

## Note di release di *Giuramento dei Guardiani*

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

Ultima modifica: 6 novembre 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 *Giuramento dei Guardiani* contiene 184 carte (70 comuni, 60 non comuni, 42 rare e 12 rare mitiche). Alcune buste di *Giuramento dei Guardiani* contengono anche carte *Spedizioni a Zendikar* (vedi sotto).

Eventi di Prerelease: 16-17 gennaio 2016

Fine settimana di lancio: 22-24 gennaio 2016

Game Day: 13-14 febbraio 2016

L'espansione *Giuramento dei Guardiani* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 22 gennaio 2016. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *I Khan di Tarkir*, *Riforgiare il destino*, *Draghi di Tarkir*, *Magic Origins*, *Battaglia per Zendikar* e *Giuramento dei Guardiani*.

Visita [Magic.Wizards.com/Rules](http://Magic.Wizards.com/Rules) per trovare una lista completa dei formati e delle espansioni permesse.

Visita [Wizards.com/Locator](http://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 venti le carte *Spedizioni a Zendikar* che si possono trovare nelle buste di *Giuramento dei Guardiani*. Sono contrassegnate dai numeri di collezione da 26 a 45. (Le prime venticinque carte erano incluse nelle buste di *Battaglia per Zendikar*.) 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*.

\* In qualsiasi evento Limited che utilizzi buste contenenti carte *Spedizioni a Zendikar*, queste ultime sono giocabili. 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 *Giuramento dei Guardiani* **non** le rende legali in Standard.

\* Tutte le carte *Spedizioni a Zendikar* sono in inglese, ma sono presenti nelle buste di tutte le lingue.

-----

## Nuovo simbolo del mana incolore

La trascendenza dei cinque colori di mana da parte degli Eldrazi raggiunge la sua naturale conclusione in questa espansione, con l'introduzione del simbolo del mana incolore. Rappresentato come {C} nei documenti delle regole, indica un mana incolore che può essere aggiunto alla tua riserva di mana. Rappresenta inoltre un costo che può essere pagato solo con un mana incolore. Il simbolo somiglia a un diamante dai lati curvi inscritto in un cerchio grigio.

Infiltrato Dimensionale

{1}{U}

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Lampo

Volare

{1}{C}: Un avversario bersaglio esilia la prima carta del suo grimorio. Se è una carta terra, puoi far tornare l'Infiltrato Dimensionale in mano al suo proprietario. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

\* {C} nel costo di attivazione dell'abilità dell'Infiltrato Dimensionale può essere pagato solo con mana incolore. Ad esempio, non può essere pagato con mana verde. Al contrario, {1} nello stesso costo può essere pagato con mana di qualsiasi tipo: bianco, blu, nero, rosso, verde o incolore.

\* Le carte precedenti con formule come "Aggiungi {1} alla tua riserva di mana" o simili riceveranno un errata-corrigere e diranno invece "Aggiungi {C} alla tua riserva di mana" o simili. In futuro, i simboli di mana numerici o variabili ({1}, {2} e così via, incluso {X}) verranno utilizzati solo per rappresentare costi.

\* In particolare, le carte di *Battaglia per Zendikar* che creano Discendenti Eldrazi riceveranno un errata-corrigere, in modo che le pedine create abbiano l'abilità "Sacrifica questa creatura: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana".

----

## Nuova terra base: Distesa

Per aiutare i giocatori a produrre il mana incolore di cui avranno certamente bisogno, questa espansione include una nuova terra base: la Distesa.

Distesa

Terra base

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

\* L'abilità di mana delle Distese non compare stampata sulle carte, ma solo nel loro testo ufficiale Oracle. (È possibile trovare il testo Oracle di una carta, in inglese, utilizzando il database delle carte Gatherer all'indirizzo [Gatherer.Wizards.com](http://Gatherer.Wizards.com).) Le carte stampate mostrano un grande simbolo di mana incolore, con un design simile a quello delle altre carte terra base.

\* Poiché le Distese sono terre base, puoi includerne un qualsiasi numero nei tuoi mazzi Constructed.

\* Negli eventi Limited (inclusi Sealed Deck e Booster Draft), le Distese devono trovarsi tra le carte a tua disposizione per essere incluse nel tuo mazzo. Non puoi aggiungere Distese al tuo insieme di carte come faresti normalmente con altre terre base.

\* Le Distese sono legali solo nei formati che includono *Giuramento dei Guardiani*. In particolare, a meno che non vengano ristampate in futuro, usciranno dal formato Standard insieme al resto dell'espansione.

\* Distesa non è un tipo di terra. Se ti viene chiesto di nominare un tipo di terra, non puoi scegliere Distesa.

-----

### **Nuova parola per definire un'abilità: coorte**

Coorte viene utilizzata per evidenziare le abilità attivate di alcuni Alleati che ti richiedono di TAPpare quell'Alleato e un altro Alleato STAPpato che controlli. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Avanguardia di Munda

{4}{W}

Creatura — Alleato Cavaliere Kor

3/3

*Coorte* — {T}, TAPpa un Alleato STAPpato che controlli: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

\* Per attivare un'abilità coorte, l'Alleato con quell'abilità deve essere stato sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno più recente. In altre parole, non puoi attivare un'abilità coorte se un Alleato ha "debolezza da evocazione". Questo non vale per l'altro Alleato, che puoi TAPpare anche se è appena entrato sotto il tuo controllo. (Nota che TAPpare il secondo Alleato non usa {T} [il simbolo del TAP].)

-----

### **Nuova parola chiave: ondata**

Ondata è una nuova abilità definita da parola chiave che potenzia le magie se tu o un compagno di squadra avete lanciato una magia in questo turno.

Aggressore Temerario

{2}{R}

Creatura — Alleato Guerriero Goblin

2/1

Ondata {1}{R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di ondata se tu o un compagno di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno.*)

Rapidità

Quando l'Aggressore Temerario entra nel campo di battaglia, se il suo costo di ondata è stato pagato, le altre creature che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

Le regole ufficiali per ondata sono le seguenti:

#### **702.115. Ondata**

702.115a Ondata è un'abilità statica che funziona mentre la magia con ondata è in pila. "Ondata [costo]" significa "Puoi pagare [costo] invece di pagare il costo di mana di questa magia mentre la lanci se tu o uno dei tuoi compagni di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno". Il pagamento del costo di ondata di una magia segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f–h.

\* Per alcune carte, ondata rappresenta solo un costo alternativo, uno sconto che si applica se tu o un compagno di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno. Altre carte, come l'Aggressore Temerario, avranno abilità o effetti aggiuntivi se paghi il costo di ondata per lanciare la magia.

\* L'altra magia lanciata da te o da un compagno di squadra può essere una magia che si è risolta, una che è stata neutralizzata o (nel caso di istantanei con ondata) una che è ancora in pila.

\* Se una magia istantaneo o stregoneria lanciata per il suo costo di ondata viene copiata, tale costo non si considera pagato per la copia. Eventuali effetti addizionali che verificano se il costo di ondata è stato pagato o meno non si applicano per la copia.

\* Lanciare una magia per il suo costo di ondata non cambia il suo costo di mana o il suo costo di mana convertito.  
-----

### **Nuova azione definita da parola chiave: soccorrere**

Soccorrere rappresenta un altro modo per aiutare le tue creature nella lotta contro gli Eldrazi.

Lagac Sellato

{3}{G}

Creatura — Lucertola

3/1

Quando il Lagac Sellato entra nel campo di battaglia, soccorri 2. *(Scegli fino a due altre creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.)*

Spalla a Spalla

{2}{W}

Stregoneria

Soccorri 2. *(Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.)*

Pesca una carta.

Le regole ufficiali per soccorrere sono le seguenti:

#### **701.32. Soccorrere**

701.32a “Soccorri N” su un permanente significa “Scegli fino a N altre creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse”. “Soccorri N” su una magia istantaneo o stregoneria significa “Scegli fino a N creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse”.

