

Note di release di Rivali di Ixalan

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

Ultima modifica: 24 ottobre 2017

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 al sito Wizards.com/CustomerService.

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 *Rivali di Ixalan* contiene 196 carte (5 terre base, 70 comuni, 60 non comuni, 48 rare e 13 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 9 carte disponibili solo nei mazzi Planeswalker di *Rivali di Ixalan*.

Open House di Magic: 6-7 gennaio 2018

Eventi di Prerelease: 13-14 gennaio 2018

Fine settimana di draft: 20-21 gennaio 2018

Inizio della Lega di Magic: 22 gennaio 2018

Inizio dello Standard Showdown: 27 gennaio 2018

Campionato in negozio: 7-8 aprile 2018

L'espansione *Rivali di Ixalan* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 19 gennaio 2018. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Kaladesh*, *Rivolta dell'Etere*, *Amonkhet*, *L'Era della Rovina*, *Ixalan* e *Rivali di Ixalan*. Inoltre, nel formato Standard sono consentite anche le carte dei mazzi di benvenuto (e di altri prodotti secondari) con il codice identificativo di espansione W17.

Visita Magic.Wizards.com/Rules per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

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

Carte momento chiave di Rivali di Ixalan

Ci sono molti momenti importanti nella storia di *Rivali di Ixalan*, ma quelli davvero cruciali (chiamati "momenti chiave") sono rappresentati nelle carte. Puoi trovare maggiori informazioni su questi eventi nelle storie ufficiali di **Magic** su mtgstory.com/it.

Momento chiave 1: Flusso di Ricordi

Momento chiave 2: Amnesia Indotta

Momento chiave 3: Conquista dello Stratega Occulto

Le carte momento chiave di questa espansione mostrano un'icona rappresentante il simbolo dei Planeswalker nel riquadro di testo. L'icona non ha alcun effetto sul gioco. Le carte stampate includono anche l'URL mtgstory.com/it e un numero che indica la sequenza delle carte nella storia.

Nuova parola chiave: ascesa

All'inizio della storia di *Rivali di Ixalan*, le quattro fazioni di *Ixalan* in lotta tra loro hanno raggiunto la leggendaria città dorata e sono pronte ad affrontarsi per rivendicare il Sole Immortale. Se riuscirai a raggiungere il Santuario del Sole nel tempio più alto di Orazca, potrai attingere al suo potere e rovesciare le sorti della battaglia a tuo favore.

Smargiasso della Flotta Fendiburrasca

{1}{R}

Creatura — Pirata Umano

2/2

Ascesa (Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.)

Lo Smargiasso della Flotta Fendiburrasca ha doppio attacco fintanto che hai la benedizione della città.

Orgoglio dei Conquistadores

{1}{W}

Istantaneo

Ascesa (Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.)

Le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno. Se hai la benedizione della città, quelle creature prendono invece +2/+2 fino alla fine del turno.

Le regole ufficiali per ascesa sono le seguenti:

702.130 Ascesa

702.130a Su una magia istantaneo o stregoneria, ascesa rappresenta un'abilità di magia. Significa “Se controlli dieci o più permanenti e non hai la benedizione della città, la ottieni per il resto della partita”.

702.130b Su un permanente, ascesa rappresenta un'abilità statica. Significa “In ogni momento in cui controlli dieci o più permanenti e non hai la benedizione della città, la ottieni per il resto della partita”.

702.130c Avere la benedizione della città è una designazione che non influisce sulle regole; funge semplicemente da segnalatore identificabile da altri effetti e regole. Un qualsiasi numero di giocatori può avere la benedizione della città contemporaneamente.

702.130d Dopo che un giocatore ha ottenuto la benedizione della città, gli effetti continui vengono riapplicati prima che venga verificato se lo stato del gioco o gli eventi precedenti corrispondono a una condizione di innesco.

* Una volta che hai la benedizione della città, la mantieni per il resto della partita, anche se perdi il controllo di alcuni o tutti i tuoi permanenti. La benedizione della città non è di per sé un permanente e non può essere rimossa da alcun effetto.

* Un permanente è qualsiasi oggetto sul campo di battaglia, incluse le pedine e le terre. Le stregonerie, gli istantanei e gli emblemi non sono permanenti

* Se lanci una magia con ascesa, non ottieni la benedizione della città finché non si risolve. I giocatori potrebbero rispondere a quella magia tentando di cambiare il fatto che tu ottenga la benedizione della città.

* Ascesa su un permanente non è un'abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che ti conferisce il tuo decimo permanente, ma non possono rispondere all'ottenimento della benedizione della città una volta che controlli quel decimo permanente. Ciò significa che, se il tuo decimo permanente è una terra che giochi, i giocatori non possono rispondere prima che tu ottenga la benedizione della città.

* Se controlli dieci permanenti ma non controlli un permanente né una magia che si sta risolvendo con ascesa, non otterrai la benedizione della città. Ad esempio, se controlli dieci permanenti, perdi il controllo di uno di loro e poi lanci la Dipartita Dorata, non avrai la benedizione della città e la magia influenzerà le creature che controlli.

* Se il tuo decimo permanente entra nel campo di battaglia e subito dopo un permanente lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa della “regola delle leggende” o perché è una creatura con costituzione pari a 0), ottieni la benedizione della città prima che il permanente lasci il campo di battaglia.

* Alcune carte hanno abilità innescate con una clausola del “se” interposto che verifica se hai la benedizione della città. Sono formulate come “[condizione di innesco], se hai la benedizione della città, [effetto]”. Devi già avere la benedizione della città perché queste abilità si inneschino, altrimenti non fanno nulla. In altre parole, non c'è modo di far innescare l'abilità se non hai la benedizione della città, neanche se hai intenzione di ottenerla in risposta all'abilità innescata.

* Alcune carte hanno abilità innescate che verificano se hai la benedizione della città, ma non usano una clausola del “se” interposto. Queste abilità si innescano indipendentemente dal fatto che tu abbia la benedizione della città e verificano se ce l'hai solo mentre si risolvono.

* Alcune carte ottengono forza, costituzione e/o abilità una volta che hai la benedizione della città. Se un'altra carta ha un'abilità che si innesca quando creature con determinate caratteristiche entrano nel campo di battaglia (come avviene ad esempio per il Mentore degli Umili o il Legame Elementale), usa le caratteristiche del permanente che entra nel campo di battaglia dopo che hai ottenuto la benedizione della città per determinare se quelle abilità si innescheranno o meno. Ciò vale anche se il permanente entrante è il tuo decimo permanente.

Riproposizione di tematiche e meccaniche di *Ixalan*

Nell'espansione *Rivali di Ixalan* vengono riproposte alcune meccaniche comparse in *Ixalan*. Per ulteriori informazioni su bonus “tribali”, carte bifronte, esplorare, infuriare e incursione, consulta le [Note di release di Ixalan](#).

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbindolare

{2}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio. Crea una pedina artefatto Tesoro incolore con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

* Abbindolare può bersagliare una magia che non può essere neutralizzata, come Nezahal, Marea Primordiale. Quando Abbindolare si risolve, quella magia non verrà neutralizzata, ma otterrai comunque un Tesoro.

Abbordatrice della Flotta Abissale

{2}{B}

Creatura — Pirata Orco

3/3

Quando l'Abbordatrice della Flotta Abissale entra nel campo di battaglia, perdi 2 punti vita a meno che non controlli un altro Pirata.

* L'abilità dell'Abbordatrice della Flotta Abissale si innesca indipendentemente dal fatto che tu controlli un altro Pirata. Viene verificato se controlli o meno un altro Pirata solo mentre l'abilità si risolve.

Addentrarsi nell'Ignoto

{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli esplora. *(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*

Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.

* L'effetto di Addentrarsi nell'Ignoto ti permette di giocare una terra addizionale durante la tua fase principale. Farlo segue le normali regole sulla tempistica per giocare le terre.

* Gli effetti di più copie di Addentrarsi nell'Ignoto nello stesso turno sono cumulativi. Sono anche cumulativi con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello del Lamadonte Fuori Controllo.

