterno  
 {5} {G} {U} {R}  
 Creatura Leggendaria — Drago Spirito  
 10/10  
 Volare, protezione dal bianco e dal nero  
 Quando Ureni entra, infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio controllati dai tuoi avversari, dove X è il numero di terre che controlli.

- Non puoi scegliere più di X bersagli per l’abilità innescata di Ureni. Scegli come dividere i danni subito dopo aver scelto quei bersagli. Da quel momento in poi, il valore di X non cambierà anche se il numero di terre che controlli dovesse cambiare. Non cambierà neanche la divisione del danno, anche se non può essere inflitto a uno o più di quei bersagli quando l’abilità si risolve (di solito perché hanno lasciato il campo di battaglia).

Vendicatrice dei Caduti  
 {2} {B}  
 Creatura — Guerriero Umano  
 2/4  
 Tocco letale  
 Mobilitare X, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero. *(Ogniqualvolta questa creatura attacca, crea X pedine creatura Guerriero 1/1 rosse TAPpate e attaccanti. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale.)*

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l’abilità mobilitare della Vendicatrice dei Caduti.

Veterana delle Cento Battaglie  
 {3} {B}  
 Creatura — Guerriero Zombie  
 4/2  
 Fintanto che ci sono tre o più tipi diversi di segnalini tra le creature che controlli, questa creatura prende +2/+4. Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero. Se lo fai, entra con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.)*

- Paghi comunque tutti i costi e segui le restrizioni temporali quando lanci la Veterana delle Cento Battaglie dal tuo cimitero con il permesso della sua ultima abilità.



- Se la Veterana delle Cento Battaglie viene neutralizzata dopo essere stata lanciata dal tuo cimitero, ritornerà nel tuo cimitero. Potrà essere lanciata di nuovo in questo modo. (Non conta come una delle cento battaglie.)
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia dal tuo cimitero, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla.
- Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliato.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

#### Villaggio Kishla

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli un'Isola o una Palude.

{T}: Aggiungi {G}.

{3}{G}, {T}: Sorveglianza 2. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.*)

- Devi già controllare un'Isola o una Palude mentre il Villaggio Kishla entra per farlo entrare STAPPato. Se entra contemporaneamente a un'Isola o Palude mentre non controlli altre Isole o Paludi, entra TAPPato.

#### Villaggio Mistrise

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli una Montagna o una Foresta.

{T}: Aggiungi {U}.

{U}, {T}: La prossima magia che lanci in questo turno non può essere neutralizzata.

- Devi già controllare una Montagna o una Foresta mentre il Villaggio Mistrise entra per farlo entrare STAPPato. Se entra contemporaneamente a una Montagna o Foresta mentre non controlli altre Montagne o Foreste, entra TAPPato.

Zurgo, Decreto del Tuono

{R}{W}{B}

Creatura Legendaria — Guerriero Orco

2/4

Mobilitare 2 (*Ogniqualvolta questa creatura attacca, crea due pedine creatura Guerriero 1/1 rosse TAPpate e attaccanti. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale.*)

Durante la tua sottofase finale, le pedine Guerriero che controlli hanno “Questa pedina non può essere sacrificata”.

- Se non è possibile sacrificare un permanente, non puoi sceglierlo per effetti o costi che ti richiedono di sacrificare un permanente.
- L'abilità innescata ritardata che sacrifica le pedine Guerriero create da un'abilità mobilitare avviene solo una volta, all'inizio della prossima sottofase finale. Se Zurgo, Decreto del Tuono è sotto il tuo controllo quando quell'abilità si risolve, quelle pedine non verranno sacrificate e l'abilità associata ad esse non si innescherà di nuovo.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI TARKIR: LA DRACOTEMPESTA**

Ultimatum della Genesi

{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}

Stregoneria

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanente scelte tra esse e aggiungi le altre alla tua mano. Esilia l'Ultimatum della Genesi.