\* Non puoi mettere più di un segnalino +1/+1 su un bersaglio qualsiasi utilizzando soccorrere.

\* Soccorrere può bersagliare una creatura che non controlli.

\* Se una magia con soccorrere ha altre abilità che bersagliano creature, tali abilità e l'abilità soccorrere possono bersagliare la stessa creatura.  
----

### **Ciclo: Giuramenti dei Planeswalker**

Dopo gli eventi su Zendikar, quattro Planeswalker uniscono le forze per difendere tutti i piani. Per simboleggiare la nascita dei Guardiani, questa espansione include quattro incantesimi leggendari che rappresentano i giuramenti dei quattro eroi.

Giuramento di Gideon

{2}{W}

Incantesimo Leggendario

Quando il Giuramento di Gideon entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia due pedine creatura Alleato Kor 1/1 bianche.

Ogni planeswalker che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino fedeltà addizionale.

\* Ciascun Giuramento è leggendario: se controlli più di una copia di un Giuramento specifico, ne scegli una che resta sul campo di battaglia, mentre le altre verranno messe nel tuo cimitero.

\* La “regola delle leggende” verifica il nome completo dei permanenti leggendari. È quindi possibile controllare, ad esempio, il Giuramento di Gideon e il Giuramento di Chandra allo stesso tempo.

\* Anche se controlli uno specifico Giuramento, puoi lanciare un'altra copia dello stesso per sfruttare la sua abilità entra-in-campo. Entrerà nel campo di battaglia e la sua prima abilità si innescherà. Quindi sceglierai un Giuramento da mantenere (come descritto sopra) e l'abilità entra-in-campo si risolverà.

----

### **Meccaniche riproposte di *Battaglia per Zendikar***

Per ulteriori informazioni su vacuità e terraferma, consulta le FAQ di *Battaglia per Zendikar* all'indirizzo <http://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/battle-zendikar-release-notes-2015-09-23>.

-----

### **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE**

Addestratrice d'Armi

{R} {W}

Creatura — Alleato Soldato Umano

3/2

Le altre creature che controlli prendono +1/+0 fintanto che controlli un Equipaggiamento.

\* L'abilità si applica anche se l'Equipaggiamento non è assegnato a nulla.

-----

Aggressore Eldrazi

{2} {R}

Creatura — Parassita Eldrazi

2/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

L'Aggressore Eldrazi ha rapidità fintanto che controlli un'altra creatura incolore.

\* Se è il turno in cui l'Aggressore Eldrazi è passato sotto il tuo controllo e perde rapidità dopo essere stato dichiarato come creatura attaccante, continuerà ad attaccare. Non verrà rimosso dal combattimento.

-----

Allineamento di Edri

{2} {U}

Incantesimo

Anti-malocchio

All'inizio del tuo mantenimento, puoi rivelare la tua mano. Se lo fai, vinci la partita se possiedi una carta chiamata

Allineamento di Edri in esilio, nella tua mano, nel tuo cimitero e sul campo di battaglia.

{1} {U}: Profetizza 1.

\* L'Allineamento di Edri in esilio deve essere a faccia in su. Se è a faccia in giù, non conta, anche se ti è permesso guardarlo.

-----

Annichilatore

{5} {C}

Creatura — Eldrazi

5/5

STAPpa l'Annichilatore durante lo STAP di ogni altro giocatore.

{T}: L'Annichilatore infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

{C}, {T}: Una creatura bersaglio non può attaccare o bloccare in questo turno.

{C}{C}, {T}: Pesca una carta.

\* L'Annichilatore viene STAPpato contemporaneamente ai permanenti del giocatore attivo. Non puoi scegliere di non STAPparlo in quel momento.

\* Se un effetto stabilisce che l'Annichilatore non STAPpa durante il tuo STAP, quell'effetto non si applica durante lo STAP di un altro giocatore.

\* Attivare la seconda abilità attivata dopo che una creatura è stata legalmente dichiarata attaccante o bloccante non cambierà né annullerà quell'attacco o blocco.

-----

Apripista di Kozilek

{6}

Creatura — Eldrazi

5/5

{C}: Una creatura bersaglio non può bloccare l'Apripista di Kozilek in questo turno. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

\* Attivare l'abilità dopo che l'Apripista di Kozilek è stato bloccato legalmente non modificherà né annullerà il blocco.

-----

Armaiola dei Rifugi Rocciosi

{1}{W}

Creatura — Alleato Artefice Kor

2/2

Le creature equipaggiate che controlli prendono +1/+1.

Ogniquale volta una creatura equipaggiata che controlli muore, pesca una carta.

\* I bonus guadagnati dalle abilità dell'Armaiola dei Rifugi Rocciosi si aggiungono ai bonus assegnati dall'Equipaggiamento.

\* Le creature equipaggiate prendono solo +1/+1 dall'Armaiola dei Rifugi Rocciosi, a prescindere dal numero di Equipaggiamenti ad esse assegnati. Analogamente, l'ultima abilità si innescherà solo una volta per creatura equipaggiata.

\* In questo contesto, “le creature equipaggiate che controlli” e “una creatura equipaggiata che controlli” si riferiscono a qualsiasi creatura che controlli a cui sono assegnati Equipaggiamenti. Nell'improbabile eventualità che l'Armaiola dei Rifugi Rocciosi diventi un Equipaggiamento, il significato delle sue abilità non cambia. I bonus continuano a riferirsi a qualsiasi creatura equipaggiata che controlli. Non si tratta di bonus applicati solamente alla creatura a cui è assegnata l'Armaiola dei Rifugi Rocciosi.

-----

Artigli del Capitano

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Alleato Kor 1/1 bianca TAPpata e attaccante.

Equipaggiare {1}

\* Scegli quale avversario o planeswalker controllato da un avversario viene attaccato dalla pedina mentre questa entra nel campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso avversario o planeswalker attaccato dalla creatura equipaggiata.

\* La pedina non viene mai dichiarata come creatura attaccante. Semplicemente, entra nel campo di battaglia come attaccante. Questo non fa innescare abilità che si innescano “ogniqualevolta una creatura attacca”.

-----

Assalto della Piromante

{3}{R}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, l'Assalto della Piromante infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

\* L'abilità può innescarsi solo una volta per turno. L'abilità si risolverà prima che la seconda magia si risolva. Non importa se la prima magia che hai lanciato in quel turno si è risolta, è stata neutralizzata o è ancora in pila.

-----

Ayli, Pellegrina Eterna

{W}{B}

Creatura Leggendaria — Chierico Kor

2/3

Tocco letale

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Guadagni punti vita pari alla costituzione della creatura sacrificata.

{1}{W}{B}, Sacrifica un'altra creatura: Esilia un permanente non terra bersaglio. Attiva questa abilità solo se hai almeno 10 punti vita in più rispetto ai tuoi punti vita iniziali.

\* Una volta dichiarata una delle due abilità attivate, è troppo tardi per interromperti cercando di rimuovere la creatura che sacrifichi.

\* Una volta attivata legalmente l'ultima abilità, è irrilevante ciò che accade ai tuoi punti vita.

\* I tuoi punti vita iniziali sono i punti vita con cui hai iniziato la partita. Per la maggior parte dei formati a due giocatori, sono 20. Per il Two-Headed Giant, sono i punti vita con cui ha iniziato la tua squadra, di solito 30. Nelle partite di Commander, i tuoi punti vita iniziali sono 40.

-----

Benedizione di Iona

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2, ha cautela e può bloccare una creatura addizionale.

\* L'abilità di bloccare una creatura addizionale è cumulativa. Se una creatura è incantata con due Benedizioni di Iona, può bloccare tre creature. (Anche il bonus +2/+2 è cumulativo, come probabilmente immaginavi.)

