

Note di release di *Battaglia per Zendikar*

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

Ultima modifica: 11 agosto 2015

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

La sezione "Note generali" include le informazioni sull'uscita e fornisce spiegazioni sulle meccaniche e sui concetti dell'espansione.

La sezione "Note specifiche sulle carte" contiene le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nella sezione "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Battaglia per Zendikar* contiene 274 carte (101 comuni, 80 non comuni, 53 rare, 15 rare mitiche e 25 terre base). Alcune buste di *Battaglia per Zendikar* contengono anche carte *Spedizioni a Zendikar* (vedi sotto).

Eventi di Prerelease: 26-27 settembre 2015

Fine settimana di lancio: 2-4 ottobre 2015

Game Day: 24-25 ottobre 2015

L'espansione *Battaglia per Zendikar* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 2 ottobre 2015. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *I Khan di Tarkir*, *Riforgiare il destino*, *Draghi di Tarkir*, *Magic Origins* e *Battaglia per Zendikar*.

Visita Magic.Wizards.com/Rules per trovare una lista completa dei formati e delle espansioni permesse.

Visita Wizards.com/Locator per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Spedizioni a Zendikar

Arruola la terra stessa nella battaglia contro gli Eldrazi, con le *Spedizioni a Zendikar*. Questo speciale set include versioni di Zendikar di terre famose della storia di **Magic**.

* Sono venticinque le carte *Spedizioni a Zendikar* che si possono trovare nelle buste di *Battaglia per Zendikar*. Mentre nelle buste di *Giuramento dei Guardiani* sarà possibile trovare le venti carte rimanenti. Le *Spedizioni a Zendikar* hanno un proprio simbolo dell'espansione.

* Le carte *Spedizioni a Zendikar* sono molto rare. Puoi aspettarti di trovarle con una frequenza solo leggermente superiore rispetto a una rara mitica Premium foil di *Battaglia per Zendikar*.

* Le carte *Spedizioni a Zendikar* che si trovano nelle buste di *Battaglia per Zendikar* sono giocabili in eventi Limited che utilizzano queste buste. In un torneo Sealed Deck, fanno parte delle carte a tua disposizione. In un torneo Booster Draft, devi draftare queste carte nel tuo insieme di carte.

* Tuttavia, le carte *Spedizioni a Zendikar* non sono legali nei formati Constructed in cui non erano legali in precedenza. Il fatto che siano inserite nelle buste di *Battaglia per Zendikar* **non** le rende legali in Standard.

* Nelle buste di tutte le lingue sono presenti carte Premium foil *Spedizioni a Zendikar* in inglese.

Cambiamento delle regole: mulligan

Le regole tradizionali per il mulligan cambiano a partire dagli eventi di Prerelease di *Battaglia per Zendikar*. Per riferimento, ecco la regola precedente:

All'inizio della partita, ogni giocatore pesca carte pari al *numero iniziale di carte nella mano* di quel giocatore (di solito sette). In ordine di turno, ogni giocatore sceglie se tenere queste carte come *mano iniziale* o prendere un mulligan, rimescolando queste carte nel grimorio e pescando una nuova mano con una carta in meno. Ogni mano pescata in questo modo può essere a sua volta tenuta o rimescolata con un mulligan. A ogni nuovo mulligan viene pescata una carta in meno, finché ogni giocatore non tiene una mano iniziale.

La modifica, che entrerà in vigore a partire dal 26 settembre, è un'aggiunta alla regola esistente:

Dopo che i giocatori hanno tenuto la loro mano iniziale, ogni giocatore che ha tenuto meno carte del proprio numero iniziale di carte nella mano guarda la prima carta del proprio grimorio. Quel giocatore può poi mettere quella carta in fondo al proprio grimorio. (Essenzialmente, si tratta dell'azione definita da parola chiave "profetizza 1".)

* Se più giocatori prendono un mulligan, il giocatore che inizia è il primo a guardare la prima carta del suo grimorio e a decidere se metterla in fondo. Poi, in ordine di turno, tutti gli altri giocatori che hanno preso un mulligan fanno lo stesso.

* A prescindere dal numero di mulligan che prendi, guardi la prima carta del tuo grimorio solo una volta, dopo che hai deciso di tenere la tua mano. Non puoi guardare più di una carta o mettere più carte in fondo al tuo grimorio in questo modo.

* In alcuni formati multiplayer, non perdi una carta dalla tua mano iniziale dopo il tuo primo mulligan. In questi casi, dovrai prendere un secondo mulligan prima di poter guardare la prima carta del tuo grimorio o metterla in fondo.

* Ogni giocatore che ha preso un mulligan decide se mettere o meno in fondo al grimorio la prima carta del proprio grimorio prima che qualsiasi giocatore utilizzi le abilità da "mano iniziale" di carte come le Leyline.

Nuova parola chiave: vacuità

Gli Eldrazi trascendono i colori di mana come li conosciamo. Vacuità è una nuova abilità definita da parola chiave che rende incolore la carta che la possiede, a prescindere dal costo di mana di quella magia.

Inseguitore Polveroso

{2} {B} {R}

Creatura — Eldrazi

5/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Rapidità

All'inizio di ogni sottofase finale, se non controlli altre creature incolore, fai tornare l'Inseguitore Polveroso in mano al suo proprietario.

Le regole ufficiali per vacuità sono le seguenti:

702.113. Vacuità

702.113a Vacuità è un'abilità che definisce le caratteristiche. “Vacuità” significa: “Questo oggetto è incolore”. Tale abilità funziona ovunque, anche fuori dal gioco. Vedi regola 604.3.

* Le carte con vacuità presentano un bordo che è una variazione di quello trasparente tradizionalmente utilizzato per gli Eldrazi. Nella parte superiore della carta è presente un colore su uno sfondo ispirato alla superficie degli edri che un tempo imprigionava gli Eldrazi. Questa colorazione è pensata per facilitare la costruzione del mazzo e il gioco.

* Una carta con vacuità è esclusivamente incolore. Non è incolore e allo stesso tempo dei colori di mana presenti nel suo costo di mana.

* Altre carte e abilità possono assegnare un colore a una carta con vacuità. Se questo accade, la carta sarà solo del nuovo colore; non sarà di quel colore e allo stesso tempo incolore.

* Vacuità funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

* Se una carta perde vacuità, sarà comunque incolore. Questo perché gli effetti che cambiano il colore di un oggetto (come quello creato da vacuità) vengono considerati prima che l'oggetto perda vacuità.

Nuova parola chiave: ingerire

Gli Eldrazi divorano tutto quello che incontrano, inclusa la materia composta di chi osa affrontarli. Ingerire è una nuova abilità definita da parola chiave; si trova su creature che esiliano carte dal grimorio di un avversario infliggendo danno da combattimento a quel giocatore.

Invasore delle Brume

{1}{U}

Creatura — Parassita Eldrazi

1/2

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Volare

Ingerire (*Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimorio.*)

Le regole ufficiali per ingerire sono le seguenti:

702.114. Ingerire

702.114a Ingerire è un'abilità innescata. “Ingerire” significa “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimorio”.

702.114b Se una creatura ha più istanze di ingerire, ognuna si innesca separatamente.

* La carta viene esiliata a faccia in su.

* Se il giocatore non ha carte nel suo grimorio quando l'abilità ingerire si risolve, non accade nulla. Quel giocatore non perderà la partita (fino a quando non dovrà pescare una carta da un grimorio vuoto).

Nuova tematica Eldrazi: Metabolizzatori

Molte carte in questa espansione, per lo più con il nuovo tipo di creatura Metabolizzatore, possono utilizzare le carte in esilio di proprietà di un avversario come “energia” per vari effetti.

Strangolatore delle Lande Desolate

{2}{B}

Creatura — Metabolizzatore Eldrazi

3/2

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Quando lo Strangolatore delle Lande Desolate entra nel campo di battaglia, puoi mettere una carta posseduta da un avversario dall’esilio nel cimitero di quel giocatore. Se lo fai, una creatura bersaglio prende -3/-3 fino alla fine del turno.

* Se una magia o abilità ti richiede di mettere più di una carta esiliata nel cimitero, puoi scegliere carte possedute da diversi avversari. Ogni carta scelta verrà messa nel cimitero del suo proprietario.

* Se, a causa di un effetto di sostituzione, carte che verrebbero messe nel cimitero da qualsiasi zona vengano invece esiliate (come quello creato da Anafenza, la Preminente), puoi comunque mettere una carta esiliata nel cimitero del suo proprietario. La carta diventa un nuovo oggetto e resta in esilio. In questa situazione, non puoi usare una singola carta esiliata se ti viene richiesto di mettere più di una carta esiliata nel cimitero. Al contrario, potresti usare la stessa carta in questa situazione se due magie o abilità separate ti richiedessero di mettere una singola carta esiliata nel cimitero del suo proprietario.

* Non puoi guardare le carte a faccia in giù in esilio, a meno che un effetto non ti permetta di farlo.