- Puoi scegliere di non mettere alcuna carta permanente sul campo di battaglia in questo modo. Le aggiungerai alla tua mano senza rivelarle e senza dire se ci sono eventuali carte permanente.
  - Le abilità che si innescano mentre i permanenti entrano nel campo di battaglia in questo modo verranno messe in pila dopo che l'Ultimatum della Genesi avrà terminato di risolversi e sarà in esilio.
  - Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con anti-malocchio di un avversario, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, non puoi scegliere di metterla sul campo di battaglia. In questo caso, può essere aggiunta alla tua mano insieme ad altre carte che non sono state messe sul campo di battaglia in questo modo.
  - Un'Aura che viene messa sul campo di battaglia in questo modo non può incantare nient'altro che venga messo sul campo di battaglia allo stesso tempo.
-

### Ultimatum Inatteso

{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}

#### Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte monocolori con nomi diversi ed esiliale. Un avversario sceglie una di quelle carte. Rimescola quella carta nel tuo grimorio. Puoi lanciare le altre carte senza pagare il loro costo di mana. Esilia l'Ultimatum Inatteso.

- Una carta monocolori è esattamente una carta bianca, blu, nera, rossa o verde e di nessun altro colore. Una carta incolore non è monocolori.
- Se trovi solo una carta, la rimescolerai nel tuo grimorio ed esilierai l'Ultimatum Inatteso senza lanciare niente.
- Se desideri lanciare le carte esiliate, lo fai come parte della risoluzione dell'Ultimatum Inatteso. Non puoi aspettare e lanciarle in un secondo momento. I vincoli temporali basati sul tipo di una carta vengono ignorati.
- L'Ultimatum Inatteso è ancora in pila mentre lanci le carte che hai trovato, perciò quelle magie possono bersagliarlo. Tuttavia, dopo che lo avrai esiliato, non sarà più un bersaglio legale.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

### Ultimatum Inquietante

{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}

#### Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanenti con nomi diversi dal tuo cimitero.

- Scegli quali carte permanenti rimettere sul campo di battaglia mentre l'Ultimatum Inquietante si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui effettui la scelta e il momento in cui rimetti quelle carte sul campo di battaglia.
  - Puoi scegliere di rimettere sul campo di battaglia solo una carta permanente, a prescindere dal suo nome.
  - Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con anti-malocchio di un avversario, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nella sua zona attuale.
  - Un'Aura che viene messa sul campo di battaglia in questo modo non può incantare nient'altro che venga messo sul campo di battaglia allo stesso tempo.
-

Ultimatum Ispirato  
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}  
Stregoneria  
Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita,  
l'Ultimatum Ispirato infligge 5 danni a un qualsiasi  
bersaglio, poi peschi cinque carte.

- Puoi scegliere te stesso come il giocatore bersaglio che guadagna 5 punti vita.
- Se uno dei bersagli diventa illegale prima che l'Ultimatum Ispirato si sia risolto, l'altro bersaglio sarà influenzato come di consueto e tu pescherai cinque carte. Se entrambi i bersagli diventano illegali, la magia non si risolverà e tu non pescherai cinque carte.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *TARKIR: LA DRACOTEMPESTA*

Baciato dalla Fortuna  
{3}{B}  
Incantesimo  
Ogniqualvolta una creatura che controlli entra, un  
avversario bersaglio perde punti vita pari alla differenza  
tra la forza e la costituzione di quella creatura.

- Per trovare la differenza tra la forza e la costituzione di una creatura, sottrai il più piccolo tra quei due numeri dal più grande. Ad esempio, la differenza tra la forza e la costituzione di una creatura 3/5 è 2. Anche la differenza tra la forza e la costituzione di una creatura 5/3 è 2.

---

Betor, Voce degli Antenati  
{2}{W}{B}{G}  
Creatura Leggendaria — Drago Spirito  
3/5  
Volare, legame vitale  
All'inizio della tua sottofase finale, scegli fino a un'altra  
creatura bersaglio che controlli e metti un numero di  
segnalini +1/+1 su di essa pari ai punti vita che hai  
guadagnato in questo turno. Rimetti sul campo di  
battaglia dal tuo cimitero fino a una carta creatura  
bersaglio con valore di mana pari o inferiore ai punti vita  
che hai perso in questo turno.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

---

Bibliofilo Vorace  
{3}{U}  
Creatura — Drago  
3/3  
Volare, cautela  
Ogniqualvolta lanci una magia con uno o più bersagli,  
pesca altrettante carte.