* Se in qualche modo riesci a lanciare Addentrarsi nell'Ignoto quando non è il tuo turno, la creatura bersaglio esplora quando si risolve, ma tu non potrai giocare una terra in quel turno.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Addentrarsi nell'Ignoto tenta di risolversi, la magia viene neutralizzata. Non esplorerà e tu non potrai giocare una terra addizionale.

Altisauro del Tempio

{4}{W}

Creatura — Dinosaurio

3/4

Se una fonte sta per infliggere danno a un altro Dinosaurio che controlli, previeni tutto il danno tranne 1.

* Il danno da combattimento può essere assegnato ad altri Dinosauri che controlli come di consueto, ma gran parte di quel danno verrà prevenuto. Ad esempio, se un Dinosaurio 3/3 che controlli blocca una creatura 5/5 con travolgere, il giocatore attaccante può assegnare 2 danni da combattimento di quella creatura al giocatore o al planeswalker che sta attaccando e l'Altisauro del Tempio preverrà 2 dei 3 danni assegnati al Dinosaurio in difesa.

* Se più fonti stanno per infliggere danno a un altro Dinosaurio che controlli, saranno prevenuti tutti i danni meno 1 di ognuna di quelle fonti.

* Gli effetti di due Altisauri del Tempio non ridurranno il danno di una fonte al di sotto di 1.

* Se più effetti di sostituzione e/o prevenzione possono essere applicati a un Dinosaurio che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti. Ad esempio, se un altro effetto preverrà 1 danno che sta per essere inflitto a un Dinosaurio, potresti applicare l'effetto dell'Altisauro del Tempio per prevenire tutto quel danno tranne 1 e poi applicare l'altro effetto per prevenire quel singolo danno.

Amalgama Risvegliato

{4}

Creatura Artefatto — Golem

/

La forza e la costituzione dell'Amalgama Risvegliato sono pari al numero di terre con nomi diversi che controlli.

* L'abilità che definisce la forza e la costituzione dell'Amalgama Risvegliato funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

* Per determinare il numero di terre con nomi diversi che controlli, conta ogni terra che controlli una volta, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra terra che hai già contato in questo modo. Ad esempio, se controlli quattro terre con il nome Pianura, due terre con il nome Isola e una terra con il nome Catacombe Allagate, l'Amalgama Risvegliato è una creatura 3/3.

Ammutinamento

{R}

Stregoneria

Una creatura bersaglio controllata da un avversario infligge danno pari alla propria forza a un'altra creatura bersaglio controllata da quel giocatore.

* Se uno o entrambi i bersagli sono illegali quando l'Ammutinamento si risolve, nessuna creatura infligge o subisce danno.

Amnesia Indotta

{2}{U}

Incantesimo

Quando l'Amnesia Indotta entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio esilia tutte le carte dalla sua mano a faccia in giù, poi pesca altrettante carte.

Quando l'Amnesia Indotta viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, fai tornare le carte esiliate in mano al loro proprietario.

* Nessun giocatore può guardare le carte esiliate.

* Se l'Amnesia Indotta lascia il campo di battaglia ma non viene messa in un cimitero, le carte esiliate sono perse per sempre. Non verranno riprese in mano se un'altra Amnesia Indotta viene messa in un cimitero, anche se quell'Amnesia Indotta è rappresentata dalla stessa carta.

* Se l'Amnesia Indotta lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua prima abilità, la sua seconda abilità si innescherà (se appropriato), ma non avrà alcun effetto. Poi la sua prima abilità si risolverà e le carte esiliate resteranno in esilio a tempo indeterminato.

Angrath, dalle Catene Fiammanti

{3}{B}{R}

Planeswalker Leggendaro — Angrath

4

+1: Ogni avversario scarta una carta e perde 2 punti vita.

-3: Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAppala. Ha rapidità fino alla fine del turno. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale se ha un costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

-8: Ogni avversario perde punti vita pari al numero di carte nel proprio cimitero.

* La prima abilità di Angrath fa perdere 2 punti vita a ogni avversario anche se alcuni o tutti quei giocatori non sono stati in grado di scartare una carta.

* Puoi bersagliare una creatura STAppata e prenderne il controllo con la seconda abilità di Angrath. Puoi anche STAppare una creatura che già controlli affinché abbia rapidità.

* Viene verificato se la creatura bersaglio ha un costo di mana convertito pari o inferiore a 3 solo mentre l'abilità innescata ritardata della seconda abilità di Angrath si risolve durante la sottofase finale.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Angrath fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ogni giocatore di quella squadra scarta una carta. La sua ultima abilità fa perdere alla squadra avversaria punti vita pari al numero di carte in entrambi i cimiteri.

Angrath, Pirata Minotauro (*solo mazzo Planeswalker*)

{4}{B}{R}

Planeswalker Leggendaro — Angrath

5

+2: Angrath, Pirata Minotauro infligge 1 danno a un avversario bersaglio e a ogni creatura controllata da quel giocatore.

-3: Rimetti sul campo di battaglia una carta Pirata bersaglio dal tuo cimitero.

-11: Distruggi tutte le creature controllate da un avversario bersaglio. Angrath, Pirata Minotauro infligge a quel giocatore danno pari alla loro forza totale.

* La prima e l'ultima abilità di Angrath bersagliano solo il giocatore. Le creature con anti-malocchio controllate da quel giocatore verranno influenzate.

* L'ultima abilità di Angrath usa la forza che quelle creature avevano quando hanno lasciato il campo di battaglia per determinarne la forza totale. Se la forza di una creatura era in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle altre creature. Se la forza totale di quelle creature è pari o inferiore a 0, Angrath non infligge danno.

* Se una creatura controllata dall'avversario bersaglio non viene distrutta mentre l'ultima abilità di Angrath si risolve (probabilmente perché ha indistruttibile), la sua forza contribuisce comunque all'ammontare di danni inflitti. Per determinare la forza totale delle creature, usa la forza che la creatura aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Qualsiasi abilità che si innesca quando le creature muoiono mentre si risolve l'ultima abilità di Angrath verrà messa in pila solo dopo che è stato inflitto danno al giocatore. Se i punti vita del giocatore diventano pari o inferiori a 0, quelle abilità innescate non si risolveranno in tempo per salvare quel giocatore.

* Eventuali abilità delle creature distrutte che si innescano quando al giocatore viene inflitto danno non si innescheranno.

Arpia del Mausoleo

{4}{B}

Creatura — Arpia

3/3

Volare

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore, se hai la benedizione della città, metti un segnalino +1/+1 sull'Arpia del Mausoleo.

* Se a un'altra creatura che controlli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui viene inflitto danno letale all'Arpia del Mausoleo, quest'ultima non verrà salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

Assaltare la Sala del Tesoro

{2}{U}{R}

Incantesimo Leggendaro

Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina artefatto Tesoro incolore con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli cinque o più artefatti, trasforma Assaltare la Sala del Tesoro.

////

Sala del Tesoro di Catlacan

Terra Leggendaria

(Si trasforma da Assaltare la Sala del Tesoro.)

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

{T}: Aggiungi {U} alla tua riserva di mana per ogni artefatto che controlli.

* La prima abilità di Assaltare la Sala del Tesoro può innescarsi più di una volta in un turno se le creature che controlli infliggono danno da combattimento in momenti diversi durante un turno (probabilmente perché una o più di esse hanno attacco improvviso) o se le creature che controlli infliggono danno da combattimento a più di un giocatore contemporaneamente.

* L'ultima abilità di Assaltare la Sala del Tesoro non si innesca se non controlli cinque o più artefatti mentre inizia la tua sottofase finale. Se si innesca, ma non controlli cinque o più artefatti mentre l'abilità si risolve, non avrà alcun effetto.

* In una partita Two-Headed Giant, se controlli più di una creatura attaccante, puoi far infliggere loro danno ad avversari diversi per far innescare due volte la prima abilità di Assaltare la Sala del Tesoro.