* Le carte a faccia in giù in esilio sono raggruppate usando due criteri: cosa le ha esiliate a faccia in giù e quando sono state esiliate a faccia in giù. Se vuoi mettere nel cimitero del suo proprietario una carta a faccia in giù in esilio, devi prima scegliere uno di questi gruppi e poi scegliere una carta a caso all’interno di quel gruppo. Ad esempio, poniamo che un artefatto richieda al tuo avversario di esiliare la sua mano di tre carte a faccia in giù. In un turno successivo, quell’artefatto richiede al tuo avversario di esiliare altre due carte a faccia in giù. Se usi lo Strangolatore delle Lande Desolate per mettere una di quelle carte nel suo cimitero, sceglierai il primo o il secondo mucchio di carte e metterai nel cimitero una carta scelta a caso da quel gruppo.

Nuova tematica Eldrazi: Discendenti Eldrazi

I ranghi più bassi delle forze Eldrazi si sono evoluti dall’ultima volta che li abbiamo incontrati. Molte carte in questa espansione ti fanno mettere sul campo di battaglia pedine creatura Discendente Eldrazi. Queste pedine hanno tutte le stesse caratteristiche.

Spora Vescicolare

{G}

Creatura — Parassita Eldrazi

1/1

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Quando la Spora Vescicolare muore, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Discendente Eldrazi 1/1 incolore. Ha “Sacrifica questa creatura: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana”.

* I Discendenti Eldrazi sono simili alla Progenie Eldrazi del blocco di *Zendikar*. Ricorda che i Discendenti Eldrazi sono 1/1, non 0/1.

* Eldrazi e Discendente sono due tipi distinti di creatura. Ad esempio, tutto ciò che ha un effetto sugli Eldrazi, avrà un effetto su queste pedine.

* Sacrificare una pedina creatura Discendente Eldrazi per aggiungere {1} alla tua riserva di mana è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

* Alcuni istantanei e stregonerie che creano Discendenti Eldrazi richiedono bersagli. Se tutti i bersagli di una magia di questo genere diventano illegali prima che essa tenti di risolversi, tale magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non otterrai pedine Discendenti Eldrazi.

Riproposizione di una tematica Eldrazi: abilità innescate “Quando lanci”

Diverse carte in questa espansione hanno un’abilità innescata che si innesca quando lanci quella magia. Altre hanno un’abilità che si innesca quando lanci altre magie.

Seminatore dell’Oblio

{6}

Creatura — Eldrazi

5/8

Quando lanci il Semiatore dell’Oblio, un avversario bersaglio esilia le prime quattro carte del suo grimorio, poi puoi mettere un qualsiasi numero di carte terra possedute da quel giocatore dall’esilio sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

Parassita dagli Aculei

{2} {R}

Creatura — Parassita Eldrazi

3/1

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{T}: Il Parassita dagli Aculei infligge 1 danno a ogni avversario.

Ogniqualvolta lanci una magia incolore, STAPpa il Parassita dagli Aculei.

* Queste abilità si risolveranno prima della magia che le ha fatte innescare.

* Dopo che una di queste abilità si è innescata, quello che succede alla magia è irrilevante. L’abilità rimarrà in pila anche se la magia viene neutralizzata prima che l’abilità si risolva.

Nuova parola chiave: risveglio

Assediata dagli Eldrazi, la terra di Zendikar si solleva per difendersi. Risveglio è una nuova parola chiave presente su istantanei e stregonerie che può trasformare le terre che controlli in creature Elementale.

Strapiombo

{2} {W}

Stregoneria

Distruggi una creatura TAPpata bersaglio.

Risveglio 3—{5} {W} (*Se lanci questa magia per {5} {W}, metti anche tre segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.*)

Le regole ufficiali per risveglio sono le seguenti:

702.112. Risveglio

702.112a Risveglio compare su alcuni istantanei e stregonerie. Rappresenta due abilità: un’abilità statica che funziona mentre la magia con risveglio è in pila e un’abilità di magia. “Risveglio N—[costo]” significa “Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia mentre la lanci” e “Se il costo di risveglio di questa magia è stato pagato, metti N segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli. Quella terra diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra”. Il pagamento del costo di risveglio di una magia segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f–h.

702.112b Il controllore di una magia con risveglio sceglie il bersaglio dell'abilità di magia di risveglio solo se quel giocatore ha scelto di pagare il costo di risveglio della magia. Altrimenti, la magia viene lanciata come se non avesse quel bersaglio.

* Puoi lanciare una magia con risveglio per il suo costo di mana e ottenere solo il suo primo effetto. Se lanci una magia per il suo costo di risveglio, otterrai entrambi gli effetti.

* Se la parte della magia che non comprende risveglio richiede un bersaglio, devi scegliere un bersaglio legale. Non puoi lanciare la magia se non puoi scegliere un bersaglio legale per ogni istanza della parola "bersaglio" (anche se ti serve un bersaglio legale per l'abilità risveglio solo se stai lanciando la magia per il suo costo di risveglio).

* Se una magia con risveglio ha più bersagli (inclusa la terra che controlli) e alcuni ma non tutti quei bersagli diventano illegali prima che la magia tenti di risolversi, la magia non influenzerà i bersagli illegali in alcun modo.

* Se la parte della magia che non comprende risveglio non richiede un bersaglio e lanci la magia per il suo costo di risveglio, la magia viene neutralizzata se la terra bersaglio che controlli diventa illegale prima che la magia si risolva (ad esempio perché viene distrutta in risposta al lancio della magia).

* La terra mantiene eventuali altri tipi, sottotipi o supertipi che aveva in precedenza. Mantiene inoltre le abilità di mana che aveva a causa di quei sottotipi. Ad esempio, una Foresta trasformata in creatura in questo modo può ancora essere TAPPata per attingere {G}.

* Risveglio non fornisce un colore alla terra che controlli. Poiché la maggior parte delle terre è incolore, nella maggioranza dei casi la creatura terra risultante sarà a sua volta incolore.

Nuova parola per definire un'abilità: radunare

Radunare è una nuova parola per definire un'abilità associata con il tipo di creatura riproposto Alleato. Radunare viene usato per evidenziare abilità che si innescano ogniqualvolta la creatura con l'abilità o un altro Alleato entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Druidi Guardaselve

{2}{G}{W}

Creatura — Alleato Druido Elfo

3/3

Radunare — Ogniqualvolta i Druidi Guardaselve o un altro Alleato entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Pianta 1/1 verde.

* Quando un Alleato entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ciascuna abilità radunare dei permanenti che controlli si innescherà. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che hai messo in pila sarà la prima a risolversi.

* Se una creatura con l'abilità radunare entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente ad altri Alleati, tale abilità si innescherà una volta per ognuna di quelle creature e una volta per la creatura con l'abilità stessa.

Nuova parola per definire un'abilità: convergenza

Tutti gli abitanti di Zendikar devono unirsi per combattere la minaccia degli Eldrazi. Convergenza è una nuova parola per definire un'abilità che evidenzia gli effetti di carte in qualche modo influenzati da quanti colori di mana spendi per lanciarle. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Fiamme Raggianti

{2} {R}

Stregoneria

Convergenza — Le Fiamme Raggianti infliggono X danni a ogni creatura, dove X è il numero di colori di mana spesi per lanciare le Fiamme Raggianti.

* Il numero massimo di colori di mana che puoi spendere per lanciare una magia è cinque. Incolore non è un colore. Ricorda che il costo di una magia con convergenza può limitare il numero di colori di mana che puoi spendere.

* A meno che una magia o un'abilità non ti consentano di farlo, non puoi scegliere di pagare mana extra per una magia con l'abilità convergenza solo per utilizzare più colori di mana. Allo stesso modo, se una magia o un'abilità riducono l'ammontare di mana necessario a lanciare una magia con convergenza, non puoi ignorare la riduzione di costo allo scopo di utilizzare più colori di mana.

* Se è necessario pagare costi alternativi o addizionali per lanciare una magia con l'abilità convergenza, il mana speso per pagare questi costi viene considerato. Ad esempio, se un effetto fa sì che le magie stregoneria costino {1} in più per essere lanciate, potresti pagare {W} {U} {B} {R} per lanciare le Fiamme Raggianti e infliggere 4 danni a ogni creatura.

* Se lanci una magia con convergenza senza spendere mana (ad esempio perché un effetto ti ha permesso di lanciarla senza pagare il suo costo di mana), il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero.

* Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: terraferma

La terra continua a rivestire un ruolo importante nella lotta di Zendikar contro gli Eldrazi. Terraferma è una parola per definire un'abilità apparsa per la prima volta nell'espansione *Zendikar*. Evidenzia abilità che si innescano ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Sovrintendente di Guul Draz

{4} {B} {B}

Creatura — Vampiro

3/4

Volare

Terraferma — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le altre creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno. Se quella terra è una Palude, quelle creature prendono invece +2/+0 fino alla fine del turno.

* Un'abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo per qualsiasi ragione. Si innesca quando giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* Quando una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ciascuna abilità terraferma dei permanenti che controlli si innescherà. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che hai messo in pila sarà la prima a risolversi.

* Se l'abilità ha un effetto addizionale o di sostituzione che verifica se la terra ha un certo tipo di terra base, l'abilità controlla il tipo di terra mentre si risolve. Se, in quel momento, la terra che è entrata nel campo di battaglia non è più in questa zona, considera i tipi che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare cosa accade.

Tematica: abilità innescate “Ogniqualevolta guadagni punti vita”

Diverse carte in questa espansione hanno un’abilità che si innesca ogniqualevolta guadagni punti vita.