- Una magia Aura ha bisogno di un bersaglio, come definito dalla sua abilità incantare.
- 

Cantatempeste Duplice

{2} {R}

Creatura — Mago Orco

3/3

Attacco improvviso

Ogniqualevolta questa creatura attacca, per ogni pedina creatura che controlli entrata in questo turno, crea una pedina TAPPata e attaccante che è una copia di quella pedina. All'inizio della prossima sottofase finale, sacrifica quelle pedine.

- Ogni pedina creata dall'ultima abilità del Cantatempeste Duplice copia le caratteristiche originali della pedina che sta copiando come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina.
  - Se una pedina creatura che controlli entrata in questo turno sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella pedina creatura ha copiato.
  - Eventuali abilità "entra" della pedina copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della pedina copiata.
  - Nonostante le pedine siano attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno quando queste pedine entrano come attaccanti.
  - Dichiarare quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato da ogni pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato dal Cantatempeste Duplice o da qualsiasi altra pedina creata dall'ultima abilità del Cantatempeste Duplice.
- 

Celebrazione dello Zenith

{X} {R} {R}

Stregoneria

Esilia le prime X carte del tuo grimorio. Puoi giocarle fino alla fine del tuo prossimo turno.

Armonizzare {X} {R} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di armonizzare.*

*Puoi TAPPare una creatura che controlli per ridurre quel costo di un ammontare di mana generico pari alla sua forza. Poi esilia questa magia.)*

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
-

#### Determinazione degli Abzan

{3} {B}

##### Stregoneria

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Un qualsiasi numero di avversari bersaglio sacrificano una creatura con la forza maggiore tra le creature che quel giocatore controlla e perdono 3 punti vita.
- Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
  - Dopo che hai annunciato il lancio di questa magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
  - Se controlli o meno un comandante viene determinato solo una volta, mentre scegli i modi per questa magia. Se in qualche modo perdi il controllo di quel comandante prima di aver terminato di lanciare la magia (magari perché la sacrifichi per attivare un'abilità di mana), il numero di modi scelti non cambierà.
- 

#### Determinazione dei Jeskai

{3} {R}

##### Stregoneria

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Ogni giocatore può scartare la propria mano e pescare cinque carte.
- Ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana.

- Un giocatore può scartare la sua mano anche se non ha carte in mano.
  - Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
  - Dopo che hai annunciato il lancio di questa magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
  - Se controlli o meno un comandante viene determinato solo una volta, mentre scegli i modi per questa magia. Se in qualche modo perdi il controllo di quel comandante prima di aver terminato di lanciare la magia (magari perché la sacrifichi per attivare un'abilità di mana), il numero di modi scelti non cambierà.
-

#### Determinazione dei Mardu

{2} {W}

Istantaneo

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Crea un numero di pedine creatura Guerriero 1/1 rosse pari al numero di creature controllate da un giocatore bersaglio.
- La Determinazione dei Mardu infligge a una creatura bersaglio danno pari al numero di creature che controlli.

- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
  - Dopo che hai annunciato il lancio di questa magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
  - Se controlli o meno un comandante viene determinato solo una volta, mentre scegli i modi per questa magia. Se in qualche modo perdi il controllo di quel comandante prima di aver terminato di lanciare la magia (magari perché la sacrifichi per attivare un'abilità di mana), il numero di modi scelti non cambierà.
- 

#### Determinazione dei Sultai

{4} {G}

Stregoneria

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Un giocatore bersaglio macina tre carte. Rimetti sul campo di battaglia TAPpate tutte le carte terra dal tuo cimitero.
- Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio, dove X è il numero di terre che controlli. Ha travolgere fino alla fine del turno.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la Determinazione dei Sultai.
  - Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
  - Dopo che hai annunciato il lancio di questa magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
  - Se controlli o meno un comandante viene determinato solo una volta, mentre scegli i modi per questa magia. Se in qualche modo perdi il controllo di quel comandante prima di aver terminato di lanciare la magia (magari perché la sacrifichi per attivare un'abilità di mana), il numero di modi scelti non cambierà.
-

### Determinazione dei Temur

{5} {U}

Stregoneria

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere entrambi.

- Crea una pedina che è una copia di un permanente bersaglio, tranne che è una creatura Drago 4/4 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Un giocatore bersaglio pesca carte pari al valore di mana maggiore tra i permanenti che controlli.