Augure della Saggezza Fluviale

{3}{U}

Creatura — Mago Tritone

2/2

Quando l'Augure della Saggezza Fluviale entra nel campo di battaglia, pesca tre carte, poi metti due carte dalla tua mano in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

* Peschi tre carte e ne rimetti due in cima al tuo grimorio mentre l'abilità dell'Augure della Saggezza Fluviale si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Azor, Dispensatore di Legge

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

Creatura Leggendaria — Sfinge

6/6

Volare

Quando Azor, Dispensatore di Legge entra nel campo di battaglia, ogni avversario non può lanciare magie istantaneo o stregoneria durante il proprio prossimo turno.

Ogniquale Azor attacca, puoi pagare {X}{W}{U}{U}. Se lo fai, guadagni X punti vita e peschi X carte.

* Se più effetti stabiliscono che un avversario non può lanciare magie istantaneo o stregoneria durante il prossimo turno di quel giocatore, si applicano tutti allo stesso turno.

Briglie dell'Errante

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

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

Equipaggiare {1} ({1}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

* Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e ha rapidità, ma in seguito la perde prima di attaccare, non potrà attaccare in quel turno. Questo significa che non puoi usare una copia delle Briglie dell'Errante per permettere a due nuove creature di attaccare nello stesso turno.

Cacciare i Deboli

{3}{G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

* Non puoi lanciare Cacciare i Deboli a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre Cacciare i Deboli si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre Cacciare i Deboli tenta di risolversi, non potrai mettere un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma l'altra creatura non lo è, metterai comunque il segnalino sulla creatura che controlli.

Cacciatore di Dinosauri

{1}{B}

Creatura — Pirata Umano

2/2

Ogniqualvolta il Cacciatore di Dinosauri infligge danno a un Dinosaurio, distruggi quella creatura.

* Se il Dinosaurio di un avversario ha un'abilità infuriare e il tuo Cacciatore di Dinosauri infligge danno al Dinosaurio durante il tuo turno, quell'abilità si risolve prima che l'abilità del Cacciatore di Dinosauri distrugga il Dinosaurio. Se è il turno di quell'avversario, il Dinosaurio viene distrutto prima, ma la sua abilità infuriare si risolve comunque.

Cacciatrice della Foresta Dorata

{1}{G}

Creatura — Guerriero Tritone

2/1

La Cacciatrice della Foresta Dorata non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.

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

Campione del Vespro

{3}{B}{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

4/4

Quando il Campione del Vespro entra nel campo di battaglia, peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero di Vampiri che controlli.

* Il numero di Vampiri che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità del Campione del Vespro. Se il Campione del Vespro è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

Campionessa dell'Alba Eterna

{1}{W}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto alla Campionessa dell'Alba Eterna.

* Il danno da combattimento può essere assegnato alla Campionessa dell'Alba Eterna come di consueto, anche se quel danno verrà prevenuto. Ad esempio, se la Campionessa dell'Alba Eterna blocca una creatura 4/4 con

travolgere, il giocatore attaccante può assegnare 2 danni da combattimento di quella creatura al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.

Canaglia Sfuggevole

{2}{U}

Creatura — Pirata Umano

2/2

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

Fintanto che hai la benedizione della città, la Canaglia Sfuggevole ha anti-malocchio e non può essere bloccata.

* Dopo che la Canaglia Sfuggevole è stata bloccata, ottenere la benedizione della città non la farà diventare non bloccata.

Cassa del Morto

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura controllata da un avversario

Quando la creatura incantata muore, esilia carte pari alla sua forza dalla cima del grimorio del suo proprietario. Puoi lanciare carte non terra scelte tra esse fintanto che rimangono esiliate e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciare quelle magie.

* Se prendi il controllo della creatura incantata, la Cassa del Morto verrà messa nel tuo cimitero.

* Se la Cassa del Morto e la creatura incantata vengono messe nei cimiteri contemporaneamente, l'ultima abilità della Cassa del Morto si innesca comunque.

* Per determinare quante carte esiliare, usa la forza della creatura incantata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Sei il proprietario di una creatura se la carta che la rappresenta ha iniziato la partita nel tuo mazzo o se è una pedina che è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Se la Cassa del Morto incanta una creatura di cui sei il proprietario ma che è controllata da un avversario, esilierai carte dal tuo grimorio.

* L'effetto della Cassa del Morto non cambia il momento in cui puoi lanciare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.

* Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

* In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, tutte le magie e tutti i permanenti che controlli grazie all'abilità della Cassa del Morto vengono esiliati.

Cavaliere della Carica

{3}{G}

Creatura — Cavaliere Umano

2/4

Le magie Dinosaurio che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.

* Per determinare il costo totale di una magia Dinosaurio, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della creatura resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Conquista dello Stratega Occulto

{2} {B} {B}

Stregoneria

Scegli uno —

- Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.
- Scegli una carta che possiedi al di fuori della partita e aggiungila alla tua mano.

* In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.

Corsaro del Velaliente

{1} {U}

Creatura — Pirata Umano

2/1

Il Corsaro del Velaliente ha volare fintanto che è attaccante.

* Il Corsaro del Velaliente ha volare subito dopo aver attaccato. Ciò significa che le restrizioni di combattimento per le creature con volare (ad esempio quella della Convergenza di Wurm Sabbiosi) non si applicano, ma le abilità che si innescano per le creature attaccanti con volare (come quella della Sfinge Scrutavento) si innescano.

Cresticorno Imbizzarrito

{4} {R}

Creatura — Dinosaurio

4/4

Il Cresticorno Imbizzarrito ha rapidità fintanto che controlli un altro Dinosaurio.

* Se è il turno in cui il Cresticorno Imbizzarrito è passato sotto il tuo controllo e perde rapidità dopo essere stato dichiarato come creatura attaccante, continuerà ad attaccare. Non verrà rimosso dal combattimento. D'altro canto, se perde rapidità prima della tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, non sarà in grado di attaccare.

Cucciolo Prediletto

{1} {G}

Creatura — Dinosaurio

2/1

Quando il Cucciolo Prediletto muore, puoi lanciare magie Dinosaurio in questo turno come se avessero lampo e ogniquale volta lanci una magia Dinosaurio in questo turno, ha “Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi farla lottare con un'altra creatura bersaglio”.

* Nel turno in cui il Cucciolo Prediletto muore, puoi lanciare un qualsiasi numero di Dinosauri come se avessero lampo.

* Devi pagare i costi per le magie che lanci in questo modo. Se c'è un costo alternativo che puoi pagare invece del costo di mana per una magia Dinosaurio, puoi pagarlo.

* Per l'abilità innescata che guadagna il Dinosaurio che entra nel campo di battaglia, se il bersaglio è illegale quando essa tenta di risolversi o se il Dinosaurio che è entrato nel campo di battaglia l'ha lasciato, nessuna creatura infliggerà né subirà danno.

* Per l'abilità innescata che guadagna il Dinosaurio che entra nel campo di battaglia, scegli un bersaglio quando l'abilità viene messa in pila, ma non scegli se quelle creature lottano finché quell'abilità non si risolve.

Curiosa Ossessione

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta”.

All’inizio della tua sottofase finale, se non hai attaccato con una creatura in questo turno, sacrifica la Curiosa Ossessione.

* L’ultima abilità della Curiosa Ossessione viene soddisfatta se una qualsiasi creatura ha attaccato, analogamente a quanto avviene per le abilità incursione. La creatura che essa incanta non deve necessariamente aver attaccato.

Decreto della Sfinge

{1}{W}

Stregoneria

Ogni avversario non può lanciare magie istantaneo o stregoneria durante il proprio prossimo turno.

* Se più effetti stabiliscono che un avversario non può lanciare magie istantaneo o stregoneria durante il prossimo turno di quel giocatore, si applicano tutti allo stesso turno.

Destino Raccapricciante

{2}{B}

Stregoneria

Ogni avversario perde 1 punto vita per ogni creatura che controlli.