-----

Caduta dei Titani

{X}{X}{R}

Istantaneo

Ondata {X}{R} (Puoi lanciare questa magia per il suo costo di ondata se tu o un compagno di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno.)

Scegli fino a due creature e/o giocatori bersaglio. La Caduta dei Titani infligge X danni a ciascuno di essi.

\* Se uno dei bersagli è un giocatore, puoi deviare il danno inflitto dalla Caduta dei Titani su un planeswalker controllato da quell'avversario. Tuttavia, la Caduta dei Titani non può essere usata per infliggere danno sia a un giocatore sia a un planeswalker controllato da quel giocatore (a meno che non venga applicato un effetto di deviazione separato).

\* Il costo di mana convertito della Caduta dei Titani si basa sul suo costo di mana di  $\{X\}\{X\}\{R\}$ , anche se la lanci per il suo costo di ondata. Ad esempio, se lanci la Caduta dei Titani per il suo costo di ondata e scegli 4 come valore di X, il suo costo di mana convertito sarà 9.

-----

Capolavoro dei Forgiapietra

$\{1\}$

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni altra creatura che controlli che condivide un tipo di creatura con essa.

Equipaggiare  $\{2\}$

\* Il bonus è limitato a +1/+1 per ogni creatura che viene considerata, anche se condivide più di un tipo di creatura con la creatura equipaggiata. Ad esempio, se la creatura equipaggiata è uno Sciamano Umano e tu controlli un Guerriero Umano, uno Sciamano Goblin e un altro Sciamano Umano, la creatura equipaggiata prenderà +3/+3.

\* Il bonus cambia al variare delle creature che controlli. Questo può far sì che la creatura equipaggiata perda costituzione e muoia a causa di danno inflitto in precedenza nel turno.

-----

Cavalleria dei Cervi delle Radure

$\{5\}\{G\}\{G\}$

Creatura — Cavaliere Elfo

6/6

Quando la Cavalleria dei Cervi delle Radure entra nel campo di battaglia, soccorri 6. *(Scegli fino a sei altre creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.)*

Ogniquale volta una creatura che controlli con un segnalino +1/+1 muore, guadagni 2 punti vita.

\* Se la Cavalleria dei Cervi delle Radure muore contemporaneamente a una creatura che controlli con un segnalino +1/+1, la sua abilità si innesca.

\* Se in qualche modo la Cavalleria dei Cervi delle Radure prende un segnalino +1/+1, la sua morte innescherà la sua abilità.

\* Guadagni 2 punti vita per ogni creatura, non per ogni segnalino +1/+1.

-----

Cercafiamme di Akoum

$\{2\}\{R\}$

Creatura — Alleato Sciamano Umano

3/2

Coorte —  $\{T\}$ , TAPpa un Alleato STAPpato che controlli: Scarta una carta. Se lo fai, pesca una carta.

\* Scartare una carta è parte dell'effetto dell'abilità e non è facoltativo. Mentre l'abilità coorte si risolve, se hai almeno una carta in mano, devi scartarne una, anche se la carta che intendevi scartare quando hai attivato l'abilità non è più nella tua mano.

-----

Chandra, Evocatrice di Fiamme

$\{4\}\{R\}\{R\}$

Planeswalker — Chandra

4

+1: Metti sul campo di battaglia due pedine creatura Elementale 3/1 rosse con rapidità. Esiliale all'inizio della prossima sottofase finale.

0: Scarta tutte le carte della tua mano, poi pesca altrettante carte più una.

-X: Chandra, Evocatrice di Fiamme infligge X danni a ogni creatura.

\* Puoi attivare la seconda abilità di Chandra anche se la tua mano è vuota. Se lo fai, pescherai una carta.

-----

Contaminatore Terrificante

{6} {B}

Creatura — Eldrazi

6/8

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{3} {C}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Un avversario bersaglio perde punti vita pari alla forza della carta esiliata. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

\* Per determinare quanti punti vita verranno persi, usa la forza che aveva la carta prima di lasciare il cimitero.

\* Una pedina creatura non è una carta creatura. Anche se una pedina passa brevemente per il cimitero quando muore, smette di esistere prima che tu abbia l'opportunità di compiere qualsiasi azione.

-----

Costringere al Servizio

{4} {R}

Stregoneria

Soccorri 2. (*Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.*)

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

\* L'ultimo bersaglio di Costringere al Servizio può essere qualsiasi creatura, anche una STAPpata, una che controlli già o una bersagliata dall'effetto di soccorrere della magia.

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

\* Mentre Costringere al Servizio si risolve, se almeno uno dei suoi bersagli è ancora legale, la magia si risolverà influenzando solo i bersagli che sono ancora legali in quel momento. Se nessuno dei suoi bersagli è ancora legale in quel momento, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

-----

Crocevia Corrotto

Terra

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia con vacuità.

\* Il mana prodotto dall'ultima abilità non può essere speso per una magia incolore a meno che quella magia non abbia proprio l'abilità vacuità.

-----

Demolitore del Mondo

{6} {G}

Creatura — Eldrazi

5/7

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Quando lanci il Demolitore del Mondo, esilia un artefatto, un incantesimo o una terra bersaglio.

Raggiungere

{2}{C}, Sacrifica una terra: Riprendi in mano il Demolitore del Mondo dal tuo cimitero. (*{C}* rappresenta mana incolore.)

\* Puoi attivare l'ultima abilità solo se il Demolitore del Mondo è nel tuo cimitero.

-----

Difensore Silvano

{1}{G}

Creatura — Alleato Druido Elfo

2/3

Cautela

Fintanto che controlli sei o più terre, il Difensore Silvano e le creature terra che controlli prendono +2/+2.

\* Una "creatura terra" è un permanente che è sia una terra sia una creatura.

\* Il danno resta sulle creature fino alla fine del turno. Se l'abilità del Difensore Silvano smette di essere applicata (perché il Difensore Silvano lascia il campo di battaglia o perché non controlli più almeno sei terre), tutte le creature terra che avevano bisogno del bonus alla costituzione per rimanere in vita verranno distrutte.

-----

Dislocatore Eldrazi

{2}{W}

Creatura — Eldrazi

3/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{2}{C}: Esilia un'altra creatura bersaglio, poi rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario. (*{C}* rappresenta mana incolore.)

\* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, cesserà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

\* Dopo che la creatura è tornata sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la creatura che è stata esiliata. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità aggiuntiva che eventualmente aveva nel momento in cui è stata esiliata. Eventuali segnalini +1/+1 su di essa o Aure assegnate a essa verranno rimossi ed eventuali Equipaggiamenti non saranno più assegnati.

-----

Divorare nelle Fiamme

{2}{R}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare Divorare nelle Fiamme, fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario.

Divorare nelle Fiamme infligge 5 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

\* Una volta dichiarato il lancio di Divorare nelle Fiamme, è troppo tardi per interromperti cercando di rimuovere la terra che fai tornare in mano al proprietario.

-----

Dono delle Zanne

{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio perde tutte le abilità e diventa un Elefante verde con forza e costituzione base 3/3.

\* La creatura perderà tutti gli altri colori e tipi di creatura, ma manterrà qualsiasi altro tipo di carta (ad esempio, artefatto) o supertipo (ad esempio, leggendario) che possa avere.

\* Il Dono delle Zanne sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposti il valore della forza o della costituzione e che inizi ad essere applicato dopo che il Dono delle Zanne si è risolto sostituirà questo effetto.

\* Il Dono delle Zanne non neutralizza abilità che si sono già innescate o che sono già state attivate. In particolare, non è possibile lanciare questa magia per impedire che si inneschi l'abilità di una creatura che dice "All'inizio del tuo mantenimento", "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia" o con formulazioni simili.

\* Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che il Dono delle Zanne si è risolto, manterrà quella abilità.

\* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

-----

Errante delle Distese

{4}{C}

Creatura — Eldrazi

4/4

(*{C}* rappresenta mana incolore.)