- La pedina creata dal primo modo della Determinazione dei Temur copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più, con le eccezioni indicate (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quel permanente ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
- Dopo che hai annunciato il lancio di questa magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
- Se controlli o meno un comandante viene determinato solo una volta, mentre scegli i modi per questa magia. Se in qualche modo perdi il controllo di quel comandante prima di aver terminato di lanciare la magia (magari perché la sacrifichi per attivare un'abilità di mana), il numero di modi scelti non cambierà.

---

### Distruttore del Parapetto

{2} {R} {R}

Creatura — Drago

4/3

Volare

Ogniquale volta uno o più Draghi che controlli infliggono danno da combattimento a un avversario, scegli uno che non è stato scelto in questo turno —

- Distruggi un artefatto bersaglio controllato da quell'avversario.
  - Questa creatura infligge 4 danni a ogni altro avversario.
  - Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.
- Se l'abilità innescata si innesca più di tre volte in un turno, dopo la terza volta non può essere scelto alcun modo per eventuali altre istanze dell'abilità, che verranno rimosse dalla pila e non avranno alcun effetto.



- Paghj tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- 

Divoratore di Ossa

{3} {B}

Creatura — Drago

2/2

Lampo

Volare

Questa creatura entra con un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di creature che sono morte in questo turno.

Quando questa creatura muore, peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero di segnalini +1/+1 su di essa.

- Se il Divoratore di Ossa ha dei segnalini +1/+1 e poi su di esso viene messo un numero di segnalini -1/-1 sufficiente a far sì che la sua costituzione sia 0, X è pari al numero di segnalini +1/+1 che aveva nel momento in cui quei segnalini -1/-1 sono stati messi su di esso.
- 

Drago Fulmicriniera

{3} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.

Puoi lanciare magie creatura con forza pari o superiore a 4 dalla cima del tuo grimorio. Se lanci una magia creatura in questo modo, ha rapidità fino alla fine del turno.

- Il Drago Fulmicriniera ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
  - Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un'abilità o compiendo un'azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
  - L'ultima abilità del Drago Fulmicriniera ti consente di lanciare la prima carta del tuo grimorio se la magia risultante è una magia creatura con forza pari o superiore a 4, se è la tua fase principale e se la pila è vuota. Se quella magia creatura ha lampo, potrai lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche nel turno di un avversario.
-

Drago Martello Tiranno

{4}{U}{U}

Creatura — Drago

6/6

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia, fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario con valore di mana pari o inferiore al valore di mana di quella magia in mano al suo proprietario.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando è stata lanciata per determinare il valore di mana di quella magia.

---

Drago Trascendente

{4}{U}{U}

Creatura — Drago

4/3

Lampo

Volare

Quando questa creatura entra, se l'hai lanciata, neutralizza una magia bersaglio. Se quella magia è neutralizzata in questo modo, esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario, poi puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana.

- Se desideri lanciare la carta esiliata, lo fai come parte della risoluzione dell'ultima abilità del Drago Trascendente. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

Evocatore Floreale

{2}{G}

Creatura — Druido Serpente

2/3

*Terraferma* — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. {G}, Scarta una carta creatura: Rimetti sul campo di battaglia TAPPata una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

- Un'abilità terraferma si innesca ogniqualevolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. 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 che controlli entra, ciascuna abilità terraferma dei permanenti che controlli si innesca. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che hai messo in pila sarà la prima a risolversi. (Di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.)

Felothar la Risoluta

{1}{W}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

0/5

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

Le creature che controlli possono attaccare come se non avessero difensore.

{3}, {T}, Sacrifica un'altra creatura: Pesca carte pari alla costituzione della creatura sacrificata, poi scarta carte pari alla sua forza.

- La prima abilità di Felothar non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che quelle creature assegnano. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali.

Flagello Evocaffini

{5}{G}{G}

Creatura — Drago

5/7

Volare

Ogniqualvolta uno o più Draghi che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente con valore di mana pari o inferiore a quel danno dalla tua mano.