* In una partita Two-Headed Giant, il Destino Raccapricciante fa perdere alla squadra avversaria 2 punti vita per ogni creatura che controlli.

Destino Radioso

{2}{W}

Incantesimo

Ascesa (Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.)

Mentre il Destino Radioso entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1. Fintanto che hai la benedizione della città, hanno anche cautela.

* Se una creatura guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di attaccare con essa, non verrà STAppata; se perde cautela dopo quel momento, non verrà TAppata.

Devozione della Scudiera

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha legame vitale.

Quando la Devozione della Scudiera entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 bianca con legame vitale.

* Hai bisogno di una creatura che la Devozione della Scudiera possa bersagliare mentre la lanci. Non c’è modo di farla entrare nel campo di battaglia assegnata alla pedina Vampiro che creerà.

* Se la creatura che quest'Aura sta per incantare è un bersaglio illegale nel momento in cui la Devozione della Scudiera tenta di risolversi, la magia Aura viene neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.

Dipartita Dorata

{1}{B}{B}

Stregoneria

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno. Se hai la benedizione della città, invece solo le creature controllate dai tuoi avversari prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

* La Dipartita Dorata influenza solo le creature che si trovano sul campo di battaglia nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -2/-2. Analogamente, se hai la benedizione della città, le creature che entrano sotto il controllo dei tuoi avversari più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.

Disperdere nel Vento

{2}{U}

Istantaneo

Esilia un permanente non terra bersaglio. Fintanto che quella carta rimane esiliata, il suo proprietario può lanciarla senza pagare il suo costo di mana.

* Se una pedina viene esiliata in questo modo, non può essere lanciata.

* Se una carta esiliata ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

* Quando lanci la carta esiliata, segui le normali regole sulla tempistica per lanciare quella carta. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello dell'Esperto della Branchiargentata, devi pagarli per lanciarla.

Driade dei Nuovi Germogli

{4}{G}

Creatura — Driade

2/2

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

All'inizio di ogni mantenimento, crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

I Saprolingi che controlli prendono +2/+2 fintanto che hai la benedizione della città.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Saprolingio che controlli potrebbe diventare letale se la Driade dei Nuovi Germogli lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Elenda, la Rosa del Vespro

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Vampiro

1/1

Legame vitale

Ogniquale volta un'altra creatura muore, metti un segnalino +1/+1 su Elenda, la Rosa del Vespro.

Quando Elenda muore, crea X pedine creatura Vampiro 1/1 bianche con legame vitale, dove X è la forza di Elenda.

* Se Elenda muore nello stesso momento di un'altra creatura, entrambe le sue abilità innescate si innescheranno. Tuttavia, la prima non avrà alcun effetto, poiché non puoi mettere un segnalino +1/+1 su Elenda.

* Per determinare quante pedine Vampiro vengono create, usa la forza di Elenda nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

* Se Elenda sta per morire ed è il tuo comandante nella variante Commander, puoi invece metterla nella zona di comando. Tuttavia, se salvi Elenda in questo modo, non morirà e non potrai creare alcuna pedina Vampiro.

Elite di Fondalinfia

{1} {G}

Creatura — Guerriero Tritone

1/1

Ogniqualevolta un altro Tritone entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su un Tritone bersaglio che controlli.

* L'abilità dell'Elite di Fondalinfia può bersagliare il Tritone che l'ha fatta innescare. Può anche bersagliare l'Elite di Fondalinfia stessa.

Espellere da Orazca

{1} {U}

Istantaneo

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Se hai la benedizione della città, puoi invece mettere quel permanente in cima al grimorio del suo proprietario.

* Se hai la benedizione della città e scegli di non mettere il permanente non terra bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario, il permanente torna in mano al suo proprietario.

Etali, Tempesta Primordiale

{4} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

6/6

Ogniqualevolta Etali, Tempesta Primordiale attacca, esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore, poi puoi lanciare un qualsiasi numero di carte non terra esiliate in questo modo senza pagare il loro costo di mana.

* Se una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

* Se lanci una qualsiasi delle carte esiliate, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Non puoi aspettare di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati e le magie si risolvono prima della dichiarazione delle creature bloccanti.

* Se lanci più carte esiliate, scegli l'ordine in cui lanciarle. Una magia lanciata in questo modo può essere il bersaglio di una magia lanciata in un secondo momento in questo modo. Tuttavia, le magie permanenti lanciate in questo modo non si risolveranno finché non avrai terminato di lanciare magie, quindi i permanenti in cui si trasformano non possono essere il bersaglio delle magie lanciate in questo modo. Ad esempio, se esili il Doppio Lancio e il Colpo di Fulmine, puoi lanciare il Colpo di Fulmine e poi il Doppio Lancio bersagliando il Colpo di Fulmine; tuttavia, se esili una carta creatura e una carta Aura, non potrai lanciare quell'Aura bersagliando quella creatura.

* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello dell’Esperto della Branchiargentata, devi pagarli per lanciarla.

* Le carte che non lanci, incluse le carte terra, rimarranno in esilio. Non potranno essere lanciate nei turni successivi nemmeno se Etali attaccherà di nuovo.

* Poiché tutte le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente, una creatura lanciata in questo modo non può attaccare durante lo stesso combattimento in cui lo fa Etali, nemmeno se ha rapidità.

* In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, tutte le magie e tutti i permanenti che controlli grazie all’abilità di Etali vengono esiliati.

Evocatrice di Tilonalli

{1}{R}

Creatura — Sciamano Umano

1/1

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

Ogniqualevolta l’Evocatrice di Tilonalli attacca, puoi pagare {X}{R}. Se lo fai, crea X pedine creatura Elementale 1/1 rosse TAPPate e attaccanti. All’inizio della prossima sottofase finale, esilia quelle pedine a meno che tu non abbia la benedizione della città.

* Mentre ogni pedina Elementale entra nel campo di battaglia, scegli quale giocatore o planeswalker avversario essa sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dall’Evocatrice di Tilonalli.

* Viene verificato se hai la benedizione della città solo mentre l’abilità innescata ritardata si risolve durante la sottofase finale. Le pedine che crei possono aiutarti ad ascendere.

Fame di Vona

{2}{B}

Istantaneo

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

Ogni avversario sacrifica una creatura. Se hai la benedizione della città, ogni avversario sacrifica invece metà delle creature che controlla, arrotondate per eccesso.

* Quando la Fame di Vona si risolve, prima il giocatore di cui è il turno (se quel giocatore è un avversario) sceglie quale o quali creature sacrificherà, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, infine tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro.

Fenice Rinfiammata

{2}{R}{R}

Creatura — Fenice

4/3

Volare

Quando la Fenice Rinfiammata muore, crea una pedina creatura Elementale 0/1 rossa con “All’inizio del tuo mantenimento, sacrifica questa creatura e rimetti sul campo di battaglia una carta bersaglio chiamata Fenice Rinfiammata dal tuo cimitero. Ha rapidità fino alla fine del turno”.

* Se non hai una carta chiamata Fenice Rinfiammata nel tuo cimitero, l’abilità della pedina Elementale viene rimossa immediatamente dalla pila dopo che si è innescata e non dovrai sacrificare la pedina. Se quel bersaglio

diventa illegale dopo che l'abilità si è innescata, ma prima che si risolva, neppure in questo caso dovrai sacrificare la pedina Elementale. In entrambi i casi, si innescherà di nuovo durante il tuo prossimo mantenimento.

* Se un'altra carta copia la Fenice Rinfiammata (ad esempio, la Predona Proteiforme), l'abilità innescata della pedina Elementale cercherà una carta chiamata Fenice Rinfiammata, non una con il nome dell'altra carta. Questo vale anche se la carta che copia la Fenice Rinfiammata mantiene il suo nome mentre la copia (ad esempio, nel caso di Lazav, Genio Dimir).

Ferocidonti dalla Corazza d'Argento

{5} {R} {R}

Creatura — Dinosaurio

8/5

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno ai Ferocidonti dalla Corazza d'Argento, ogni avversario sacrifica un permanente.