Guardiana Serena

{1}{W}

Creatura — Alleato Chierico Umano

2/2

Ogniqualevolta guadagni punti vita, puoi pagare {W}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

* L’abilità si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con l’Emissaria di Drana, sia che si tratti di 7 punti vita con il Rinnovamento di Nissa.

* Una creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un singolo effetto di guadagno di punti vita. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l’abilità si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l’abilità si innescherà una sola volta.

* In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l’abilità, anche se fanno aumentare i punti vita della tua squadra.

Ciclo: terre non base con tipi di terra base

Questa espansione include un ciclo di terre non base con tipi di terra base. Ciascuna produce uno tra due colori di mana. Queste terre entrano nel campo di battaglia TAPpate a meno che tu non controlli due o più terre base.

Panorama di Fronde

Terra — Foresta Pianura

(*{T}: Aggiungi {G} o {W} alla tua riserva di mana.*)

Il Panorama di Fronde entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli due o più terre base.

* Anche se queste terre hanno tipi di terra base, non sono terre base perché “base” non compare nella loro riga del tipo. In particolare, controllare due o più di esse non permetterà ad altre terre dello stesso ciclo di entrare nel campo di battaglia STAPpate.

* Tuttavia, poiché queste carte hanno tipi di terra base, possono essere influenzate da effetti che specificano un tipo di terra base senza indicare anche che la terra deve essere una terra base. Ad esempio, una magia o abilità che dica “Distruggi una Foresta bersaglio” può bersagliare il Panorama di Fronde, mentre una che dica “Distruggi una Foresta base bersaglio” non può farlo.

* Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di terre base, queste ultime non vengono contate al momento di determinare se la terra entra nel campo di battaglia TAPpata o meno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abominio Asfissiante

{2}{B}{B}

Creatura — Eldrazi

4/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Volare

All’inizio del tuo mantenimento, sacrifica una creatura.

Ogniqualevolta sacrifichi una creatura, pesca una carta.

* Scegli quale creatura sacrificare tra quelle che controlli mentre la prima abilità innescata si risolve. I giocatori possono rispondere a questa abilità mentre si innesca, ma una volta che hai scelto una creatura da sacrificare, è troppo tardi per rispondere.

* Se l'Abominio Asfissiante è l'unica creatura che controlli mentre la sua prima abilità innescata si risolve, dovrai sacrificarlo.

* Sacrificare l'Abominio Asfissiante farà innescare la sua ultima abilità.

Accampamento Alleato

Terra

{T}: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Alleato.

{1}, {T}, Sacrifica l'Accampamento Alleato: Fai tornare un Alleato bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

* Una "magia Alleato" è una qualsiasi magia con il sottotipo Alleato. Il mana prodotto dalla seconda abilità non può essere speso per pagare i costi di abilità di Alleati che controlli.

* L'ultima abilità può bersagliare solo un Alleato sul campo di battaglia.

Agglomerato Ignobile

{2}{R}

Creatura — Parassita Eldrazi

*5

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

La forza dell'Agglomerato Ignobile è pari al numero di creature incolori che controlli.

Travolgere

Ingerire (*Ogniquale questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimorio.*)

* L'abilità che definisce la forza dell'Agglomerato Ignobile funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se l'Agglomerato Ignobile è sul campo di battaglia, la sua abilità lo considera tra le creature incolori che controlli.

Aggressione Innaturale

{2}{G}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario. Se la creatura controllata da un avversario sta per morire in questo turno, invece esilia.

* Se la creatura controllata dall'avversario sopravvive alla lotta ma sta per morire più tardi nel turno per un'altra ragione, verrà invece esiliata, che la tua creatura le abbia inflitto danno o meno.

* Se la creatura che controlli diventa un bersaglio illegale (ad esempio perché viene distrutta da un'altra magia o abilità), l'Aggressione Innaturale si risolverà, ma la creatura bersaglio controllata da un avversario non infliggerà né riceverà alcun danno. Se quella creatura sta per morire più tardi nel turno per un'altra ragione, verrà invece esiliata.

Angelo del Rinnovamento

{5}{W}

Creatura — Alleato Angelo

4/4

Volare

Quando l'Angelo del Rinnovamento entra nel campo di battaglia, guadagna 1 punto vita per ogni creatura che controlli.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di creature che controlli mentre l'abilità si risolve. L'Angelo del Rinnovamento viene considerato per determinare questo numero se è ancora sul campo di battaglia.

Annegatore di Speranze

{5}{U}

Creatura — Eldrazi

5/5

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Quando l'Annegatore di Speranze entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia due pedine creatura Discendente Eldrazi 1/1 incolori. Hanno "Sacrifica questa creatura: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana".

Sacrifica un Discendente Eldrazi: TAPpa una creatura bersaglio.

* Puoi sacrificare qualsiasi Discendente Eldrazi per attivare l'ultima abilità dell'Annegatore di Speranze, non solo un Discendente creato dall'Annegatore di Speranze.

* Non puoi sacrificare lo stesso permanente per pagare due costi differenti. In particolare, se sacrifichi un Discendente Eldrazi per attivare l'ultima abilità dell'Annegatore di Speranze, non aggiungerai {1} alla tua riserva di mana.

Aprire il Velo d'Acqua

{4}{U}{U}

Stregoneria

Gioca un turno extra dopo questo. Esilia Aprire il Velo d'Acqua.

Risveglio 6—{6}{U}{U}{U} (*Se lanci questa magia per {6}{U}{U}{U}, metti anche sei segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.*)

* Esiliare Aprire il Velo d'Acqua fa parte del suo effetto. Se Aprire il Velo d'Acqua viene neutralizzato, incluso se è stato lanciato per il suo costo di risveglio e la terra che controlli è diventata un bersaglio illegale, verrà messo nel cimitero del suo proprietario.

Araldo di Kozilek

{1}{U}{R}

Creatura — Parassita Eldrazi

2/4

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Le magie incolori che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

* L'ultima abilità dell'Araldo di Kozilek non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.

* L'ultima abilità dell'Araldo di Kozilek non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente generica di quel costo di mana.

* Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia, o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto, applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.

* La riduzione di costo si può applicare ai costi alternativi.

* Se una magia incolore che lanci ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se il costo di mana di quella magia è {X}, puoi scegliere 5 come valore di X e pagare {4} per lanciare la magia.

Ascesa di Ondu

{1}{W}

Stregoneria

Ogniquale una creatura attacca in questo turno, ha legame vitale fino alla fine del turno.

Risveglio 4—{4}{W} *(Se lanci questa magia per {4}{W}, metti anche quattro segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.)*

* L'Ascesa di Ondu crea un'abilità innescata ritardata. Qualsiasi creatura che attacca in quel turno farà innescare quell'abilità, incluse le creature controllate da un compagno di squadra o le creature che non controllavi o che non esistevano mentre l'Ascesa di Ondu si è risolta. In particolare, questo include la creatura terra creata se l'Ascesa di Ondu viene lanciata per il suo costo di risveglio.

Assalto del Metabolizzatore

{1}{R}

Stregoneria

Vacuità *(Questa carta non ha colore.)*

Come costo addizionale per lanciare l'Assalto del Metabolizzatore, metti una carta posseduta da un avversario dall'esilio nel cimitero di quel giocatore.

L'Assalto del Metabolizzatore infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

* Devi mettere esattamente una carta posseduta da un avversario dall'esilio nel cimitero di quel giocatore per lanciare l'Assalto del Metabolizzatore. Non puoi lanciarlo senza farlo e non puoi mettere più carte esiliate nei cimiteri dei rispettivi proprietari in questo modo.

* I giocatori possono rispondere all'Assalto del Metabolizzatore solo dopo che è stato lanciato e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dall'esilio per impedirti di lanciare la magia.

Boschetto Fertile

Terra

Il Boschetto Fertile entra nel campo di battaglia TAPpato.

Quando il Boschetto Fertile entra nel campo di battaglia, puoi guardare le prime cinque carte del tuo grimorio. Se lo fai, rivela fino a una carta terra base scelta tra esse, poi metti quella carta in cima al tuo grimorio e le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

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

* Non devi necessariamente rivelare una carta terra base tra le cinque carte che guardi, anche se tra queste ne è presente una. Se non lo fai, non metterai una carta in cima al tuo grimorio.

Braccia di Pietra

{1}{G}

Stregoneria

Metti due segnalini +1/+1 su un permanente bersaglio.

Risveglio 4—{6}{G} *(Se lanci questa magia per {6}{G}, metti anche quattro segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.)*

* Qualsiasi permanente può avere un segnalino +1/+1. Questi segnalini non avranno alcun effetto, a meno che quel permanente non sia o non diventi una creatura.

* Se lanci le Braccia di Pietra per il loro costo di risveglio, una terra che controlli può essere entrambi i bersagli.

Brulicoderma

{3}{B}

Creatura — Parassita Eldrazi

4/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Il Brulicoderma non può bloccare.

{1}{B}: Rigenera il Brulicoderma. Attiva questa abilità solo se controlli un'altra creatura incolore.

* Una volta attivata legalmente l'abilità, è irrilevante ciò che accade alle altre creature incolore. L'abilità si risolverà e creerà uno scudo di rigenerazione anche se non controlli un'altra creatura incolore in quel momento.

* L'abilità attivata del Brulicoderma non dipende dal suo essere incolore. Se guadagna uno o più colori, puoi comunque attivare l'abilità se controlli un'altra creatura incolore.