- Se una carta nella tua mano ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Forgiatore dalla Volontà Ferrea

{3}{W}

Creatura — Artefice Orco

3/3

*Tenente* — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli il tuo comandante, una creatura non leggendaria bersaglio che controlli ha miriade fino alla fine del turno. (Ogniqualvolta attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una sua copia TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)

- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui l’abilità si è risolta. Se quella creatura non sta più attaccando, si riferisce al giocatore appropriato in base a chi o cosa la creatura ha attaccato l’ultima volta.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina. Se sta attaccando un planeswalker, scegli tu quale. Nessuna delle pedine può attaccare una battaglia.
- Nonostante le pedine entrino come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Le pedine create da una singola istanza di miriade entrano tutte contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamento 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.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando le pedine entrano. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.
- Se una istanza di miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.

#### Gesto Trasfigurante

{2} {R}

Istantaneo

Dimostrare (*Quando lanci questa magia, puoi copiarla. Se lo fai, scegli un avversario che la copia a sua volta. I giocatori possono scegliere nuovi bersagli per le proprie copie.*)

Distruggi un artefatto o una creatura bersaglio che non controlli. Se quel permanente viene distrutto in questo modo, il suo controllore esilia carte dalla cima del proprio grimorio finché non esilia una carta non terra, poi può lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- Decidi se creare una copia mentre l’abilità dimostrare si risolve. Questo accade prima che si risolva la magia originale. La tua copia viene messa in pila sopra la magia originale.
- Se copi una magia con dimostrare, scegli un avversario subito dopo. Se quel giocatore crea una copia della magia, questa verrà messa in cima alla pila.
- Se la magia richiede dei bersagli, scegli il bersaglio della magia originale mentre la lanci. Se crei una copia della magia, puoi scegliere nuovi bersagli per la copia mentre la crei. Analogamente, l’avversario che hai scelto per creare una copia può scegliere nuovi bersagli per quella copia mentre viene creata. In altre parole, il tuo avversario saprà quali sono i bersagli della tua magia originale e della tua copia se vorrà scegliere nuovi eventuali bersagli per la sua copia.

- Se lanci una magia con dimostrare e sia tu che un avversario la copiate, la copia dell'avversario si risolverà per prima, poi si risolverà la tua copia e infine si risolverà la magia originale.
- Se lanci la magia e scegli di non copiarla, nessun avversario potrà copiarla.
- Se il controllore del permanente distrutto sceglie di lanciare la carta esiliata senza pagarne il costo di mana, non può scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Può comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la carta esiliata ha {X} nel costo di mana, il controllore del permanente distrutto deve scegliere 0 come valore di X quando la lancia senza pagarne il costo di mana.

#### Giudizio di Teval

{2} {B}

Incantesimo

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, scegli uno che non è stato scelto in questo turno —

- Pesca una carta.
  - Crea una pedina Tesoro.
  - Crea una pedina creatura Druido Zombie 2/2 nera.
- Se l'abilità del Giudizio di Teval si innesca più di tre volte in un turno, dopo la terza volta non può essere scelto alcun modo per eventuali altre istanze dell'abilità, che verranno rimosse dalla pila e non avranno alcun effetto.
  - Se più carte lasciano il tuo cimitero nello stesso momento, l'abilità del Giudizio di Teval si innescherà una sola volta.

#### Neriv, Avanguardia Crepitante

{2} {R} {W} {B}

Creatura Legendaria — Drago Spirito

4/4

Volare, tocco letale

Quando Neriv entra, crea due pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

Ogniqualevolta Neriv attacca, esilia carte dalla cima del tuo grimorio pari al numero di pedine con nomi diversi che controlli. Durante qualsiasi turno in cui hai attaccato con un comandante, puoi giocare quelle carte.

- L'effetto che crea una pedina può stabilirne il nome. Una pedina che è la copia di qualcos'altro ha il nome dell'oggetto che sta copiando, a meno che non sia specificato diversamente. Tutte le altre pedine hanno un nome che comprende la parola "Pedina" più i sottotipi della pedina che è stata creata. Ad esempio, un effetto che dice "Crea una pedina creatura Elfo 1/1 verde" crea una pedina il cui nome è "Pedina Elfo".
- Per determinare il numero di pedine con nomi diversi che controlli, conta ogni pedina che controlli una volta, ma solo se il suo nome non è identico a quello di un'altra pedina che hai già contato in questo modo. Ad esempio, se controlli due pedine chiamate "Pedina Elfo" e una pedina chiamata "Pedina Goblin", esili due carte dalla cima del tuo grimorio.