Travolgere

L'Errante delle Distese prende +1/+1 per ogni terra che controlli chiamata Distesa.

\* L'ultima abilità funziona solo se l'Errante delle Distese è sul campo di battaglia.

-----

Estrazione di Cadaveri

{1}{B}

Istantaneo

Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio, poi puoi riprendere in mano una carta creatura dal tuo cimitero.

\* L'Estrazione di Cadaveri non bersaglia la carta creatura nel tuo cimitero. Puoi scegliere anche una delle tre carte che hai messo nel cimitero dal tuo grimorio.

-----

Evocatore di Nulli

{3}{B}

Creatura — Sciamano Vampiro

2/4

{3}{B}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata.

\* Una volta attivata l'abilità, è troppo tardi per interromperti cercando di rimuovere la carta creatura dal tuo cimitero.

-----

Frantumatore di Realtà

{4}{C}

Creatura — Eldrazi

5/5

(*{C}* rappresenta mana incolore.)

Travolgere, rapidità

Ogniqualevolta il Frantumatore di Realtà diventa bersaglio di una magia controllata da un avversario, neutralizza quella magia a meno che il suo controllore non scarti una carta.

\* L'ultima abilità si innescherà per qualsiasi magia controllata da un avversario (inclusa una magia Aura) che bersagli il Frantumatore di Realtà.

-----

Fumarola Vagante

Terra

La Fumarola Vagante entra nel campo di battaglia TAPpata.

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

{2}{U}{R}: Fino alla fine del turno, la Fumarola Vagante diventa una creatura Elementale 1/4 blu e rossa con "{0}": Scambia la forza e la costituzione di questa creatura fino alla fine del turno". È ancora una terra.

\* Gli effetti che scambiano la forza e la costituzione si applicano dopo tutti gli altri effetti che modificano la forza e/o la costituzione, a prescindere da quale effetto è stato creato prima.

\* Scambiare forza e costituzione di una creatura due volte (o un qualsiasi numero pari di volte) riporta la forza e la costituzione della creatura ai valori che avevano prima di ogni scambio.

\* 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 ogniqualevolta 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 la Fumarola Vagante è diventata una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, attivare la sua ultima abilità la renderà una creatura 4/7 che è ancora una terra.

-----

Furtivo Sonda-abissi

{5}{U}

Creatura — Eldrazi

4/4

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta.

{3}{C}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

\* Attivare l'ultima abilità del Furtivo Sonda-abissi dopo che è stato bloccato legalmente non modificherà né annullerà il blocco. La sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti rappresenta l'ultima occasione per attivare l'abilità e sfruttarne gli effetti.

-----

Generale Tazri

{4}{W}

## Creatura Leggendaria — Alleato Umano

3/4

Quando il Generale Tazri entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura Alleato, rivelarla, aggiungerla alla tua mano e poi rimescolare il tuo grimorio.

{W}{U}{B}{R}{G}: Le creature Alleato che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di colori di quelle creature.

\* L'ultima abilità verifica solo le creature Alleato che controlli mentre l'abilità si risolve. Il valore di X sarà incluso tra 0 e 5. Incolore non è un colore.

\* Dopo che l'ultima abilità si è risolta, il bonus assegnato non cambia, anche se cambia il numero di colori dei tuoi Alleati.

-----

## Giuramento di Chandra

{1}{R}

### Incantesimo Leggendaro

Quando il Giuramento di Chandra entra nel campo di battaglia, infligge 3 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

All'inizio di ogni sottofase finale, se un planeswalker è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, il Giuramento di Chandra infligge 2 danni a ogni avversario.

\* L'ultima abilità del Giuramento di Chandra si innesca anche se il planeswalker che è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo non è più sul campo di battaglia, non è più sotto il tuo controllo o non è più un planeswalker. Questo vale anche se il Giuramento di Chandra non era sul campo di battaglia quando il planeswalker è entrato.

\* L'ultima abilità si innesca solo una volta per turno, anche se più di un planeswalker è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

-----

## Giuramento di Jace

{2}{U}

### Incantesimo Leggendaro

Quando il Giuramento di Jace entra nel campo di battaglia, pesca tre carte, poi scarta due carte.

All'inizio del tuo mantenimento, profetizza X, dove X è il numero di planeswalker che controlli.

\* Se non controlli planeswalker mentre l'ultima abilità si risolve, non profetizzerai. Le abilità che si innescano ogniquale volta profetizzi non si innescheranno.

-----

## Goblin Abitanti dell'Oscurità

{3}{R}{R}

### Creatura — Goblin

4/4

### Minacciare

Quando i Goblin Abitanti dell'Oscurità entrano nel campo di battaglia, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella carta sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esilia.

\* Lanci la carta durante la risoluzione dell'abilità entra-in-campo, non più avanti nel turno. Se è una carta stregoneria, ignora le restrizioni temporali basate sul tipo di carta. Altre restrizioni temporali, come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.

\* Se non puoi lanciare la carta istantaneo o stregoneria bersaglio, ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili, o se scegli di non lanciarla, rimarrà nel tuo cimitero.

\* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai pagare i costi alternativi come, ad esempio, i costi di ondata. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

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

\* Se una carta istantaneo o stregoneria che lanci in questo modo viene neutralizzata, verrà esiliata.

\* Se una carta istantaneo o stregoneria che lanci in questo modo viene messa in una zona diversa dall’esilio o dal cimitero, per esempio perché una delle sue abilità dice di farla tornare in mano al suo proprietario, non verrà esiliata. Questo vale anche se la carta viene messa in un cimitero più tardi durante il turno.

-----

Guardiano della Semenza

{2}{G}{G}

Creatura — Elementale

3/4

Raggiungere

Quando il Guardiano della Semenza muore, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Elementale X/X verde, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

\* Usa il numero di carte creatura nel tuo cimitero mentre l’abilità si risolve per determinare il valore di X. Il Guardiano della Semenza sarà incluso in quel numero, a condizione che sia ancora nel tuo cimitero in quel momento.

\* Una volta creato l’Elementale, un cambiamento nel numero di carte creatura nel tuo cimitero non modificherà la sua forza o la sua costituzione.

-----

Guglie a Spillo

Terra

Le Guglie a Spillo entrano nel campo di battaglia TAPpate.

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

{2}{R}{W}: Le Guglie a Spillo diventano una creatura Elementale 2/1 rossa e bianca con doppio attacco fino alla fine del turno. Sono 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 ogniqualevolta 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 Guglie a Spillo sono diventate una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, attivare la loro ultima abilità le renderà una creatura 5/4 che è ancora una terra.

-----

Immobilizzatore Eldrazi

{1}{R}

Creatura — Parassita Eldrazi

2/1

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{2}{C}: Ogni creatura con costituzione superiore alla sua forza non può bloccare in questo turno. (*{C}* rappresenta *mana incolore*.)

\* Confronti forza e costituzione mentre dichiari le creature bloccanti, non mentre l'abilità dell'Immobilizzatore Eldrazi si risolve. Ad esempio, se mentre l'abilità si risolve controlli una creatura 3/3 e più avanti nel turno quella creatura prende +0/+1 diventando 3/4 nel momento in cui vengono dichiarate le creature bloccanti, essa non potrà bloccare.

\* Se una creatura è già stata legalmente dichiarata come bloccante, l'abilità dell'Immobilizzatore Eldrazi non modificherà né annullerà quel blocco.

-----

Incarnazione della Conoscenza

{4}{G}

Creatura — Elementale

4/4

Cautela

Le creature terra che controlli hanno cautela.

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far diventare una terra bersaglio che controlli una creatura Elementale 3/3 con rapidità fino alla fine del turno. È ancora una terra.

\* Una “creatura terra” è un permanente che è sia una terra sia una creatura.

\* Puoi bersagliare una terra che è già una creatura. Ad esempio, se bersagli una terra che è anche una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, la creatura terra risultante sarà 6/6.