* Se alle creature controllate da un avversario viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui ai Ferocidonti dalla Corazza d'Argento viene inflitto danno, quelle creature verranno distrutte prima che quel giocatore scelga un permanente da sacrificare.

* Quando si risolve l'abilità innescata dei Ferocidonti dalla Corazza d'Argento, prima il giocatore di cui è il turno (se quel giocatore è un avversario) sceglie quale permanente sacrificherà, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, poi tutti i permanenti scelti vengono sacrificati contemporaneamente. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro.

Fine Sconcertante

{1} {W}

Incantesimo

Quando la Fine Sconcertante entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

Quando la Fine Sconcertante lascia il campo di battaglia, un avversario bersaglio crea una pedina creatura Dinosaurio 3/3 verde con travolgere.

* Sebbene le due abilità della Fine Sconcertante siano in qualche modo correlate, sono indipendenti. Se la prima abilità non si risolve (ad esempio perché il bersaglio ha anti-malocchio), la seconda creerà comunque una pedina Dinosaurio quando la Fine Sconcertante lascia il campo di battaglia.

* In una partita multiplayer, l'avversario bersaglio che crea una pedina Dinosaurio non deve necessariamente essere lo stesso la cui creatura è stata esiliata.

Flusso Arterioso

{1} {B} {B}

Stregoneria

Ogni avversario scarta due carte. Se controlli un Vampiro, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* Viene verificato se controlli o meno un Vampiro mentre il Flusso Arterioso si risolve.

* Il Flusso Arterioso fa perdere 2 punti vita a ogni avversario se controlli un Vampiro, anche se alcuni o tutti quei giocatori non hanno potuto scartare alcuna carta.

* In una partita Two-Headed Giant, il Flusso Arterioso fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ogni giocatore di quella squadra scarta due carte. Guadagni 2 punti vita.

Forma del Dinosaurio

{4} {R} {R}

Incantesimo

Quando la Forma del Dinosaurio entra nel campo di battaglia, i tuoi punti vita diventano 15.

All'inizio del tuo mantenimento, la Forma del Dinosaurio infligge 15 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario e quella creatura ti infligge danno pari alla propria forza.

* Affinché i tuoi punti vita diventino 15, devi guadagnare o perdere l'ammontare appropriato di punti vita. Ad esempio, se i tuoi punti vita quando la prima abilità della Forma del Dinosaurio si risolve sono 4, guadagnerai 11 punti vita; d'altro canto, se i tuoi punti vita quando si risolve sono 40, perderai 25 punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.

* L'ultima abilità della Forma del Dinosaurio non è facoltativa. Devi lottare con una creatura dell'avversario se una qualsiasi di esse è un bersaglio legale. Se quella creatura lascia il campo di battaglia dopo essere diventata il bersaglio dell'abilità della Forma del Dinosaurio, ma prima che si risolva, non ti verrà inflitto danno.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità della Forma del Dinosaurio fa sì che i punti vita della tua squadra diventino 15. Solo tu guadagni o perdi punti vita in questo modo.

Furia di Angrath *(solo mazzo Planeswalker)*

{3} {B} {R}

Stregoneria

Distuggi una creatura bersaglio. La Furia di Angrath infligge 3 danni a un giocatore bersaglio. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Angrath, Pirata Minotauro, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* Non puoi lanciare la Furia di Angrath a meno che tu non scelga sia una creatura che un giocatore bersaglio.

* Se uno dei bersagli diventa illegale dopo che hai lanciato la Furia di Angrath, ma prima che si sia risolta, l'altro bersaglio sarà comunque influenzato come di consueto e tu passerai in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per trovare Angrath. Tuttavia, se entrambi i bersagli diventano illegali, la magia viene neutralizzata e non passerai in rassegna il tuo grimorio né il tuo cimitero.

Furia Incauta

{R}

Istantaneo

La Furia Incauta infligge 4 danni a una creatura bersaglio che non controlli e 2 danni a una creatura bersaglio che controlli.

* Non puoi lanciare la Furia Incauta a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Furia Incauta si risolve, all'altro verrà comunque inflitto danno.

Ghalta, Fame Primordiale

{10} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

12/12

Ghalta, Fame Primordiale costa {X} in meno per essere lanciato, dove X è la forza totale delle creature che controlli.
Travolgere

* Per determinare il costo totale di Ghalta, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito di Ghalta resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

* Il costo totale per lanciare Ghalta viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli tre creature 2/2, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, il costo totale di Ghalta è {4}{G}{G}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.

* Se la forza di una creatura è in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle tue altre creature. Se la forza totale delle tue creature è pari o inferiore a 0, il costo di Ghalta rimane {10}{G}{G}.

* La prima abilità di Ghalta non può ridurre il suo costo al di sotto di {G}{G}.

Guardiano Dorato

{4}

Creatura Artefatto — Golem

4/4

Difensore

{2}: Il Guardiano Dorato lotta con un'altra creatura bersaglio che controlli. Quando il Guardiano Dorato muore in questo turno, rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il tuo controllo.

////

Presidio della Forgia d'Oro

Terra

(Si trasforma dal Guardiano Dorato.)

{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

{4}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto Golem 4/4 incolore.

* Se il bersaglio dell'abilità attivata del Guardiano Dorato non è un bersaglio legale mentre quell'abilità si risolve o se il Guardiano Dorato ha lasciato il campo di battaglia, nessuna creatura infliggerà né subirà danno.

* Una volta che la sua abilità attivata si è risolta, il Guardiano Dorato tornerà sul campo di battaglia trasformato se muore per qualsiasi motivo in quel turno.

* Se il Guardiano Dorato lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità attivata si sia risolta, non ritornerà sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve.

Huatli, Campionessa Radosa

{2}{G}{W}

Planeswalker Leggendaro — Huatli

3

+1: Metti un segnalino fedeltà su Huatli, Campionessa Radosa per ogni creatura che controlli.

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

-8: Ottieni un emblema con "Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pescare una carta".

* Se attivi la prima abilità di Huatli mentre non controlli alcuna creatura, otterrà un segnalino fedeltà dal costo di attivazione dell'abilità e nessun altro segnalino mentre si risolve.

* Il numero di creature che controlli viene calcolato solo mentre si risolvono la prima o la seconda abilità di Huatli. Dopo che la sua seconda abilità si è risolta, il bonus non cambia, anche se il numero di creature che controlli cambia in seguito durante il turno.

Il Sole Immortale

{6}

Artefatto Leggendario

I giocatori non possono attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker.

All'inizio della tua acquisizione, pesca una carta addizionale.

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

Le creature che controlli prendono +1/+1.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Impulso Aggressivo

{1}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Impulso Aggressivo tenta di risolversi, la magia viene neutralizzata. Non pescherai alcuna carta.

Incursione Acquatica

{3}{U}

Incantesimo

Quando l'Incursione Acquatica entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Tritone 1/1 blu con anti-malocchio. *(Non possono essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

{3}{U}: Un Tritone bersaglio non può essere bloccato in questo turno.

* Attivare l'ultima abilità dell'Incursione Acquatica dopo che un Tritone è stato bloccato non lo farà diventare non bloccato.

Kumena, Tiranno di Orazca

{1}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Sciamano Tritone

2/4

TAPpa un altro Tritone STAPpato che controlli: Kumena, Tiranno di Orazca non può essere bloccato in questo turno.

TAPpa tre Tritoni STAPpati che controlli: Pesca una carta.

TAPpa cinque Tritoni STAPpati che controlli: Metti un segnalino +1/+1 su ogni Tritone che controlli.

* Per attivare le abilità di Kumena, puoi TAPpare qualsiasi Tritone STAPpato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. (Nota che TAPpare la creatura non usa {T} [il simbolo del TAP].) Per la seconda e la terza abilità di Kumena, ciò include lo stesso Kumena.

* Attivare la prima abilità di Kumena dopo che è stato bloccato non lo farà diventare non bloccato.