Nibbio Glaciale Ingannevole

{U} {U}

Creatura — Drago

1/1

Volare

Puoi far entrare questa creatura come una copia di una creatura che controlli con forza pari o superiore a 4, tranne che è un Drago in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare.

- Il Nibbio Glaciale Ingannevole copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più, con le eccezioni indicate (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, il Nibbio Glaciale Ingannevole copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora il Nibbio Glaciale Ingannevole entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando il Nibbio Glaciale Ingannevole entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" del permanente copiato.
- Puoi scegliere di non far entrare il Nibbio Glaciale Ingannevole come copia di un'altra creatura. Se lo fai, sarà solo un Drago 1/1 con volare.

---

Palo di Addestramento Adattivo

{2} {U}

Artefatto

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, se questo artefatto ha meno di tre segnalini carica, metti un segnalino carica su di esso.

Rimuovi tre segnalini carica da questo artefatto: Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, la copi e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Dopo che l'ultima abilità del Palo di Addestramento Adattivo si risolve, la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in quel turno verrà copiata, che abbia o meno dei bersagli.
- La copia creata dall'ultima abilità del Palo di Addestramento Adattivo si risolve prima della magia che sta copiando. Si risolve anche se la magia originale viene neutralizzata prima che venga creata la copia.
- Se la magia ha dei bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.

- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Pirofauci della Caldera

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

3/3

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Poi questa creatura infligge danno pari alla sua forza a un avversario bersaglio.

- Se il Pirofauci della Caldera lascia il campo di battaglia in risposta alla sua abilità, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge mentre la sua abilità si risolve.

Protettore delle Distese

{4} {W} {W}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Quando questa creatura entra o diventa mostruosa, esilia fino a due artefatti e/o incantesimi bersaglio controllati da giocatori diversi.

{4} {W}: Mostruosità 3. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostruosità si risolve, non succede niente.
- Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.

Razziasepolcri Colossale

{6} {B} {G}

Creatura — Drago

7/6

Volare

Ogniqualevolta questa creatura entra o attacca, macina tre carte.

Ogniqualevolta una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio, metti una di esse sul campo di battaglia.

- Tutte e tre le carte macinate vengono messe nel tuo cimitero contemporaneamente. Se c'è più di una carta creatura tra quelle carte, l'ultima abilità si innesca solo una volta.

---

Riunione della Casata

{5} {W} {W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura bersaglio con forza totale pari o inferiore a 10 dal tuo cimitero. Esilia la Riunione della Casata.

- La Riunione della Casata può rimettere sul campo di battaglia una qualsiasi combinazione di carte creatura la cui forza totale sia pari o inferiore a 10. Ad esempio, potrebbe bersagliare dieci carte creatura 1/1, due carte creatura 5/5 e così via. Indipendentemente da quali altre carte creatura scegli come bersagli, puoi anche scegliere un numero qualsiasi di carte creatura con forza pari a 0 come bersagli.
- Usa la forza delle carte creatura mentre esistono nel tuo cimitero per determinare se possono essere bersagli della Riunione della Casata. Ad esempio, una carta creatura 0/0 che entrerà nel campo di battaglia come una copia di una creatura 15/15 può essere rimessa sul campo di battaglia e lo stesso si può dire di cinque carte creatura 0/0 che entreranno ognuna nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.
- Se la forza delle carte creatura bersaglio cambia mentre si trovano nel tuo cimitero, probabilmente perché una ha un'abilità che definisce un \* nella sua forza, la forza totale delle carte creatura può diventare maggiore di 10. Se questo avviene, l'intera selezione dei bersagli è illegale. In questo caso, la Riunione della Casata non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Niente verrà rimesso sul campo di battaglia e la Riunione della Casata verrà messa nel cimitero del suo proprietario.

---

Scagliarsi con Forza

{2} {B}

Stregoneria

Sacrifica una creatura. Quando lo fai, tutte le creature prendono -X/-X fino alla fine del turno, dove X è la costituzione della creatura sacrificata.