-----

Incarnazione della Furia

{3}{R}

Creatura — Elementale

4/3

Travolgere

Le creature terra che controlli hanno travolgere.

*Terraferma* — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far diventare una terra bersaglio che controlli una creatura Elementale 3/3 con rapidità fino alla fine del turno. È ancora una terra.

\* Una “creatura terra” è un permanente che è sia una terra sia una creatura.

\* Puoi bersagliare una terra che è già una creatura. Ad esempio, se bersagli una terra che è anche una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, la creatura terra risultante sarà 6/6.

-----

Infiltrato Dimensionale

{1}{U}

Creatura — Eldrazi

2/1

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Lampo

Volare

{1}{C}: Un avversario bersaglio esilia la prima carta del suo grimorio. Se è una carta terra, puoi far tornare l'Infiltrato Dimensionale in mano al suo proprietario. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

\* Scegli se l'Infiltrato Dimensionale torna in mano al suo proprietario mentre la sua abilità si risolve. Se la carta esiliata è una carta terra, non puoi farlo tornare in mano al proprietario in un secondo momento.

-----

Insedimento della Resistenza

Terra

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

{T}, TAPpa una creatura STAppata che controlli: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

\* Per attivare l'ultima abilità, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAppata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. (Nota che TAPpare la creatura non usa {T} [il simbolo del TAP].)

-----

Interferenza Enigmatica

{2}{U}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1}. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Discendente Eldrazi 1/1 incolore. Ha "Sacrifica questa creatura: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana". (*{C} rappresenta mana incolore.*)

\* Ottieni il Discendente Eldrazi anche se il controllore della magia paga {1}.

-----

Inviata Vampira

{2}{B}

Creatura — Alleato Chierico Vampiro

1/4

Volare

Ogniquale volta l'Inviata Vampira viene TAPpata, guadagni 1 punto vita.

\* L'ultima abilità dell'Inviata Vampira si innesca se questa viene TAPpata per qualsiasi ragione, compreso l'attacco. Tuttavia, se entra nel campo di battaglia TAPpata per qualsiasi motivo, l'abilità non si innescherà.

-----

Jori En, Tuffatrice delle Rovine

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

2/3

Ogniquale volta lanci la tua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.

\* L'abilità di Jori En può innescarsi solo una volta per turno. L'abilità si risolverà prima che la seconda magia si risolva. Non importa se la prima magia che hai lanciato in quel turno si è risolta, è stata neutralizzata o è ancora in pila.

\* Jori En deve essere sul campo di battaglia perché l'abilità funzioni. In particolare, l'abilità non si innescherà se Jori En è la seconda magia che lanci in un turno.

-----

Kalitas, Traditore di Ghet

{2}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Guerriero Vampiro

3/4

### Legame vitale

Se una creatura non pedina controllata da un avversario sta per morire, invece esilia quella carta e metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

{2} {B}, Sacrifica un altro Vampiro o Zombie: Metti due segnalini +1/+1 su Kalitas, Traditore di Ghet.

\* Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario muore non si innescheranno, a meno che quella creatura non sia una pedina (vedi sotto).

\* Se una pedina creatura controllata da un avversario muore, viene messa normalmente nel cimitero di quel giocatore prima di cessare di esistere.

\* Se Kalitas muore contemporaneamente a creature controllate dal tuo avversario, quelle carte creatura verranno esiliate e otterrai altrettanti Zombie.

\* Non puoi sacrificare Kalitas per attivare l'ultima abilità, anche se è diventato uno Zombie in qualche modo.

-----

### Kozilek, la Grande Distorsione

{8} {C} {C}

Creatura Leggendaria — Eldrazi

12/12

Quando lanci Kozilek, la Grande Distorsione, se hai meno di sette carte in mano, pesca carte pari alla differenza.

Minacciare

Scarta una carta con costo di mana convertito pari a X: Neutralizza una magia bersaglio con costo di mana convertito pari a X.

\* L'abilità innescata di Kozilek verifica se hai meno di sette carte in mano quando lo lanci. Kozilek è ancora in pila in quel momento, non nella tua mano. Se non hai meno di sette carte, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento hai sette o più carte in mano, l'abilità non avrà alcun effetto.

\* Per attivare l'ultima abilità, deve esistere un bersaglio legale: una magia in pila. Quel bersaglio determina il valore di X e il costo di mana convertito della carta che scarti. Non puoi attivare l'abilità se non hai in mano una carta con costo di mana convertito pari a quello di una magia in pila.

\* Il costo di mana convertito di una magia non cambia se essa è stata lanciata per un costo alternativo (come un costo di risveglio). Ad esempio, il costo di mana convertito di uno Strapiombo (una magia con costo di mana {2} {W}) lanciato per il suo costo di risveglio di {5} {W} è pari a 3.

\* Se c'è una {X} nel costo di mana della carta che scarti, X è pari a 0. Qualsiasi {X} nel costo di mana della magia bersaglio avrà il valore che è stato deciso per essa al momento del lancio della magia.

-----

### Latore di Silenzio

{1} {B}

Creatura — Eldrazi

2/1

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Quando lanci il Latore di Silenzio, puoi pagare {1} {C}. Se lo fai, un avversario bersaglio sacrifica una creatura.

(*{C} rappresenta mana incolore.*)

Volare

Il Latore di Silenzio non può bloccare.

\* L'abilità innescata del Latore di Silenzio bersaglia solo il giocatore; non bersaglia alcuna creatura. Ad esempio, il giocatore potrebbe sacrificare una creatura con anti-malocchio.

\* I giocatori possono rispondere all'abilità innescata, ma una volta che ha iniziato a risolversi e hai deciso se pagare {1}{C}, è troppo tardi per rispondere.

-----

Linvala, la Protettrice

{4}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

5/5

Volare

Quando Linvala, la Protettrice entra nel campo di battaglia, se un avversario ha più punti vita di te, guadagni 5 punti vita.

Quando Linvala entra nel campo di battaglia, se un avversario controlla più creature di te, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Angelo 3/3 bianca con volare.

\* Per ogni abilità innescata, viene verificato se la condizione è valida nel momento in cui l'abilità sta per innescarsi. Se la condizione non è valida, l'abilità non si innesca. Se l'abilità si innesca, verrà nuovamente verificato se la condizione è valida mentre l'abilità tenta di risolversi. Se in quel momento non è valida, l'abilità non avrà alcun effetto.

\* In una partita multiplayer, è possibile che la condizione sia valida in entrambi i momenti, ma a causa di due avversari diversi.

-----

Macerie di Portale Marino

Terra

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana. (*{C}* rappresenta mana incolore.)

{2}{C}, {T}: Pesca una carta. Attiva questa abilità solo se non hai carte in mano.

\* È irrilevante quante carte tu abbia in mano mentre l'ultima abilità si risolve. Ad esempio, se non hai carte in mano e controlli due Macerie di Portale Marino, puoi attivare l'ultima abilità di ciascuna di esse. Pescherai una carta mentre si risolve ogni abilità.

-----

Mago dei Riflessi

{1}{W}{U}

Creatura — Mago Umano

2/3

Quando il Mago dei Riflessi entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura bersaglio controllata da un avversario in mano al suo proprietario. Il proprietario di quella creatura non può lanciare magie con lo stesso nome di quella creatura fino al tuo prossimo turno.

\* L'abilità del Mago dei Riflessi non impedisce di giocare terre (nel caso la creatura fatta tornare in mano al proprietario fosse anche una terra).

\* In diversi casi, il nome della creatura bersagliata non corrisponderà al nome di quella carta una volta tornata in mano al suo proprietario. Ad esempio, se la carta stava copiando un'altra creatura, probabilmente nella mano del suo proprietario avrà un nome diverso e potrà essere lanciata di nuovo prima del tuo prossimo turno. Lo stesso vale se una carta bifronte con il lato posteriore a faccia in su viene fatta tornare in mano al suo proprietario in questo modo.