Lamadonte Fuori Controllo

{2}{G}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Ascesa *(Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.)*

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Il Lamadonte Fuori Controllo non può attaccare o bloccare a meno che tu non abbia la benedizione della città.

* La seconda abilità del Lamadonte Fuori Controllo è cumulativa se ne controlli più di uno. È anche cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello di Addentrarsi nell'Ignoto.

Lapide Silente

{1}

Artefatto

Le carte nei cimiteri non possono essere bersaglio di magie o abilità.

{4}, {T}: Esilia la Lapide Silente e tutte le carte da tutti i cimiteri. Pesca una carta.

* Verranno influenzate solo le magie e le abilità che bersagliano carte nei cimiteri. Le magie e le abilità che influenzano carte nei cimiteri senza bersagliarle (ad esempio quelle di Extract from Darkness) possono comunque influenzare quelle carte.

* La Lapide Silente non viene esiliata finché la sua abilità attivata non si risolve.

Marea Schiacciante

{2} {U}

Stregoneria

La Marea Schiacciante ha lampo fintanto che controlli un Tritone.

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

* Una volta che hai dichiarato il lancio della Marea Schiacciante, i giocatori non possono cercare di rimuovere il tuo Tritone per farle perdere lampo finché non hai terminato di lanciarla. Se perde lampo dopo essere stata lanciata, si risolverà comunque, se possibile.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Marea Schiacciante tenta di risolversi, la magia viene neutralizzata. Non pescherai alcuna carta.

Massacrare i Forti

{1} {W} {W}

Stregoneria

Ogni giocatore sceglie un qualsiasi numero di creature che controlla con forza totale pari o inferiore a 4, poi sacrifica tutte le altre creature che controlla.

* Massacrare i Forti obbliga ogni giocatore a scegliere un qualsiasi numero di creature, poi verifica che la forza totale delle creature scelte da ogni giocatore in questo modo sia pari o inferiore a 4. Ad esempio, potresti salvare due creature 2/2 o una creatura 1/1 e una creatura 3/3, ma non tutte e quattro le creature.

* Se la forza di una creatura è in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle altre creature scelte dal rispettivo controllore. Ciò può consentire alle creature con forza pari o superiore a 5 di sopravvivere.

* A partire dal giocatore di cui è il turno, ogni giocatore in ordine di turno sceglie il numero appropriato di creature. Poi, le creature rimanenti vengono sacrificate contemporaneamente. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro.

Momento di Bramosia

{1} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno. Guadagni 2 punti vita.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Momento di Bramosia tenta di risolversi, la magia viene neutralizzata. Non guadagnerai 2 punti vita.

* La creatura bersaglio si troverà ancora sul campo di battaglia quando guadagni punti vita, anche se la sua costituzione è stata ridotta a 0 o meno. Tutte le sue abilità che interagiscono con il guadagno di punti vita lo fanno come di consueto. Se un'abilità si innesca quando guadagni punti vita, la creatura verrà messa nel cimitero del suo proprietario dopo che quell'abilità si è innescata, ma prima che si sia risolta.

Momento di Trionfo

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Guadagni 2 punti vita.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Momento di Trionfo tenta di risolversi, la magia viene neutralizzata. Non guadagnerai 2 punti vita.

Nezahal, Marea Primordiale

{5} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

7/7

Nezahal, Marea Primordiale non può essere neutralizzato.

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia non creatura, pesca una carta.

Scarta tre carte: Esilia Nezahal. Rimettilo sul campo di battaglia TAPpato sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

* Il limite massimo di carte nella mano viene verificato solo durante la sottofase di cancellazione del tuo turno. Se l'ultima abilità di Nezahal viene attivata prima della sottofase finale del tuo turno, tornerà prima della tua prossima sottofase di cancellazione e non avrai un limite massimo di carte nella mano.

* L'abilità innescata di Nezahal si risolve prima della magia non creatura che l'ha fatta innescare.

* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l'abilità innescata di Nezahal si è risolta, ma prima che la magia che l'ha fatta innescare faccia altrettanto. In particolare, la carta che peschi potrebbe essere in grado di neutralizzare quella magia o potrebbe essere scartata per attivare l'ultima abilità di Nezahal.

* Dopo che Nezahal è tornato 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 addizionale che eventualmente aveva nel momento in cui è stato esiliato. Eventuali segnalini +1/+1 su di esso o Aure assegnate a esso verranno rimossi ed eventuali Equipaggiamenti non saranno più assegnati.

Oracolo del Fondale

{2} {U} {U}

Creatura — Mago Tritone

2/3

Ogniqualevolta un Tritone che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

* Se all'Oracolo del Fondale viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui un Tritone che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pescherai una carta.

Orgoglio dei Conquistadores

{1}{W}

Istantaneo

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

Le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno. Se hai la benedizione della città, quelle creature prendono invece +2/+2 fino alla fine del turno.

* L'Orgoglio dei Conquistadores influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno un bonus.

* Il modo in cui l'Orgoglio dei Conquistadores influenza le tue creature viene determinato nel momento in cui si risolve. Se ottieni la benedizione della città solo più avanti nel turno, le tue creature prendono comunque solo +1/+1.

Paladino dell'Espiazione

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Vampiro

1/1

All'inizio di ogni mantenimento, se hai perso punti vita nell'ultimo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Paladino dell'Espiazione.

Quando il Paladino dell'Espiazione muore, guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

* La prima abilità del Paladino dell'Espiazione verifica solo se hai perso punti vita nell'ultimo turno, anche se il Paladino dell'Espiazione non era sul campo di battaglia quando ciò è accaduto. Non verifica quanti punti vita hai perso, se ne hai anche guadagnati o se hai guadagnato più punti vita di quanti ne hai persi.

* Per determinare quanti punti vita guadagni per l'ultima abilità, usa la costituzione del Paladino dell'Espiazione nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Se la sua costituzione era inferiore a 0, non guadagnerai punti vita. Non perderai neanche punti vita.

Poliraptor

{6}{G}{G}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno al Poliraptor, crea una pedina che è una copia del Poliraptor.

* La pedina avrà le abilità del Poliraptor. Potrà anche creare copie di se stessa.

* La pedina non copierà i segnalini né il danno sul Poliraptor, né altri effetti che hanno cambiato la forza del Poliraptor, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore e così via. Normalmente, ciò significa che la pedina sarà un semplice Poliraptor. Ma se il Poliraptor viene a sua volta influenzato da effetti di copia, questi saranno presi in considerazione.

* Se il Poliraptor lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, probabilmente perché gli è stato inflitto danno letale, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia del Poliraptor, usando i valori copiabili del Poliraptor nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Portale di Azor

{2}

Artefatto Leggendario

{1}, {T}: Pesca una carta, poi esilia una carta dalla tua mano. Se sono esiliate con il Portale di Azor carte con cinque o più costi di mana convertito diversi, guadagni 5 punti vita, STAPPA il Portale di Azor e trasformalo.

////

Santuario del Sole

Terra Leggendaria

(Si trasforma dal Portale di Azor.)

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana, dove X è pari ai tuoi punti vita.

* Le carte che esili dalla tua mano vengono esiliate a faccia in su.

* Il costo di mana convertito di una carta split, come le carte con conseguenze del blocco *Amonkhet*, si basa sul costo di mana combinato delle sue due metà. Una carta split non ha due costi di mana convertito.

* Se una carta in esilio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

* Se un oggetto non ha alcun costo di mana, il suo costo di mana convertito è pari a 0. Un costo di mana convertito pari a 0 può comunque aiutarti a trasformare il Portale di Azor.

* L'abilità del Santuario del Sole è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Precorritrice della Coalizione

{2}{B}

Creatura — Pirata Umano

2/2

Quando la Precorritrice della Coalizione entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Pirata, rivelarla, poi rimescolare il tuo grimorio e mettere quella carta in cima.

Ogniqualevolta un altro Pirata entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ogni avversario perde 1 punto vita.