Campione del Sottobosco

{1}{G}{G}

Creatura — Elementale

2/2

Se sta per essere inflitto danno al Campione del Sottobosco mentre ha un segnalino +1/+1, previeni quel danno e rimuovi un segnalino +1/+1 dal Campione del Sottobosco.

Terraferma — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sul Campione del Sottobosco.

* Se al Campione del Sottobosco è stato inflitto danno da più fonti contemporaneamente (ad esempio perché bloccato da più creature), il suo effetto di prevenzione si applicherà solo una volta a tutti quei danni. Rimuoverai solo un segnalino +1/+1.

* Se viene inflitto danno che non può essere prevenuto al Campione del Sottobosco mentre quest'ultimo ha un segnalino +1/+1, rimuoverai comunque un segnalino +1/+1 da esso.

Campo di Quarantena

{X}{X}{W}{W}

Incantesimo

Il Campo di Quarantena entra nel campo di battaglia con X segnalini isolamento.

Quando il Campo di Quarantena entra nel campo di battaglia, per ogni segnalino isolamento su di esso, esilia fino a un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché il Campo di Quarantena non lascia il campo di battaglia.

* Per determinare quanti bersagli puoi scegliere, usa il numero di segnalini isolamento sul Campo di Quarantena mentre la sua abilità innescata viene messa in pila. Una volta scelti i bersagli, il numero di bersagli dell'abilità viene fissato. Modificare il numero di segnalini isolamento sul Campo di Quarantena non modifica il numero di permanenti non terra esiliati.

* Se il Campo di Quarantena esilia più permanenti, tutte quelle carte ritornano sul campo di battaglia contemporaneamente.

* Se il Campo di Quarantena lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, nessun permanente verrà esiliato.

* Le Aure assegnate ai permanenti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alle creature esiliate diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere.

* Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

* Le carte esiliate ritornano sul campo di battaglia subito dopo che il Campo di Quarantena l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario del Campo di Quarantena lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Capitano Angelico

{3}{R}{W}

Creatura — Alleato Angelo

4/3

Volare

Ogniqualevolta il Capitano Angelico attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni altro Alleato attaccante.

* Per determinare il valore del bonus, conta il numero di altri Alleati attaccanti mentre l'abilità si risolve. Gli Alleati attaccanti controllati da un compagno di squadra vengono considerati per determinare questo totale.

* Dopo che l'abilità si è risolta, il bonus non cambia più tardi nel turno, anche se cambia il numero degli altri Alleati attaccanti.

Cascata dell'Orizzonte

Terra

La Cascata dell'Orizzonte entra nel campo di battaglia TAPpata.

Quando la Cascata dell'Orizzonte entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

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

* L'abilità innescata della Cascata dell'Orizzonte non TAPpa la creatura. Può bersagliare qualsiasi creatura, TAPpata o STAPpata. Se quella creatura è già STAPpata all'inizio della prossima sottofase di STAP del suo controllore, l'abilità non avrà alcun effetto.

* L'abilità innescata considera la creatura, ma non il suo controllore. Se la creatura cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo primo controllore, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

Cascate Roboanti

Terra

Le Cascate Roboanti entrano nel campo di battaglia TAPpate.

{T}: Aggiungi {G} o {U} alla tua riserva di mana.

{2}{G}{U}: Le Cascate Roboanti diventano una creatura Elementale 3/3 verde e blu con anti-malocchio fino alla fine del turno. È ancora una terra.

* Una terra che diventa una creatura può essere influenzata dalla "debolezza da evocazione". Non puoi attaccare con essa né usare alcuna delle sue abilità {T} (comprese le abilità di mana) a meno che non abbia iniziato il tuo turno più recente sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Nota che la debolezza da evocazione verifica quando il

permanente è entrato sotto il tuo controllo, non quando è diventato una creatura, né quando è entrato nel campo di battaglia.

* Questa terra è incolore finché la sua ultima abilità non le fornisce dei colori.

* Quando una terra diventa una creatura, questo non conta come far entrare nel campo di battaglia una creatura. Il permanente era già sul campo di battaglia; ha solo cambiato tipo. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.

* Un'abilità che trasforma una terra in una creatura stabilisce anche la forza e la costituzione di quella creatura. Se la terra era già una creatura (ad esempio, perché è stata bersagliata da una magia con risveglio), questo sostituisce l'effetto precedente che stabiliva la sua forza e costituzione. Gli effetti che modificano la forza o la costituzione continuano ad applicarsi indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione (come i segnalini +1/+1) e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione. Ad esempio, se le Cascade Roboanti sono diventate una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, attivare la loro ultima abilità le renderà una creatura 6/6 che è ancora una terra.

Castigo del Torbido

{3}{W}{W}

Istantaneo

Il Castigo del Torbido infligge 5 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature attaccanti o bloccanti bersaglio.

* Scegli il numero di bersagli del Castigo del Torbido e come viene diviso il danno mentre lanci la magia. Ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.

* Se alcuni dei bersagli, ma non tutti, diventano illegali prima che il Castigo del Torbido tenti di risolversi, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma non viene inflitto alcun danno ai bersagli illegali. Se tutti i bersagli sono illegali, la magia viene neutralizzata.

Concentrazione del Litomante

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a quella creatura in questo turno da fonti incolore.

* La Concentrazione del Litomante previene il danno alla creatura da qualsiasi fonte incolore in quel turno, anche se la fonte non esisteva o non era incolore nel momento in cui la Concentrazione del Litomante si è risolta.

Condizioni Avverse

{3}{U}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

TAPpa fino a due creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP del loro controllore. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Discendente Eldrazi 1/1 incolore. Ha "Sacrifica questa creatura: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana".

* Puoi lanciare le Condizioni Avverse senza alcun bersaglio. Quando si risolvono, otterrai un Discendente Eldrazi. Tuttavia, se lanci le Condizioni Avverse con un qualsiasi numero di bersagli e tutti i bersagli sono illegali mentre la magia tenta di risolversi, sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In questo caso, non otterrai il Discendente Eldrazi.

* Le Condizioni Avverse considerano le creature, ma non il loro controllore. Se una o entrambe le creature cambiano controllore prima della prossima sottofase di STAP del loro primo controllore, non STAPperanno durante la prossima sottofase di STAP del loro nuovo controllore.

Condottiera Veterana

{1}{G}{W}

Creatura — Alleato Soldato Umano

/

La forza e la costituzione della Condottiera Veterana sono pari al numero di creature che controlli.

TAPpa un altro Alleato STAPpato che controlli: La Condottiera Veterana ha a tua scelta attacco improvviso, cautela o travolgere fino alla fine del turno.

* L'abilità che definisce la forza e la costituzione della Condottiera Veterana funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se la Condottiera Veterana è sul campo di battaglia, la sua abilità la considera tra le creature che controlli.

* Per attivare l'ultima abilità, puoi TAPpare qualsiasi altro Alleato STAPpato che controlli, compreso uno che non sia stato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente. (Nota che l'abilità non usa il simbolo del TAP.)

* Scegli quale abilità viene ottenuta dalla Condottiera Veterana mentre l'ultima abilità si risolve, non mentre la attivi.

* Cautela è rilevante solo mentre vengono dichiarate le creature attaccanti. Fornire cautela a una creatura dopo quel momento non la farà STAPpare, anche se sta attaccando.

Coorte Temeraria

{1}{R}

Creatura — Alleato Guerriero Umano

2/2

La Coorte Temeraria attacca in ogni combattimento se può farlo, a meno che tu non controlli un altro Alleato.

* La Coorte Temeraria può attaccare se controlli un altro Alleato. Semplicemente, non è costretta a farlo.

* La Coorte Temeraria verifica se controlli un altro Alleato mentre vengono dichiarate le creature attaccanti. Se in quel momento non lo controlli, la Coorte Temeraria attacca se può farlo.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, quel giocatore non controlla un altro Alleato ma la Coorte Temeraria è TAPpata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare oppure non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare la Coorte Temeraria, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo fa, la Coorte Temeraria non deve necessariamente attaccare.

Custode dei Germogli di Murasa

{4}{G}{G}

Creatura — Elementale

5/4

Quando il Custode dei Germogli di Murasa entra nel campo di battaglia, puoi riprendere in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

Quando il Custode dei Germogli di Murasa muore, puoi esiliarlo. Se lo fai, riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

* Decidi se esiliare o meno il Custode dei Germogli di Murasa mentre l'ultima abilità si risolve. I giocatori possono rispondere a questa abilità mentre si innesca, ma una volta che ha iniziato a risolversi e hai deciso di esiliare il Custode dei Germogli di Murasa, è troppo tardi per rispondere.

* Se la carta bersaglio diventa illegale prima che l'ultima abilità si risolva, viene neutralizzata. Non puoi esiliare il Custode dei Germogli di Murasa in quel caso, anche se vuoi farlo.

Da Altrove

{3}{G}

Incantesimo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

All'inizio del tuo mantenimento, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Discendente Eldrazi 1/1 incolore.

Ha "Sacrifica questa creatura: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana".

{1}{G}, Sacrifica Da Altrove: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Eldrazi, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

* Una carta Eldrazi è una carta con il tipo di creatura Eldrazi. Avere "Eldrazi" nel nome o essere una carta in qualche modo legata agli Eldrazi non è sufficiente.