\* Se la creatura bersagliata non aveva nome mentre era sul campo di battaglia (probabilmente perché era a faccia in giù), il suo proprietario può comunque lanciare magie creatura a faccia in giù con metamorfosi o megamorfosi, o lanciare la stessa carta a faccia in su, prima del tuo prossimo turno.

-----

Membrana di Contenimento

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Ondata {U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di ondata se tu o un compagno di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno.*)

Incanta creatura

La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

\* La Membrana di Contenimento può bersagliare ed essere assegnata a una creatura STAPpata. Semplicemente non avrà alcun effetto finché quella creatura non diventerà TAPpata.

\* La creatura incantata può comunque essere STAPpata da altre magie e abilità.

-----

Mietitore di Pensieri

{3} {U}

Creatura — Parassita Eldrazi

2/4

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia incolore, un avversario bersaglio esilia la prima carta del suo grimorio.

\* La carta viene esiliata a faccia in su.

\* L'abilità innescata si risolverà prima della magia incolore che l'ha fatta innescare.

\* Le carte creatura incolore Mandriano della Sventura e Metabolizzatore della Rovina, dell'espansione *Battaglia per Zendikar*, hanno un'abilità innescata al momento del lancio che ti consente di mettere una carta di proprietà di un avversario dall'esilio nel cimitero di quel giocatore. Quell'abilità e l'abilità del Mietitore di Pensieri si innescano nello stesso momento e puoi metterle in pila in qualsiasi ordine. Se l'abilità del Mietitore di Pensieri si risolve per prima (il che significa che è stata messa in pila per ultima), la carta esiliata da quell'abilità può essere "metabolizzata" dall'altra abilità.

-----

Mimic Eldrazi

{2}

Creatura — Eldrazi

2/1

Ogniqualevolta un'altra creatura incolore entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi cambiare la forza e la costituzione base del Mimic Eldrazi nella forza e nella costituzione di quella creatura fino alla fine del turno.

\* Per determinare la forza e la costituzione base del Mimic Eldrazi, usa la forza e la costituzione della nuova creatura nel momento in cui l'abilità si risolve. Se quella creatura non è più sul campo di battaglia in quel momento, considera la sua forza e la sua costituzione nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. (Ricorda che quei valori potrebbero essere negativi, ad esempio se la creatura ha lasciato il campo di battaglia perché una magia come Contorsione Spaziale le ha fatto prendere +3/-3.)

\* L'abilità del Mimic Eldrazi sovrascriverà qualsiasi altro effetto che ne imposti forza e costituzione base. Effetti di questo tipo che iniziano ad applicarsi dopo che quell'abilità si è risolta sostituiranno l'abilità allo stesso modo. Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione del Mimic Eldrazi ma non impostano la sua forza e/o costituzione base a un valore specifico si applicheranno a prescindere da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per eventuali segnalini +1/+1 sulla creatura.

-----

Mina e Denn, Nati Selvaggi

{2} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Alleato Elfo

4/4

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

{R} {G}, Fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario: Una creatura bersaglio ha travolgere fino alla fine del turno.

\* Una volta dichiarata l'attivazione dell'ultima abilità, è troppo tardi per interromperti cercando di rimuovere la terra che fai tornare in mano al proprietario.

-----

Mistificatore di Forma

{6} {C}

Creatura — Eldrazi

8/8

*(C rappresenta mana incolore.)*

All'inizio del combattimento nel tuo turno, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se una carta creatura viene rivelata in questo modo, puoi far diventare copie di quella carta fino alla fine del turno le creature che controlli diverse dal Mistificatore di Forma. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.

\* Puoi mettere la carta in fondo al tuo grimorio in tutti gli scenari che possono verificarsi con questa carta. Non ha importanza se la carta è una carta creatura o meno. Se è una carta creatura, non ha importanza se scegli di applicare l'effetto di copia o meno.

\* Se applichi l'effetto di copia, le creature che controlli copiano i valori stampati della carta creatura rivelata. Manterranno eventuali segnalini già presenti su di esse. Eventuali Aure e/o Equipaggiamenti ad esse assegnati rimarranno tali.

\* Qualsiasi effetto non di copia che influenza una creatura sotto il tuo controllo, compresi quelli che ne modificano la forza e/o la costituzione, continuerà ad applicarsi.

\* Se una creatura che controlli diventa una copia della carta creatura rivelata, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.

-----

Morsa del Torbido

{2} {U}

Istantaneo

Ondata {1} {U} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di ondata se tu o un compagno di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno.)*

TAPpa una creatura bersaglio. Quel permanente non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore. Pesca una carta.

\* La Morsa del Torbido può bersagliare una creatura già TAPpata. Non STAPperà comunque durante il prossimo STAP del suo controllore.

\* La Morsa del Torbido 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.

-----

Mossa del Magoscintilla

{1} {R}

Stregoneria

Scegli fino a due creature bersaglio. La Mossa del Magoscintilla infligge 1 danno a ciascuna di esse. Quelle creature non possono bloccare in questo turno.

\* Se la Mossa del Magoscintilla ha due bersagli e uno di essi è illegale mentre la Mossa del Magoscintilla si risolve, verrà influenzato solo il bersaglio legale rimanente. Il bersaglio illegale non subirà danno e potrà bloccare in quel

turno. Se entrambi i bersagli sono illegali mentre la Mossa del Magoscintilla tenta di risolversi, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

\* Se la Mossa del Magoscintilla si risolve, ma il danno viene prevenuto o deviato, le creature bersaglio non saranno comunque in grado di bloccare in quel turno.

-----

Muro della Rinascita

{2} {W}

Creatura — Muro

0/6

Difensore

Quando il Muro della Rinascita entra nel campo di battaglia, 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.

\* Se bersagli una terra che è già una creatura con l'abilità innescata del Muro della Rinascita, la forza e la costituzione base di quella creatura terra diventeranno 0/0, sostituendo la sua forza e la sua costituzione base precedenti. Altri effetti che modificano la sua forza e/o costituzione (compresi i nuovi segnalini +1/+1 ed eventuali segnalini +1/+1 precedenti) continueranno ad applicarsi.

-----

Osservare la Fine

{3} {B}

Stregoneria

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Un avversario bersaglio esilia due carte dalla sua mano e perde 2 punti vita.

\* Se quel giocatore ha solo una carta in mano, quella carta verrà esiliata. Se il giocatore non ha carte in mano, non verranno esiliate carte, ma perderà comunque 2 punti vita.

-----

Pantano Sibilante

Terra

Il Pantano Sibilante entra nel campo di battaglia TAPpato.

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

{1} {B} {G}: Il Pantano Sibilante diventa una creatura Elementale 2/2 nera e verde con tocco letale 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 il Pantano Sibilante è diventato una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, attivare la sua ultima abilità lo renderà una creatura 5/5 che è ancora una terra.

-----

Parassita Cultore

{2}{U}

Creatura — Parassita Eldrazi

2/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia incolore, attivare un'abilità di un permanente incolore o pagare un costo che contiene {C}. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

\* Il mana prodotto dal Parassita Cultore può essere utilizzato per lanciare qualsiasi magia incolore, compresi la maggior parte degli artefatti, le magie a faccia in giù e le magie con vacuità.

\* Alcune abilità innescate includono un costo come parte della loro risoluzione. Ad esempio, l'abilità del Latore di Silenzio dice, in parte: "Quando lanci il Latore di Silenzio, puoi pagare {1}{C}". Puoi utilizzare il mana prodotto dal Parassita Cultore per contribuire a pagare quel costo. In effetti, potresti TAPpare due Parassiti Cultori per pagare l'intero costo.

-----

Parassita Razziatore

{B}

Creatura — Parassita Eldrazi

2/1

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

All'inizio del tuo mantenimento, perdi 1 punto vita a meno che non controlli un'altra creatura incolore.