* In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità della Precorritrice della Coalizione fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Predatrice dell'Aquilone da Guerra

{1}{U}

Creatura — Pirata Umano

2/1

Volare

Ogniqualevolta la Predatrice dell'Aquilone da Guerra attacca, una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa perde tutte le abilità e ha forza e costituzione base 0/1 fino alla fine del turno.

* L'abilità della Predatrice dell'Aquilone da Guerra sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.

* Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che l'abilità della Predatrice dell'Aquilone da Guerra si è risolta, manterrà quell'abilità. Se la creatura influenzata ha un'abilità che fornisce abilità ad altri oggetti, l'effetto della Predatrice dell'Aquilone da Guerra le impedirà di farlo.

* 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.

Predona Proteiforme

{1}{U}{R}

Creatura — Pirata Polimorfo

2/2

Incursione — Se hai attaccato con una creatura in questo turno, puoi far entrare la Predona Proteiforme nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia.

* La Predona Proteiforme copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAppata o STAppata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se la creatura scelta ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è un'altra Predona Proteiforme), allora la Predona Proteiforme entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.

* Se la creatura scelta è una pedina, la Predona Proteiforme copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. La Predona Proteiforme non è una pedina in questo caso.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescano quando la Predona Proteiforme entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.

* Se la Predona Proteiforme in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, la Predona Proteiforme non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che è già sul campo di battaglia.

Processione Profana

{1}{W}{B}

Incantesimo Leggendaro

{3}{W}{B}: Esilia una creatura bersaglio. Poi, se ci sono tre o più carte esiliate con la Processione Profana, trasformala.

////

Tomba della Rosa del Vespro

Terra Leggendaria

(Si trasforma dalla Processione Profana.)

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

{2}{W}{B}, {T}: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura esiliata con questo permanente.

* L'abilità della Processione Profana può esiliare pedine creatura. Non verranno conteggiate nel numero di carte esiliate con essa.

* Se la Processione Profana o la Tomba della Rosa del Vespro hanno esiliato delle carte in modo diverso rispetto all'abilità della Processione Profana, quelle carte esiliate non sono collegate alla seconda abilità della Tomba della Rosa del Vespro. Non possono essere messe sul campo di battaglia con quell'abilità.

* Se hai una quantità di mana sufficiente, puoi attivare l'abilità della Processione Profana più volte prima che qualsiasi attivazione si risolva. Verrà trasformata se un'attivazione esilia la terza carta. Altre attivazioni in attesa di risolversi non faranno ritrasformare la Tomba della Rosa del Vespro nella Processione Profana, ma esilieranno le creature che la Tomba della Rosa del Vespro può riportare in gioco.

* In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi permanente che controlli grazie all'abilità della Tomba della Rosa del Vespro viene esiliato.

Profetessa del Crepuscolo

{2}{B}{B}

Creatura — Chierico Vampiro

2/4

Volare

Ascesa (*Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.*)

All'inizio del tuo mantenimento, se hai la benedizione della città, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il costo di mana convertito di quella carta.

* Se il costo di mana della carta rivelata comprende {X}, X viene considerato 0.

* Se la carta rivelata non ha un costo di mana (perché è una carta terra, per esempio), il suo costo di mana convertito è 0.

* Il costo di mana convertito di una carta split, come le carte con conseguenze del blocco *Amonkhet*, si basa sul costo di mana combinato delle sue due metà.

* In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità della Profetessa del Crepuscolo fa perdere punti vita pari al doppio di X alla squadra avversaria e tu guadagni X punti vita.

Pterodonte dalla Cresta Solare

{4}{W}

Creatura — Dinosaurio

2/5

Volare

Lo Pterodonte dalla Cresta Solare ha cautela fintanto che controlli un altro Dinosaurio.

* Se lo Pterodonte dalla Cresta Solare guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di farlo attaccare, non verrà STAppato; se perde cautela dopo quel momento, non verrà TAppato.

Ranger della Luce di Giada

{1}{G}{G}

Creatura — Esploratore Tritone

2/1

Quando la Ranger della Luce di Giada entra nel campo di battaglia, esplora, poi esplora di nuovo. (*Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi rimetti quella carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero. Poi ripeti questo procedimento.*)

* Se riveli una carta non terra la prima volta che la Ranger della Luce di Giada esplora e la lasci in cima al tuo grimorio, rivelerai la stessa carta la seconda volta che esplora. Mostra comunque la tua sorpresa, altrimenti ferirai i sentimenti della Ranger della Luce di Giada!

Raptor Implacabile

{R}{W}

Creatura — Dinosaurio

3/3

Cautela

Il Raptor Implacabile attacca o blocca in ogni combattimento, se può farlo.

* Se il giocatore in difesa prende in qualche modo il controllo del Raptor Implacabile dopo che esso ha attaccato, deve anche bloccare, se può farlo.

Regisauro Furioso

{2}{R}{G}

Creatura — Dinosaurio

4/4

Ogniqualevolta il Regisauo Furioso attacca, infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Il danno inflitto dall'abilità innescata del Regisauo Furioso non è danno da combattimento.

Saccheggiatore Impietoso

{3} {B}

Creatura — Pirata Umano

1/4

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, crea una pedina artefatto Tesoro incolore con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana".

* Se un'altra creatura che controlli muore contemporaneamente al Saccheggiatore Impietoso, otterrai un Tesoro.

Sentiero della Scoperta

{3} {G}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, esplora. *(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*

* L'abilità innescata del Sentiero della Scoperta si innesca insieme a tutte le altre abilità che dicono che la creatura esplora quando entra nel campo di battaglia, incluse le abilità che derivano dalla creatura stessa o da più copie del Sentiero della Scoperta. Puoi compiere azioni tra un'esplorazione e l'altra di ogni abilità che si risolve.

Sentiero della Tempra

{R} {W}

Incantesimo Leggendaro

Quando il Sentiero della Tempra entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a ogni creatura che non ha attacco improvviso, doppio attacco, cautela o rapidità.

Ogniqualevolta attacchi con almeno due creature che hanno attacco improvviso, doppio attacco, cautela e/o rapidità, trasforma il Sentiero della Tempra.

////

Metzali, Torre del Trionfo

Terra Leggendaria

(Si trasforma dal Sentiero della Tempra.)

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

{1} {R}, {T}: Metzali, Torre del Trionfo infligge 2 danni a ogni avversario.

{2} {W}, {T}: Scegli una creatura a caso che ha attaccato in questo turno. Distruggi quella creatura.

* La prima abilità del Sentiero della Tempra infligge 1 danno a ogni creatura che non ha nessuna delle quattro abilità elencate. Non infligge 1 danno a ogni creatura per ogni abilità che quella creatura non ha.

* Perché l'ultima abilità del Sentiero della Tempra si inneschi, ognuna di due creature attaccanti qualsiasi che controlli deve avere una qualsiasi delle quattro abilità elencate. Le due creature non devono necessariamente condividere una di quelle abilità. Ad esempio, se attacchi con la Sentinella del Sole (una creatura con cautela) e con l'Aizzatore Fanatico (una creatura con rapidità), l'abilità del Sentiero della Tempra si innescherà, così come se attacchi con due copie della Sentinella del Sole.

* L'ultima abilità di Metzali può essere attivata prima che vengano scelte le creature bloccanti.

* L'ultima abilità di Metzali può essere attivata dopo che il danno da combattimento è stato inflitto. Sceglierai una creatura a caso che ha attaccato in questo turno ed è sopravvissuta al danno da combattimento.

* Una creatura con indistruttibile può essere scelta a caso. Non verrà distrutta.

* Una creatura con anti-malocchio può essere scelta a caso. Verrà distrutta.

* Una creatura che è stata messa sul campo di battaglia come attaccante non ha attaccato, quindi non può essere scelta a caso.

* Una creatura che ha attaccato ed è stata rimossa dal combattimento (ad esempio dalle Guglie di Orazca) ha comunque attaccato, quindi può essere scelta a caso.

* I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui la creatura viene scelta a caso e il momento in cui viene distrutta.