Demolitore di Eserciti

{8}

Creatura — Eldrazi

10/8

Tutte le creature in grado di bloccare il Demolitore di Eserciti lo fanno.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti del suo controllore, una creatura controllata dal giocatore in difesa è TAppata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per farla bloccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo fa, la creatura non deve necessariamente bloccare.

* Se una creatura non può bloccare legalmente il Demolitore di Eserciti, ma ha la possibilità di bloccare un'altra creatura attaccante, può farlo. Allo stesso modo, se una creatura controllata dal giocatore in difesa non può bloccare il Demolitore di Eserciti a meno che il suo controllore non paghi un costo, il suo controllore può decidere di non pagare quel costo e bloccare una diversa creatura attaccante.

* Se più Demolitori di Eserciti attaccano, il controllore di ciascuna creatura che potrebbe bloccarli sceglie quale viene bloccato da quella creatura. In questo caso, le creature che possono bloccare più creature devono bloccare il maggior numero possibile di Demolitori di Eserciti attaccanti.

Dono Angelico

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Dono Angelico entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

La creatura incantata ha volare.

* Se il bersaglio di un'Aura diventa illegale prima che la magia si risolva, l'Aura verrà neutralizzata e messa nel cimitero del suo proprietario. Non entrerà nel campo di battaglia e tu non pescherai una carta.

Drana, Liberatrice di Malakir

{1}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Alleato Vampiro

2/3

Volare, attacco improvviso

Ogniqualevolta Drana, Liberatrice di Malakir infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura attaccante che controlli.

* L'ultima abilità di Drana si innesca dopo che il danno da combattimento è stato inflitto, perciò solo le creature attaccanti che sopravvivono alla sottofase di danno da combattimento nella quale Drana infligge danno da combattimento riceveranno segnalini +1/+1.

* Il segnalino +1/+1 non cambia l'ammontare di danni inflitti da Drana o qualsiasi altra creatura con attacco improvviso o doppio attacco durante quella sottofase di danno da combattimento. Tuttavia, i segnalini +1/+1 messi su creature attaccanti senza attacco improvviso influenzeranno i danni inflitti da quelle creature durante la normale sottofase di danno da combattimento.

Elfa Cavalcacielo

{X}{G}{U}

Creatura — Alleato Guerriero Elfo

0/0

Volare

Convergenza — L'Elfa Cavalcacielo entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarla.

* Puoi scegliere un valore qualsiasi per X. Il valore scelto per X non influenza direttamente il numero di segnalini +1/+1 con cui l'Elfa Cavalcacielo entra nel campo di battaglia, ma ti permette di pagare più mana e quindi spendere mana di più colori per lanciarla. Ad esempio, puoi scegliere 0 come valore di X e pagare {G}{U} lanciando l'Elfa Cavalcacielo per due segnalini +1/+1. Puoi anche scegliere 3 come valore di X, rendendo il suo costo di mana pari a {3}{G}{U}, e pagare {W}{U}{B}{R}{G} per cinque segnalini +1/+1.

Esercitare Influenza

{4}{U}

Stregoneria

Convergenza — Prendi il controllo di una creatura bersaglio se la sua forza è pari o inferiore al numero di colori di mana spesi per lanciare Esercitare Influenza.

* Controlla la forza della creatura mentre Esercitare Influenza si risolve per verificare se è pari o inferiore al numero di colori di mana spesi per lanciare Esercitare Influenza. Se è superiore, Esercitare Influenza terminerà di risolversi senza alcun effetto.

* Una volta che hai preso il controllo di una creatura con Esercitare Influenza, non importa cosa succede alla sua forza. Aumentarla non farà terminare l'effetto di cambio di controllo.

Esito Orripilante

{1}{U}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Neutralizza una magia creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 4. Se quella magia è neutralizzata in questo modo, esiliala invece di metterla nel cimitero del suo proprietario.

* Il costo di mana convertito di una magia non cambia se il suo controllatore ha pagato un costo alternativo (come un costo di apparire) per lanciarla.

Esploratrice della Lanterna

{2}{W}

Creatura — Alleato Esploratore Umano

3/2

Radunare — Ogniqualvolta l'Esploratrice della Lanterna o un altro Alleato entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli hanno legame vitale fino alla fine del turno.

* Molteplici istanze di legame vitale sono ridondanti. Di norma, fare in modo che l'abilità *radunare* si risolva più di una volta in un turno non apporta grandi vantaggi, a parte il fatto che le nuove creature verranno influenzate dall'abilità che si risolve una volta in più.

Esplosione Planare

{3}{W}{W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature non terra.

Risveglio 4—{5}{W}{W}{W} *(Se lanci questa magia per {5}{W}{W}{W}, metti anche quattro segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.)*

* Una “creatura non terra” è una creatura che non è anche una terra.

Espulsione Brutale

{2}{U}{R}

Istantaneo

Vacuità *(Questa carta non ha colore.)*

Scegli uno o entrambi —

- Fai tornare una magia o una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.
- L'Espulsione Brutale infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quel permanente sta per essere messo in un cimitero in questo turno, invece esilialo.

* Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila. La magia non è neutralizzata, ma non si risolverà. Se una copia di una magia viene fatta tornare in mano in questo modo, tale copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.

* Il secondo modo esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se stanno per essere messi nel cimitero in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale. L'effetto di esilio viene applicato a quel permanente anche se l'Espulsione Brutale non gli infligge danno (grazie a un effetto di prevenzione) o infligge danno a una creatura o un planeswalker differenti (grazie a un effetto di deviazione).

Evocabestie Sapiente

{1}{G}

Creatura — Alleato Sciamano Elfo

1/1

Rapidità

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

* Il mana prodotto dall'Evocabestie Sapiente può essere speso per qualsiasi parte del costo totale di una magia creatura, inclusi i costi aggiuntivi (come i costi di potenziamento) e i costi alternativi (come i costi di accelerare). Non può essere speso per pagare i costi di abilità di creature che controlli.

* Il mana prodotto dall'Evocabestie Sapiente non può essere utilizzato per attivare un'abilità o lanciare una magia istantaneo o stregoneria che creino pedine creatura.

Flagello di Bala Ged

{7}

Creatura — Eldrazi

7/5

Ogniqualevolta il Flagello di Bala Ged attacca, il giocatore in difesa esilia due permanenti che controlla.

* Se il Flagello di Bala Ged attacca un planeswalker, il giocatore in difesa può esiliare quel planeswalker. Il Flagello di Bala Ged sarà comunque considerato attaccante e potrà essere bloccato normalmente. Se non viene bloccato, non infliggerà danno da combattimento.

* In una partita Two-Headed Giant, scegli quale dei tuoi avversari esilierà i permanenti. Non puoi fare in modo che entrambi esilino un permanente.

* I permanenti vengono esiliati prima che siano scelte le creature bloccanti.

* Se il giocatore in difesa controlla solo un permanente, verrà esiliato quel permanente.

Frattura Accerchiante

{2} {W}

Istantaneo

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno da creature controllate da un avversario bersaglio.

Risveglio 2—{4} {W} *(Se lanci questa magia per {4} {W}, metti anche due segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.)*

* La Frattura Accerchiante previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto da qualsiasi creatura controllata dall'avversario bersaglio, anche se quella creatura non era sul campo di battaglia o non era una creatura mentre la Frattura Accerchiante si è risolta.

Furia di Pietra

{3} {R} {R}

Istantaneo

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

* Per determinare quanti danni vengono inflitti, conta il numero di terre che controlli mentre la Furia di Pietra si risolve.

Gideon, Alleato di Zendikar

{2} {W} {W}

Planeswalker — Gideon

4

+1: Fino alla fine del turno, Gideon, Alleato di Zendikar diventa una creatura Alleato Soldato Umano 5/5 con indistruttibile che è ancora un planeswalker. Previene tutto il danno che gli verrebbe inflitto in questo turno.

0: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Alleato Cavaliere 2/2 bianca.

-4: Ottieni un emblema con “Le creature che controlli prendono +1/+1”.

* La prima abilità di Gideon non conta come far entrare una creatura nel campo di battaglia. Gideon era già sul campo di battaglia; cambia solo i suoi tipi. In particolare, non si innescano le tue abilità radunare. (Ovviamente, la seconda abilità di Gideon invece farà innescare le abilità radunare.)

* Se Gideon diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato.

* La prima abilità di Gideon lo fa diventare una creatura con i tipi di creatura Alleato, Soldato e Umano. Rimane un planeswalker con il tipo di planeswalker Gideon. (Inoltre, conserva qualsiasi altro tipo o sottotipo di carta che possa avere.) Ogni sottotipo è correlato al tipo di carta appropriato: planeswalker è solo un tipo (non un tipo di creatura), mentre Alleato, Soldato e Umano sono solo tipi di creatura (non tipi di planeswalker).

* Se a Gideon viene inflitto danno che non può essere prevenuto dopo che la sua prima abilità si è risolta, quel danno avrà tutti i risultati applicabili: nello specifico, Gideon ha su di sé il danno (dato che è una creatura) e quel danno fa sì che vengano rimossi altrettanti segnalini fedeltà (dato che è un planeswalker). Nonostante abbia indistruttibile, se Gideon non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario.