- Scegli quale creatura sacrificare solo quando Scagliarsi con Forza si risolve. Devi sacrificare esattamente una creatura se ne controlli una in quel momento. Farlo fa innescare un'abilità "riflessiva". I giocatori possono rispondere a quell'abilità conoscendo il valore di X.
  - Usa la costituzione della creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
-



Shiko e Narsset, Unite  
{1}{U}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Drago Spirito Umano  
4/4

Volare, cautela

*Turbinio* — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, copi quella magia se bersaglia un permanente o un giocatore e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Se non copi una magia in questo modo, peschi una carta.

- Se la seconda magia che lanci bersaglia un permanente o un giocatore, devi copiare quella magia, anche se non è possibile scegliere dei bersagli legali per la copia. Non puoi scegliere di non farlo per pescare una carta.
- L'ultima abilità di Shiko e Narsset, Unite e la copia che crea si risolveranno prima della magia che sta copiando. Si risolveranno anche se la magia originale viene neutralizzata prima che venga creata la copia.
- Una magia Aura ha bisogno di un bersaglio, come definito dalla sua abilità incantare.
- La copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.

---

Sovrintendente del Raccolto  
{3}{G}  
Creatura — Druido Umano  
3/3

Quando questa creatura entra, esilia fino a tre carte terra bersaglio dal tuo cimitero.

Le creature che controlli hanno tutte le abilità attivate di tutte le carte terra esiliate con questa creatura.

- Le creature che controlli hanno solo abilità attivate delle carte terra esiliate. Non guadagnano abilità innescate, abilità statiche o abilità definite da parola chiave che non siano abilità attivate.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un’abilità attivata di una carta terra esiliata con la Sovrintendente del Raccolto fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione di quell’abilità su ogni creatura che controlli come se facesse invece riferimento alla creatura che la possiede per nome.
- Le carte terra con uno o più tipi di terra base hanno l’abilità attivata intrinseca “{T}: Aggiungi [simbolo di mana]”, anche se il riquadro di testo non contiene effettivamente quel testo o la carta non ha un riquadro di testo. Per le Pianure, il simbolo di mana è {W}; per le Isole, {U}; per le Paludi, {B}; per le Montagne, {R} e per le Foreste, {G}.

#### Tecnica della Tempesta

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie. Le copie diventano pedine.*)

Incanta creatura che controlli

La creatura incantata prende +1/+1 per ogni incantesimo che controlli.

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall’abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- L’abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un’abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.

#### Teval, la Scaglia Imparziale

{1}{B}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Drago Spirito

4/4

Volare

Ogniqualevolta Teval attacca, macina tre carte. Poi puoi rimettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dal tuo cimitero.

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Druido Zombie 2/2 nera.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero nello stesso momento, l’ultima abilità di Teval si innescherà una sola volta.

Triade Bramaoro  
{4} {R}  
Creatura — Drago  
4/3

Volare

Miriade (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una sua copia TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.*)

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Tesoro.

- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui l’abilità si è risolta. Se quella creatura non sta più attaccando, si riferisce al giocatore appropriato in base a chi o cosa la creatura ha attaccato l’ultima volta.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina. Se sta attaccando un planeswalker, scegli tu quale. Nessuna delle pedine può attaccare una battaglia.
- Nonostante le pedine entrino come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Le pedine create da una singola istanza di miriade entrano tutte contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. 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.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando le pedine entrano. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.
- Se una istanza di miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.

---

Zurgo Laceratempa  
{R} {W} {B}  
Creatura Legendaria — Guerriero Orco  
3/3

Mobilitare 1 (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, crea una pedina creatura Guerriero 1/1 rossa TAPpata e attaccante. Sacrificala all’inizio della prossima sottofase finale.*)

Ogniqualevolta una pedina creatura che controlli lascia il campo di battaglia, pesca una carta se era attaccante. Altrimenti, ogni avversario perde 1 punto vita.

- Se Zurgo Laceratempesta lascia il campo di battaglia contemporaneamente a una o più pedine creatura che controlli, la sua ultima abilità si innescherà per ognuna di quelle pedine creatura.

---

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, La Guerra dei Fratelli, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow, Duskmourn e Tarkir sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2025 Wizards.