\* Viene verificato se controlli o meno un'altra creatura incolore mentre l'abilità si risolve. Questa verifica si effettua anche se il Parassita Razziatore lascia il campo di battaglia in risposta all'abilità.

-----

Pozza a Specchio

Terra

La Pozza a Specchio entra nel campo di battaglia TAPpata.

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

{2}{C}, {T}, Sacrifica la Pozza a Specchio: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

{4}{C}, {T}, Sacrifica la Pozza a Specchio: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.

\* La terza abilità della Pozza a Specchio può bersagliare (e copiare) qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.

\* La copia viene creata in pila, quindi non viene lanciata. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

\* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

\* Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.

\* Se la magia copiata ha una X, il cui valore è stato determinato quando è stata lanciata (come per la Caduta dei Titani), 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. Per esempio, se un giocatore sacrifica una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e tu lo copi, anche la copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.

\* Per quanto riguarda l'ultima abilità della Pozza a Specchio, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

\* Ad esempio, se una pedina copia una Pianura influenzata da una magia con risveglio, la pedina sarà soltanto una terra, anche se l'oggetto copiato al momento è una creatura terra. Lo stesso vale se la terra ha un'abilità che la anima.

\* Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.

\* Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro quando l'abilità si risolve, allora la pedina entra nel campo di battaglia come una copia di ciò che la creatura sta copiando.

\* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[questo permanente] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.

-----

Progenitore Ciclonico

{4} {U}

Creatura — Elementale

3/4

Volare

Quando il Progenitore Ciclonico muore, 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.

\* Se bersagli una terra che è già una creatura con l'abilità innescata del Progenitore Ciclonico, la forza e la costituzione base di quella creatura terra diventeranno 0/0, sostituendo la sua forza e la sua costituzione base precedenti. Altri effetti che modificano la sua forza e/o costituzione (compresi i nuovi segnalini +1/+1 ed eventuali segnalini +1/+1 precedenti) continueranno ad applicarsi.

-----

Punizione Spietata

{3} {B} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio perde 5 punti vita a meno che quel giocatore non scarti due carte o sacrifichi una creatura o un planeswalker. Ripeti questo procedimento una volta.

\* Il giocatore non può scegliere di scartare due carte a meno che non abbia almeno due carte in mano. Analogamente, quel giocatore non può scegliere di sacrificare una creatura o un planeswalker se non ne controlla nessuno. Questo significa che, se l'avversario bersaglio non ha almeno due carte in mano e non controlla una creatura o un planeswalker, perde 5 punti vita e poi perde di nuovo 5 punti vita.

\* Nessun giocatore può compiere azioni tra i due momenti in cui si svolge questo processo.

\* Qualsiasi abilità che si innesca mentre la Punizione Spietata si risolve verrà messa in pila dopo che la magia si è risolta completamente.

-----

Redentore Maligno

{2}{G}

Creatura — Eldrazi

3/3

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Lampo

Quando lanci il Redentore Maligno, puoi pagare {C}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura

Discendente Eldrazi 1/1 incolore per ogni creatura non pedina che è morta sotto il tuo controllo in questo turno.

Quelle pedine hanno “Sacrifica questa creatura: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana”.

\* L’ultima abilità del Redentore Maligno considererà qualsiasi creatura non pedina che è morta mentre era sotto il tuo controllo, anche se non eri il proprietario della creatura. Non importa dove sia la carta mentre l’abilità si risolve. Non deve necessariamente essere ancora in un cimitero.

\* L’ultima abilità del Redentore Maligno non considera le creature non pedina che non sono state messe in un cimitero a causa di un effetto di sostituzione (ad esempio, una creatura che è stata esiliata o messa nella zona di comando).

-----

Rinascita di Zendikar

{5}{G}{G}

Incantesimo

Ogniqualevolta TAPpi una terra per attingere mana, aggiungi un mana alla tua riserva di mana di qualsiasi tipo prodotto da quella terra. (*I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.*)

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, pesca una carta.

\* Se l’abilità di mana della terra produce più di un tipo di mana, scegli uno di quei tipi per determinare quale mana viene prodotto dalla Rinascita di Zendikar.

\* L’ultima abilità si risolverà prima della magia creatura che l’ha fatta innescare.

-----

Riplasmatore di Materia

{2}{C}

Creatura — Eldrazi

3/2

(*{C} rappresenta mana incolore.*)

Quando il Riplasmatore di Materia muore, rivela la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta sul campo di battaglia se è una carta permanente con costo di mana convertito pari o inferiore a 3. Altrimenti, aggiungi quella carta alla tua mano.

\* Se metti sul campo di battaglia una carta Aura in questo modo, scegli cosa incanta mentre entra nel campo di battaglia. Devi poter scegliere un giocatore o un permanente legali, o non potrai mettere l’Aura sul campo di battaglia.

\* Se non metti la carta sul campo di battaglia per qualsiasi ragione, la aggiungi alla tua mano.

-----

Ritorno di Kozilek

{2}{R}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Il Ritorno di Kozilek infligge 2 danni a ogni creatura.

Ogniquale volta lanci una magia creatura Eldrazi con costo di mana convertito pari o superiore a 7, puoi esiliare il Ritorno di Kozilek dal tuo cimitero. Se lo fai, il Ritorno di Kozilek infligge 5 danni a ogni creatura.

\* L'ultima abilità si innesca solo se il Ritorno di Kozilek si trova nel tuo cimitero mentre lanci la magia creatura Eldrazi. Tale abilità si risolverà prima della magia creatura Eldrazi. In altri termini, quell'Eldrazi non sarà ancora sul campo di battaglia e il Ritorno di Kozilek non gli infliggerà danno.

\* Esiliare il Ritorno di Kozilek a causa della sua ultima abilità non equivale a lanciarlo come magia. Le carte che dicono "Neutralizza una magia bersaglio" non funzioneranno.

-----

#### Riverbero Abbagliante

{1}{W}

Istantaneo

Guadagni punti vita pari alla forza di una creatura bersaglio. La prossima volta che quella creatura sta per infliggere danno in questo turno, previeni quel danno.

\* Guadagni i punti vita non appena il Riverbero Abbagliante si risolve, non mentre il danno viene prevenuto.

\* Se due Riverberi Abbaglianti che bersagliano la stessa creatura si sono risolti nello stesso turno, si applicherà un solo effetto di prevenzione la prossima volta che essa sta per infliggere danno. L'altro effetto si applicherà se la creatura sta per infliggere danno una seconda volta più avanti in quel turno.

-----

#### Rivolta Elementale

{1}{G}

Istantaneo

Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 4/4 con rapidità fino alla fine del turno. È ancora una terra. Deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

\* Se la creatura risultante attacca, il giocatore in difesa deve assegnarle almeno una creatura bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti se quel giocatore controlla almeno una creatura che potrebbe bloccarla.

\* Puoi bersagliare una terra che è già una creatura. Ad esempio, se bersagli una terra che è anche una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, la creatura terra risultante sarà 7/7.

-----

#### Rovine di Oran-Rief

Terra

Le Rovine di Oran-Rief entrano nel campo di battaglia TAPpate.

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

{T}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura incolore bersaglio che è entrata nel campo di battaglia in questo turno.

\* Il bersaglio dell'ultima abilità non deve necessariamente essere entrato nel campo di battaglia come creatura incolore, ma deve essere entrato nel campo di battaglia in questo turno. Tuttavia, deve essere una creatura incolore per costituire un bersaglio legale per l'abilità.

-----

#### Sfinge dell'Ultima Parola

{5}{U}{U}

Creatura — Sfinge

5/5

La Sfinge dell'Ultima Parola non può essere neutralizzata.

Volare, anti-malocchio

Le magie istantanee e stregoneria che controlli non possono essere neutralizzate da magie o abilità.

\* Una magia che non può essere neutralizzata può comunque essere bersagliata da magie o abilità che cercano di neutralizzarla. La parte del loro effetto che neutralizzerebbe la magia non funzionerà, ma qualsiasi altro effetto di quelle magie o abilità si verificherà comunque, se applicabile.