Guardiano di Tazeem

{3}{U}{U}

Creatura — Sfinge

4/5

Volare

Terraferma — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Se quella terra è un'Isola, quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L'abilità terraferma del Guardiano di Tazeem può bersagliare una creatura già TAPPata. Se la terra che l'ha fatta innescare era un'Isola, quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

* L'abilità considera la creatura, ma non il suo controllore. Se la creatura cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo primo controllore, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

Guida dall'Elmo Corallino

{1}{U}

Creatura — Alleato Esploratore Tritone

2/1

{4}{U}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

* Una volta che una creatura attaccante è stata bloccata legalmente, attivare l'abilità bersagliandola non modificherà né annullerà quel blocco.

Impeto dello Sciame

{2}{B}

Stregoneria

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno. Le creature incolore che controlli hanno anche attacco improvviso fino alla fine del turno.

* Una creatura incolore a cui viene fornito attacco improvviso dall'Impeto dello Sciame non perde attacco improvviso se smette di essere incolore più tardi nel turno.

Infierire in Massa

{R}

Istantaneo

Infierire in Massa infligge a una creatura bersaglio danno pari al numero di creature che controlli.

* Per determinare quanti danni infligge, conta il numero di creature che controlli mentre Infierire in Massa si risolve.

Inseguitore Polveroso

{2}{B}{R}

Creatura — Eldrazi

5/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Rapidità

All'inizio di ogni sottofase finale, se non controlli altre creature incolore, fai tornare l'Inseguitore Polveroso in mano al suo proprietario.

* L'ultima abilità dell'Inseguitore Polveroso verifica se controlli un'altra creatura incolore mentre inizia la sottofase finale. Se ne controlli almeno una, l'abilità non si innescherà. Se non ne controlli altre, l'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in qualche modo controlli un'altra creatura incolore in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto. Non farai tornare l'Inseguitore Polveroso in mano al suo proprietario.

* L'ultima abilità dell'Inseguitore Polveroso non dipende dal suo essere incolore. Se guadagna uno o più colori, l'abilità cercherà comunque un'altra creatura incolore che controlli.

* Come per la maggior parte delle abilità, l'ultima abilità dell'Inseguitore Polveroso funziona solo mentre quest'ultimo è sul campo di battaglia.

Kiora, Signora delle Profondità

{2}{G}{U}

Planeswalker — Kiora

4

+1: STAPpa fino a una creatura bersaglio e fino a una terra bersaglio.

-2: Rivela le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi aggiungere alla tua mano una carta creatura e/o una carta terra scelte tra esse. Metti le altre nel tuo cimitero.

-8: Ottieni un emblema con "Ogniquale una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi farla lottare con una creatura bersaglio". Poi metti sul campo di battaglia tre pedine creatura Piovra 8/8 blu.

* Puoi attivare la prima abilità di Kiora senza bersagli solo per mettere un segnalino fedeltà su di essa.

* Quando attivi la seconda abilità di Kiora, puoi non aggiungere alcuna carta alla tua mano oppure aggiungere una carta creatura, o una carta terra, o una carta creatura e una carta terra.

* Avrai già l'emblema nel momento in cui le pedine creatura Piovra entrano nel campo di battaglia. Saranno pronte a lottare!

Latore della Rovina

{6}

Creatura — Eldrazi

5/5

Quando lanci il Latore della Rovina, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura incolore con costo di mana convertito pari o superiore a 7, rivelarla, poi rimescolare il tuo grimorio e mettere quella carta in cima. La prima magia creatura che lanci ogni turno costa {2} in meno per essere lanciata.

* L'ultima abilità del Latore della Rovina non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.

* L'ultima abilità del Latore della Rovina verificherà tutto il turno, anche se il Latore della Rovina non era sul campo di battaglia per una parte di esso. In particolare, se lanci il Latore della Rovina durante un turno, nessun'altra magia creatura che lanci in quel turno potrà essere la prima.

* L'ultima abilità del Latore della Rovina non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente generica di quel costo di mana.

* Se controlli più di un Latore della Rovina, l'ultima abilità di ciascuno di essi si applica solo alla prima magia creatura che lanci ogni turno, non ad altre magie; la prima magia creatura che lanci ogni turno costerà {4} in meno.

* La prima magia creatura che lanci ogni turno non deve necessariamente essere la prima magia che lanci. Puoi lanciare una magia stregoneria e poi lanciare una magia creatura a cui verrà applicata la riduzione di costo.

* Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia, o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto, applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.

* La riduzione di costo si può applicare ai costi alternativi (come i costi di accelerare).

* Se la prima magia creatura che lanci in un turno ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se la prima magia creatura che lanci in un turno ha un costo di mana di {X}{G}, puoi scegliere 2 come valore di X e pagare {G} per lanciare la magia.

* Se la prima magia creatura che lanci in un turno ha convergenza, non puoi ignorare la riduzione di costo dell'ultima abilità del Latore della Rovina per spendere mana di più colori.

Mago della Cappa Infuocata

{2}{R}

Creatura — Alleato Sciamano Umano

2/2

Radunare — Ogniqualvolta il Mago della Cappa Infuocata o un altro Alleato entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli hanno minacciare fino alla fine del turno. *(Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

* Molteplici istanze di minacciare sono ridondanti.

Miasma Ascendente

{3}{B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Risveglio 3—{5}{B}{B} *(Se lanci questa magia per {5}{B}{B}, metti anche tre segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.)*

* Se lanci il Miasma Ascendente per il suo costo di risveglio, le creature prenderanno -2/-2 prima che la terra che hai bersagliato venga trasformata in una creatura. A meno che non fosse già una creatura terra prima che il Miasma Ascendente iniziasse a risolversi, non prenderà -2/-2.

Morsa della Desolazione

{4}{B}{B}

Istantaneo

Vacuità *(Questa carta non ha colore.)*

Esilia una creatura bersaglio e una terra bersaglio.

* Devi bersagliare una creatura e una terra per poter lanciare la Morsa della Desolazione. Un permanente che abbia sia il tipo terra che il tipo creatura può essere scelto per entrambi i bersagli.

Nascita Sepolcrale

{2}{B}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Un avversario bersaglio esilia una carta dal suo cimitero. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura

Discendente Eldrazi 1/1 incolore. Ha “Sacrifica questa creatura: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana”.

Pesca una carta.

* L'avversario bersaglio sceglie quale carta esiliare mentre la Nascita Sepolcrale si risolve.

* Puoi lanciare la Nascita Sepolcrale bersagliando un avversario con un cimitero vuoto. Anche se quel giocatore non esilia una carta dal suo cimitero, otterrai comunque un Discendente Eldrazi e pescherai una carta.

Noyan Dar, Plasmatore del Torbido

{3}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Alleato Tritone

4/4

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi mettere tre segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli. Se lo fai, quella terra diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità che è ancora una terra.

* Anche se l'abilità di Noyan Dar è molto simile a risveglio, non si tratta della stessa abilità. Qualsiasi carta che si riferisca a “una carta con risveglio” non include Noyan Dar.

* L'abilità si risolverà prima della magia istantaneo o stregoneria che l'ha fatta innescare.

Ob Nixilis della Fiamma Rinnovata

{3}{B}{B}

Planeswalker — Nixilis

5

+1: Pesca una carta e perdi 1 punto vita.

-3: Distruggi una creatura bersaglio.

-8: Un avversario bersaglio ottiene un emblema con “Ogniqualevolta un giocatore pesca una carta, perdi 2 punti vita”.

* L'avversario bersaglio è sia proprietario che controllore dell'emblema creato dall'ultima abilità di Ob Nixilis della Fiamma Rinnovata. In una partita multiplayer, se sei il proprietario di Ob Nixilis della Fiamma Rinnovata e lo usi per fornire un emblema a uno dei tuoi avversari, l'emblema rimane anche se tu lasci la partita.

Omnath, l'Iralocus

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

Creatura Leggendaria — Elementale

5/5

Terraferma — Ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Elementale 5/5 rossa e verde.

Ogniqualevolta Omnath, l'Iralocus o un altro Elementale che controlli muoiono, Omnath infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Se Omnath muore nello stesso momento di altri Elementali che controlli, la sua ultima abilità si innescherà per ognuno di essi (e una volta per se stesso).

Ondata di Crescita

{1}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

* Mettere sul campo di battaglia una terra in questo modo non equivale a giocare una terra. L'Ondata di Crescita non influenza il numero di terre che puoi giocare dalla tua mano durante il tuo turno.

Parassita Dominante

{2}{B}

Creatura — Parassita Eldrazi

3/2

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Ingerire (*Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimorio.*)

Quando il Parassita Dominante entra nel campo di battaglia, se controlli un'altra creatura incolore, ogni avversario perde 2 punti vita.

* L'ultima abilità del Parassita Dominante verifica se controlli un'altra creatura incolore nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Se non la controlli, l'abilità non si innescherà. Se la controlli, l'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se a quel punto non controllerai più un'altra creatura incolore, l'abilità verrà rimossa dalla pila e non avrà alcun effetto.

Pastore di Emeria

{5}{W}{W}

Creatura — Angelo

4/4

Volare

Terraferma — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi riprendere in mano una carta permanente non terra bersaglio dal tuo cimitero. Se quella terra è una Pianura, puoi invece rimettere quella carta permanente non terra sul campo di battaglia.

* Una "carta permanente non terra" è una carta artefatto, creatura, incantesimo o planeswalker.

* Se rimetti sul campo di battaglia una carta Aura in questo modo, scegli cosa incanterà mentre entra nel campo di battaglia. Questo effetto non bersaglia alcun giocatore o permanente, perciò potresti assegnare un'Aura a un permanente con anti-malocchio controllato da un avversario, ad esempio. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, rimane nel cimitero.

Pattuglia di Makindi

{2}{W}

Creatura — Alleato Cavaliere Umano

2/3

Radunare — Ogniqualvolta la Pattuglia di Makindi o un altro Alleato entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli hanno cautela fino alla fine del turno.

* Cautela è rilevante solo mentre vengono dichiarate le creature attaccanti. Fornire cautela a una creatura dopo quel momento non la farà STAppare, anche se sta attaccando.

Picca Serpentina

{5}{R}{R}

Stregoneria

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

La Picca Serpentina infligge 2 danni a una creatura bersaglio, 3 danni a un'altra creatura bersaglio e 4 danni a una terza creatura bersaglio. Se una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliata.

* Ogni bersaglio deve essere una creatura diversa. Non puoi lanciare la Picca Serpentina se non sono disponibili tre creature diverse.

* Se uno o due di questi bersagli diventano illegali prima che la Picca Serpentina si risolva, non puoi modificare la quantità di danno che verrà inflitto ai bersagli legali rimasti.

* Non è necessario che la Picca Serpentina infligga danno letale a una creatura perché quest'ultima venga esiliata. Dopo che le è stato inflitto danno, se sta per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece viene esiliata.

Pirofenice di Akoum

{2} {R} {R}

Creatura — Fenice

3/3

Volare, rapidità

La Pirofenice di Akoum attacca ogni turno, se può farlo.

Terraferma — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {4} {R} {R}.

Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia la Pirofenice di Akoum dal tuo cimitero.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, la Pirofenice di Akoum è TAPPATA o è influenzata da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo. Se non lo fa, la Pirofenice di Akoum non deve necessariamente attaccare.

* L'abilità terraferma si innesca solo se la Pirofenice di Akoum è nel tuo cimitero nel momento in cui la terra entra nel campo di battaglia.

* I giocatori possono rispondere all'abilità innescata, ma una volta che ha iniziato a risolversi e hai deciso se pagare {4} {R} {R}, è troppo tardi per rispondere.

Portare alla Luce

{3} {G} {U}

Stregoneria

Convergenza — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura, istantaneo o stregoneria con costo di mana convertito pari o inferiore al numero di colori di mana spesi per lanciare Portare alla Luce, esilia quella carta, poi rimescola il tuo grimorio. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

* Se lanci la carta esiliata, lo fai come parte della risoluzione di Portare alla Luce. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate, ma altre restrizioni (come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento") restano valide.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di risveglio. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.

* Se la carta ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

* Se lanci una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, verrà messa nel tuo cimitero normalmente. Non ritornerà nell'esilio.

* Se non lanci la carta, rimarrà esiliata.

Presenza del Titano

{3}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare la Presenza del Titano, rivela una carta creatura incolore dalla tua mano.

Esilia una creatura bersaglio se la sua forza è pari o inferiore alla forza della carta rivelata.

* La carta creatura incolore rimane rivelata finché la Presenza del Titano non lascia la pila.

* La carta creatura incolore che riveli non deve necessariamente essere ancora nella tua mano mentre la Presenza del Titano si risolve. Se non lo è, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato la tua mano.

* Controlla la forza della creatura bersaglio mentre la Presenza del Titano si risolve per verificare se è pari o inferiore alla forza della carta creatura rivelata. Se è superiore, la Presenza del Titano terminerà di risolversi senza alcun effetto.

Progenitore del Ristagno

{4} {U} {B}

Creatura — Eldrazi

5/7

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario, quel giocatore esilia le prime due carte del suo grimorio e tu peschi due carte.

* Le carte vengono esiliate dal grimorio a faccia in su.

* Se quel giocatore ha una carta nel suo grimorio quando l'abilità innescata del Progenitore del Ristagno si risolve, quella carta verrà esiliata. Se nel suo grimorio sono presenti zero carte, non verrà esiliata alcuna carta. In entrambi i casi, pescherai comunque due carte. Quel giocatore non perderà la partita (fino a quando non tenterà di pescare una carta da un grimorio vuoto).

Punitore Kor

{1} {W}

Creatura — Alleato Mago Kor

3/1

Il Punitore Kor non può essere bloccato dai Discendenti Eldrazi.

* Una creatura che sia un Eldrazi, ma non un Discendente (o viceversa), può bloccare il Punitore Kor.

Raccolto dell'Altare

{1} {B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare il Raccolto dell'Altare, sacrifica una creatura.

Pesca due carte.

* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare il Raccolto dell'Altare. Non puoi lanciarlo senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali per pescare altre carte.

* I giocatori possono rispondere al Raccolto dell'Altare solo dopo che è stato lanciato e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di rimuovere la creatura che sacrifichi per impedirti di lanciare la magia.

Raffica di Ghiaccio

{U}

Stregoneria

TAPpa una creatura bersaglio. Non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

Risveglio 3—{4}{U} *(Se lanci questa magia per {4}{U}, metti anche tre segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli ed essa diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.)*

* La Raffica di Ghiaccio può bersagliare una creatura già TAPpata. Non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

* La Raffica di Ghiaccio considera la creatura, ma non il suo controllore. Se la creatura cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo primo controllore, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

Ramingo dell'Oscurità

{3}{U}

Creatura — Metabolizzatore Eldrazi

3/2

Vacuità *(Questa carta non ha colore.)*

Quando il Ramingo dell'Oscurità entra nel campo di battaglia, puoi mettere una carta posseduta da un avversario dall'esilio nel cimitero di quel giocatore. Se lo fai, fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

* Se la creatura bersaglio diventa illegale prima che l'abilità innescata si risolva, l'abilità sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non “metabolizzerai” una carta in esilio.

* I giocatori possono rispondere all'abilità innescata, ma una volta che ha iniziato a risolversi e hai deciso se mettere una carta nel cimitero del giocatore dall'esilio, è troppo tardi per rispondere.

Rete di Edri Allineati

{4}

Artefatto

Quando la Rete di Edri Allineati entra nel campo di battaglia, esilia tutte le creature con forza pari o superiore a 5 finché la Rete di Edri Allineati non lascia il campo di battaglia. *(Quelle creature tornano sotto il controllo dei rispettivi proprietari.)*

* Per determinare se ciascuna creatura viene esiliata, verifica la sua forza mentre l'abilità della Rete di Edri Allineati si risolve. Non ha importanza chi controlla la creatura.

* Se la Rete di Edri Allineati esilia più creature, tutte quelle carte ritornano sul campo di battaglia contemporaneamente.

* Se la Rete di Edri Allineati lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, nessuna creatura verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alle creature esiliate diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate smetteranno di esistere.

* Se una pedina creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

* Le carte esiliate ritornano sul campo di battaglia subito dopo che la Rete di Edri Allineati l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Rete di Edri Allineati lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

* In alcune situazioni estremamente rare, la Rete di Edri Allineati può entrare nel campo di battaglia come una creatura con forza pari o superiore a 5. Se questo accade, la Rete di Edri Allineati esilia se stessa insieme alle altre creature con forza pari o superiore a 5. Tali carte tornano immediatamente sul campo di battaglia. Se questo causa un loop per cui la Rete di Edri Allineati esilia se stessa e ritorna all'infinito, la partita finirà in parità, a meno che un giocatore non interrompa il loop in qualche modo.

Rivoltarsi

{4} {R}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* Rivoltarsi può bersagliare qualsiasi creatura, anche una già STAPpata o già sotto il tuo controllo.

* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Schegge d'Osso

{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare le Schegge d'Osso, sacrifica una creatura.

Distruggi una creatura bersaglio.

* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare le Schegge d'Osso. Non puoi lanciarle senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali per distruggere altre creature.

* I giocatori possono rispondere alle Schegge d'Osso solo dopo che sono state lanciate e tutti i loro costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di rimuovere la creatura che sacrifici per impedirti di lanciare la magia.

Seminatore dell'Oblio

{6}

Creatura — Eldrazi

5/8

Quando lanci il Seminatore dell'Oblio, un avversario bersaglio esilia le prime quattro carte del suo grimorio, poi puoi mettere un qualsiasi numero di carte terra possedute da quel giocatore dall'esilio sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* L'abilità del Seminatore dell'Oblio ti permette di mettere dall'esilio sul campo di battaglia qualsiasi carta terra di cui il giocatore è proprietario, a prescindere da come sono state esiliate quelle carte.

* Le carte a faccia in giù in esilio non hanno caratteristiche. Tali carte non possono essere messe sul campo di battaglia con l'abilità del Seminatore dell'Oblio.

Servitore del Vuoto

{2} {G}

Creatura — Metabolizzatore Eldrazi

2/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{1}{G}, Metti una carta posseduta da un avversario dall'esilio nel cimitero di quel giocatore: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Discendente Eldrazi 1/1 incolore. Ha "Sacrifica questa creatura: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana".

* Dopo che hai dichiarato che attiverai questa abilità, i giocatori non potranno rispondere finché non avrai pagato i suoi costi e ne avrai completato l'attivazione. In particolare, nessuno potrà tentare di rimuovere la carta dall'esilio per impedirti di attivare l'abilità.