\* Non esiste alcuna differenza funzionale tra “non può essere neutralizzata” e “non può essere neutralizzata da magie o abilità”, ma la seconda formula viene utilizzata per classi di magie che potrebbero richiedere un bersaglio. Le magie con bersagli possono comunque essere neutralizzate dalle regole del gioco se tutti i loro bersagli diventano illegali prima della loro risoluzione.

-----

Stato Naturale

{G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

\* Se un artefatto o un incantesimo sul campo di battaglia hanno {X} nel loro costo di mana, X è considerato 0.

-----

Stretta Tentacolare

{4} {U} {U}

Stregoneria

Ondata {3} {U} {U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di ondata se tu o un compagno di squadra avete lanciato un'altra magia in questo turno.*)

Fai tornare tutti i permanenti non terra in mano ai rispettivi proprietari. Se il costo di ondata della Stretta Tentacolare è stato pagato, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Piovra 8/8 blu.

\* Tutti gli altri permanenti non terra saranno già in mano ai rispettivi proprietari nel momento in cui viene creata la pedina Piovra. Quindi non ci saranno abilità innescate o altre abilità che possano influenzare quella Piovra.

-----

Tentacoli Sferzanti

{1} {B} {B}

Stregoneria

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno. Se una creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

\* Solo le creature sul campo di battaglia quando i Tentacoli Sferzanti si risolvono prendono -2/-2. Tuttavia, qualsiasi creatura che sta per morire in quel turno viene esiliata, anche se non era sul campo di battaglia o non era una creatura quando i Tentacoli Sferzanti si sono risolti.

\* Le creature che di norma morirebbero a causa dei Tentacoli Sferzanti vengono invece esiliate. Viene verificato quali creature muoiono solo dopo che i Tentacoli Sferzanti hanno terminato di risolversi.

-----

Travisatore della Verità

{2} {B} {B}

Creatura — Eldrazi

6/6

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Volare

Quando il Travisatore della Verità entra nel campo di battaglia, esilia a faccia in giù tutte le carte del tuo grimorio, poi rimescola tutte le carte del tuo cimitero nel tuo grimorio.

\* A nessun giocatore è permesso guardare le carte una volta esiliate.

\* Se il tuo avversario mette una delle carte esiliate a faccia in giù nel tuo cimitero (ad esempio per attivare un'abilità di un Metabolizzatore Eldrazi), scegli una delle carte a caso. La carta viene rivelata solo dopo che il costo è stato interamente pagato. In altri termini, l'avversario non può sapere quale carta è stata scelta e poi tornare sui suoi passi (decidendo di non lanciare la magia, attivare l'abilità o simili, a seconda dei casi).

-----

Troll Mietitore

{3}{G}

Creatura — Troll

2/3

Quando il Troll Mietitore entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura o una terra. Se lo fai, metti due segnalini +1/+1 sul Troll Mietitore.

\* I giocatori possono rispondere all'abilità entra-in-campo (in particolare, mentre il Troll Mietitore è ancora 2/3), ma una volta che l'abilità inizia a risolversi, è troppo tardi per rispondere. Non scegli quale creatura o terra sacrificare (se ne sacrifichi) finché l'abilità non si risolve.

-----

Urlatore di Kozilek

{2}{B}

Creatura — Parassita Eldrazi

3/2

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

{C}: L'Urlatore di Kozilek prende +1/+0 e ha minacciare fino alla fine del turno. (*Non può essere bloccato tranne che da due o più creature. {C} rappresenta mana incolore.*)

\* Se l'Urlatore di Kozilek guadagna minacciare dopo che è stato bloccato legalmente da una creatura, rimarrà bloccato.

\* Molteplici istanze di minacciare sono ridondanti.

-----

Vampiro di Rifugio Scosceso

{2}{W}{B}

Creatura — Alleato Guerriero Vampiro

2/4

Volare

Ogniquale volta guadagni punti vita, ogni avversario perde 1 punto vita.

\* L'abilità si innesca solo una volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita vengono guadagnati.

\* Una creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un singolo effetto di guadagno di punti vita. Ad esempio, 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 innescata del Vampiro di Rifugio Scosceso si innescherà una sola volta. Tuttavia, se due creature con legame vitale che controllano infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità si innescherà due volte.

\* 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.

-----

Verdetto di Nissa

{4}{G}

Stregoneria

Soccorri 2. (*Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.*)

Scegli fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Ogni creatura che controlli con un segnalino +1/+1 infligge danno pari alla sua forza a quella creatura.

\* Concludi l'azione di soccorrere prima che qualsiasi creatura infligga danno. Le creature con un segnalino +1/+1 infliggeranno danno alla creatura controllata dall'avversario, se possono farlo.

\* Mentre il Verdetto di Nissa si risolve, se almeno uno dei suoi bersagli è ancora legale, la magia si risolverà influenzando solo i bersagli che sono ancora legali in quel momento. Se nessuno dei suoi bersagli è ancora legale in quel momento, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

-----

Vinculatore Eldrazi

{2}{R}

Creatura — Eldrazi

3/1

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Quando lanci il Vinculatore Eldrazi, puoi pagare {1}{C}. Se lo fai, fino alla fine del turno prendi il controllo di una creatura bersaglio, STAPpa quella creatura ed essa ha rapidità fino alla fine del turno. (*{C} rappresenta mana incolore.*)

Rapidità

\* Puoi scegliere qualsiasi creatura come bersaglio dell'abilità innescata del Vinculatore Eldrazi, compresa una STAPpata o che controlli già.

-----

Vincoli della Mortalità

{1}{G}

Incantesimo

Quando i Vincoli della Mortalità entrano nel campo di battaglia, pesca una carta.

{G}: Le creature controllate dai tuoi avversari perdono anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

\* L'ultima abilità fa perdere anti-malocchio e indistruttibile alle creature controllate dagli avversari mentre si risolve. Eventuali effetti che facciano guadagnare le stesse abilità a quelle creature da quel momento in poi funzioneranno normalmente.

\* Il danno inflitto a una creatura con indistruttibile rimane comunque su quella creatura. Se quella creatura perde indistruttibile e il danno ad essa assegnato è letale, verrà distrutta. Tuttavia, se a una creatura con indistruttibile viene inflitto danno da una fonte con tocco letale e la stessa creatura più tardi perde indistruttibile, essa non verrà distrutta.

-----

Vitici dell'Eremita

{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+2 e ha raggiungere fino alla fine del turno. STAPpala. (*Una creatura con raggiungere può bloccare le creature con volare.*)

\* Puoi bersagliare una creatura STAPpata con i Vitici dell'Eremita. Otterrà comunque gli altri bonus.

-----

Voragine Distruttiva

{3}{R}

Istantaneo

Vacuità (*Questa carta non ha colore.*)

Scegli uno —

- Esilia una creatura terra bersaglio.
- La Voragine Distruttiva infligge 4 danni a un giocatore bersaglio.

\* Una “creatura terra” è un permanente che è sia una terra sia una creatura.

-----

Zona d’Isolamento

{2}{W}{W}

Incantesimo

Quando la Zona d’Isolamento entra nel campo di battaglia, esilia una creatura o un incantesimo bersaglio controllati da un avversario finché la Zona d’Isolamento non lascia il campo di battaglia. *(Quel permanente torna sotto il controllo del suo proprietario.)*

\* Se la Zona d’Isolamento lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, non esilierai la creatura o l’incantesimo bersaglio.

\* Le Aure assegnate alla creatura o all’incantesimo esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato cesseranno di esistere.

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

\* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che la Zona d’Isolamento l’ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

\* In una partita multiplayer, se il proprietario della Zona d’Isolamento 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 cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

-----

Magic: The Gathering, Magic, Giuramento dei Guardiani, 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. © 2016 Wizards.