Setacciatore del Vuoto

{9}

Creatura — Eldrazi

11/9

I tuoi avversari non possono lanciare magie con costo di mana convertito pari. (*0 è pari.*)

I tuoi avversari non possono bloccare con creature con costo di mana convertito pari.

* Gli effetti che aumentano o riducono il costo di lancio di una magia non ne influenzano il costo di mana convertito.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare se il costo di mana convertito della magia è pari o meno. Ad esempio, il tuo avversario potrebbe lanciare L'Illimitato (con costo di mana {X}) con X uguale a 5, ma non con X uguale a 6.

* Per quanto riguarda le creature sul campo di battaglia con {X} nel loro costo di mana, il valore di X è 0. L'Idra Solcanebbia (una creatura con costo di mana {X}{G}) potrebbe bloccare, ma L'Illimitato non potrebbe.

* Il costo di mana convertito di una creatura a faccia in giù è 0. Il Setacciatore del Vuoto impedirà alle creature a faccia in giù di bloccare.

Sfiatatoio Barcollante

Terra

Lo Sfiatatoio Barcollante entra nel campo di battaglia TAPpato.

{T}: Aggiungi {W} o {B} alla tua riserva di mana.

{1}{W}{B}: Lo Sfiatatoio Barcollante diventa una creatura Elementale 2/3 bianca e nera con legame vitale fino alla fine del turno. È ancora una terra.

* Molteplici istanze di legame vitale sono ridondanti. Attivare l'ultima abilità più di una volta non ti farà guadagnare punti vita addizionali se lo Sfiatatoio Barcollante infligge danno.

* Una terra che diventa una creatura può essere influenzata dalla "debolezza da evocazione". Non puoi attaccare con essa né usare alcuna delle sue abilità {T} (comprese le abilità di mana) a meno che non abbia iniziato il tuo turno più recente sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Da notare che la debolezza da evocazione verifica quando il permanente è entrato sotto il tuo controllo, non quando è diventato una creatura, né quando è entrato nel campo di battaglia.

* Questa terra è incolore finché la sua ultima abilità non le fornisce dei colori.

* Quando una terra diventa una creatura, questo non conta come far entrare nel campo di battaglia una creatura. Il permanente era già sul campo di battaglia; ha solo cambiato tipo. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.

* Un'abilità che trasforma una terra in una creatura stabilisce anche la forza e la costituzione di quella creatura. Se la terra era già una creatura (ad esempio, perché è stata bersagliata da una magia con risveglio), questo sostituisce l'effetto precedente che stabiliva la sua forza e costituzione. Gli effetti che modificano la forza o la costituzione

continuano ad applicarsi indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione (come i segnalini +1/+1) e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione. Ad esempio, se lo Sfiatatoio Barcollante è diventato una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, attivare la sua ultima abilità lo renderà una creatura 5/6 che è ancora una terra.

Sgretolarsi in Polvere

{3}{R}

Stregoneria

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Esilia una terra non base bersaglio. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo controllore per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome di quella terra ed esiliare. Poi quel giocatore rimescola il suo grimorio.

* Puoi lasciare qualsiasi carta con quel nome nel cimitero, nella mano o nel grimorio del giocatore. Non devi necessariamente esiliarla.

Sovrano dei Felidar

{4}{W}{W}

Creatura — Bestia Felino

4/6

Cautela, legame vitale

All'inizio del tuo mantenimento, se hai 40 o più punti vita, vinci la partita.

* L'abilità innescata del Sovrano dei Felidar verifica se hai 40 o più punti vita mentre inizia il tuo mantenimento. Se non li possiedi, l'abilità non si innescherà. Se li possiedi, l'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non hai 40 o più punti vita, l'abilità non avrà alcun effetto.

* In una partita Two-Headed Giant, i tuoi punti vita corrispondono ai punti vita della tua squadra. Di conseguenza, l'abilità si innescherà se la tua squadra ha 40 o più punti vita.

Spire Serrate

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende -6/-0 e perde volare.

* Se un effetto fornisce volare alla creatura incantata dopo che le Spire Serrate sono state assegnate ad essa, la creatura avrà volare.

Steppa Morente

Terra

{T}: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana.

{3}{W}, {T}, Sacrifica la Steppa Morente: Guadagni 2 punti vita per ogni creatura che controlli.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di creature che controlli mentre l'ultima abilità si risolve.

Tattiche di Coppia

{1}{W}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio prendono +1/+2 fino alla fine del turno. Guadagni 2 punti vita.

* Puoi lanciare le Tattiche di Coppia senza alcun bersaglio. Quando si risolvono, guadagnerai 2 punti vita. Tuttavia, se lanci le Tattiche di Coppia con un qualsiasi numero di bersagli e tutti quei bersagli sono illegali mentre la magia tenta di risolversi, sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In questo caso, non guadagnerai 2 punti vita.

Tiranno del Bombardamento

{4} {R}

Creatura — Eldrazi

5/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{2} {R}, Sacrifica un'altra creatura incolore: Il Tiranno del Bombardamento infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Il danno viene inflitto dal Tiranno del Bombardamento, non dalla creatura sacrificata. Ad esempio, se la creatura sacrificata aveva legame vitale, non guadagnerai punti vita.

Tiratrice Scelta di Hagra

{2} {B}

Creatura — Alleato Assassino Umano

2/2

{4} {B}: Una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno.

* Un effetto che fornisce -1/-1 a una creatura è diverso dal mettere un segnalino -1/-1 su quella creatura. In particolare, se il bersaglio dell'abilità della Tiratrice Scelta di Hagra ha dei segnalini +1/+1, tali segnalini rimarranno su di esso.

Tocco del Vuoto

{2} {R}

Stregoneria

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Il Tocco del Vuoto infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Se una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliata.

* Non è necessario che il Tocco del Vuoto infligga danno letale a una creatura perché quest'ultima venga esiliata. Dopo che le è stato inflitto danno, se sta per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece viene esiliata.

Trappola Statica

{1} {W} {W}

Incantesimo

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Quando la Trappola Statica entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché la Trappola Statica non lascia il campo di battaglia. (*Quella creatura torna sotto il controllo del suo proprietario.*)

* Se la Trappola Statica lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alla creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.

* Se una pedina creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che la Trappola Statica l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Trappola Statica lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Trucco del Mago del Torbido

{3}{U}

Istantaneo

Convergenza — Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -X/-0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di colori di mana spesi per lanciare il Trucco del Mago del Torbido.

Pesca una carta.

* Puoi lanciare il Trucco del Mago del Torbido anche se i tuoi avversari non controllano creature. Pescherai semplicemente una carta.

Ulamog, la Fame Incessante

{10}

Creatura Leggendaria — Eldrazi

10/10

Quando lanci Ulamog, la Fame Incessante, esilia due permanenti bersaglio.

Indistruttibile

Ogniqualevolta Ulamog attacca, il giocatore in difesa esilia le prime venti carte del suo grimorio.

* La prima abilità di Ulamog si risolve indipendentemente da Ulamog una volta che entrambi sono stati messi in pila. Se Ulamog viene neutralizzato, l'abilità innescata si risolverà comunque. Quell'abilità innescata si risolverà sempre prima di Ulamog.

* Le carte esiliate dalla prima e dalla terza abilità di Ulamog vengono esiliate a faccia in su.

* Se il giocatore ha meno di venti carte nel suo grimorio, esiliale tutte. Quel giocatore non perderà la partita fino a quando non dovrà pescare una carta da un grimorio vuoto.

Visione di Ugin

{3}{U}{U}

Stregoneria

Profetizza X, dove X è il costo di mana convertito più alto tra i permanenti che controlli, poi pesca tre carte.

* Per determinare quante carte profetizzi, usa il costo di mana convertito più alto tra i permanenti che controlli mentre la Visione di Ugin si risolve.

* Se X è pari a 0, non profetizzerai nulla. Le abilità che si innescano ogniqualevolta profetizzi non si innescheranno.

Zada, Macinaedri

{3}{R}

Creatura Leggendaria — Alleato Goblin

3/3

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo Zada, Macinaedri, copia quella magia per ogni altra creatura che controlli e che la magia potrebbe bersagliare. Ogni copia bersaglia una creatura diversa fra queste.

* L'abilità si innesca ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo Zada e nessun altro oggetto o giocatore.

* Se lanci una magia istantaneo o stregoneria con più bersagli, ma scegli solo Zada per ciascuno di essi, l'abilità di Zada si innesca.

* Qualsiasi creatura da te controllata che non può essere bersagliata dalla magia originale (a causa di velo, abilità di protezione, restrizioni ai bersagli o altri fattori) viene semplicemente ignorata dall'abilità di Zada.

* Tu controlli tutte le copie. Scegli l'ordine in cui le copie vengono messe in pila. La magia originale viene messa in pila sotto quelle copie e si risolverà per ultima.

* Le copie create dall'abilità vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa di Zada) non si innescheranno.

* Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come il Rombo di Tuono), le copie hanno lo stesso valore di X.

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

Magic: The Gathering, Magic, Battaglia per Zendikar, Magic Origins, I Khan di Tarkir, Riforgiare il destino, Draghi di Tarkir e Zendikar sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2015 Wizards.