* In una partita Two-Headed Giant, la seconda abilità di Metzali fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Smargiasso della Flotta Fendiburrasca

{1} {R}

Creatura — Pirata Umano

2/2

Ascesa (Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.)

Lo Smargiasso della Flotta Fendiburrasca ha doppio attacco fintanto che hai la benedizione della città.

* Se lo Smargiasso della Flotta Fendiburrasca guadagna doppio attacco dopo aver inflitto danno da combattimento regolare, non potrà tornare indietro e infliggere danno da combattimento per attacco improvviso. D’altro canto, se guadagna in qualche modo attacco improvviso, poi guadagna doppio attacco dopo aver inflitto danno da combattimento per attacco improvviso, infliggerà anche danno da combattimento regolare.

Sole Insanguinato

{2} {R}

Incantesimo

Quando il Sole Insanguinato entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

Tutte le terre perdono tutte le abilità tranne le abilità di mana.

* Un’abilità di mana è un’abilità che produce mana, non un’abilità che prevede un costo di mana.

* Le carte terra che non si trovano sul campo di battaglia non sono influenzate.

* Se una terra ha un’abilità che si innesca “quando” entra nel campo di battaglia, perderà quell’abilità prima di innescarsi.

* Se una terra ha un’abilità che la fa entrare nel campo di battaglia TAPpata, perderà quell’abilità prima che venga applicata. Lo stesso vale per tutte le altre abilità di una terra che modificano il modo in cui essa entra nel campo di battaglia o che si applicano “mentre” entra nel campo di battaglia, ad esempio la prima abilità del Territorio Non Rivendicato.

* Se una terra guadagna un’abilità dopo che il Sole Insanguinato è entrato nel campo di battaglia, mantiene quell’abilità.

* Se una terra ha un’abilità che cambia costantemente i tipi di altre terre (come avviene per Urborg, Tomba di Yawgmoth), quell’abilità verrà applicata prima che il Sole Insanguinato rimuova le abilità di quella terra. Se una terra ha un’abilità che fornisce abilità ad altri oggetti, il Sole Insanguinato le impedirà di farlo.

Spericolata della Flotta Funesta

{1}{R}

Creatura — Pirata Umano

2/1

Attacco improvviso

Quando la Spericolata della Flotta Funesta entra nel campo di battaglia, esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal cimitero di un avversario. Puoi lanciare quella carta in questo turno e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciarla. Se quella carta sta per essere messa in un cimitero in questo turno, invece esiliala.

* L'effetto della Spericolata della Flotta Funesta non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.

* Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

Sputamorte dal Collarino

{2}{R}

Creatura — Dinosaurio

3/2

Infuriare — Ogniqualvolta gli viene inflitto danno, lo Sputamorte dal Collarino infligge 2 danni a un avversario bersaglio.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso momento in cui allo Sputamorte dal Collarino viene inflitto danno, perdi la partita prima che la sua abilità infuriare si risolva.

Tagliaborse Astuta

{3}{U}

Creatura — Pirata Umano

2/2

Lampo

Quando la Tagliaborse Astuta entra nel campo di battaglia, ogni pedina che sta per essere creata sotto il controllo di un avversario in questo turno viene invece creata sotto il tuo controllo.

* L'effetto di sostituzione della Tagliaborse Astuta viene applicato prima di qualsiasi altro effetto di sostituzione che potrebbe modificare come la pedina entra nel campo di battaglia. Ad esempio, se un avversario controlla la Processione dei Consacrati, l'effetto della tua Tagliaborse Astuta si applica prima di quello della Processione dei Consacrati e non otterrai il doppio di pedine.

* La Tagliaborse Astuta non cambia retroattivamente il controllore delle pedine che sono già entrate nel campo di battaglia.

* Se una pedina sta per essere creata TAPpata e attaccante, ma il controllore della pedina non è un giocatore che sta attaccando, quella pedina viene creata TAPpata ma non attaccante. Se sta per essere creata una pedina che blocca una creatura, ma il controllore della pedina non è un giocatore in difesa, quella pedina viene creata ma non blocca.

* Se l'effetto che crea la pedina crea anche un'abilità innescata ritardata, la Tagliaborse Astuta non cambia il controllore di quell'abilità. Ad esempio, se il tuo avversario attiva l'abilità di Kiki-Jiki, Spaccaspecchi, l'abilità innescata ritardata è controllata da quell'avversario. Quando l'abilità si innesca, quel giocatore non può sacrificare la pedina, che rimane quindi sul campo di battaglia.

* D'altro canto, se l'effetto che crea la pedina le conferisce un'abilità innescata, il giocatore che controlla la pedina nel momento in cui l'abilità si innesca sarà anche il giocatore che controlla quell'abilità. Ad esempio, se il tuo avversario attiva la seconda abilità di Jace, Naufrago Astuto, la pedina ha l'abilità. Se l'abilità si innesca, sarai tu a controllarla, quindi dovrai sacrificare la pedina.

* Se l'abilità innescata della Tagliaborse Astuta è stata risolta da due o più giocatori e sta per essere creata una pedina, l'aspirante controllore della pedina sceglie quale degli effetti applicabili della Tagliaborse Astuta applicare. Poi il nuovo aspirante controllore della pedina ripete la procedura scegliendo uno degli effetti rimanenti della Tagliaborse Astuta e così via, finché non ci sono più effetti da applicare. Ogni effetto può essere applicato alla pedina solo una volta in questo modo.

* Questa procedura significa che, se ogni giocatore in una partita a due giocatori ha risolto l'abilità innescata della Tagliaborse Astuta e uno di loro sta per creare una pedina, questa entrerà nel campo di battaglia sotto il controllo di quel giocatore. La pedina stava per entrare nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore A, quindi è influenzata dall'effetto del giocatore B. Ora quella pedina sta per entrare nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore B, quindi è influenzata dall'effetto del giocatore A. Tutti gli effetti di sostituzione sono ormai stati utilizzati, quindi la pedina entrerà nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore A.

Tenente della Legione

{W}{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

2/2

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

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un altro Vampiro che controlli potrebbe diventare letale se la Tenente della Legione lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Tetzimoc, Morte Primordiale

{4}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

6/6

Tocco letale

{B}, Rivela Tetzimoc, Morte Primordiale dalla tua mano: Metti un segnalino preda su una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

Quando Tetzimoc entra nel campo di battaglia, distruggi ogni creatura con un segnalino preda controllata dai tuoi avversari.

* Puoi attivare l'abilità attivata di Tetzimoc più volte durante il tuo turno.

* L'abilità innescata di Tetzimoc non verifica in che modo un segnalino preda è stato messo su una creatura controllata da un avversario o a chi apparteneva la copia di Tetzimoc che ha messo quel segnalino sulla creatura. Tetzimoc si accontenta semplicemente di mangiare tutte le prede dell'avversario su cui riesce a mettere gli occhi.

Tiranno Serrafauci

{3}{W}{W}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno al Tiranno Serrafauci, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché il Tiranno Serrafauci non lascia il campo di battaglia.

* Se il Tiranno Serrafauci lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva (probabilmente perché gli è stato inflitto danno letale), la creatura bersaglio non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.

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

Triceratopo Imperiale

{4}{W}

Creatura — Dinosaurio

3/5

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno al Triceratopo Imperiale, guadagni 2 punti vita.

* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso momento in cui al Triceratopo Imperiale viene inflitto danno, perdi la partita prima che la sua abilità infuriare si risolva.

Tritona Vincolanebbie

{G}{U}

Creatura — Sciamano Tritone

2/2

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

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

Uncino del Capitano

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0, ha minacciare ed è un Pirata in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura.

Ogniqualvolta l'Uncino del Capitano diventa non assegnato a un permanente, distruggi quel permanente.

Equipaggiare {1}

* L'Uncino del Capitano diventa non assegnato alla creatura che sta equipaggiando se lo equipaggi su una nuova creatura, se l'Uncino del Capitano lascia il campo di battaglia, se la creatura equipaggiata smette di essere una creatura o se l'Uncino del Capitano smette di essere un Equipaggiamento. (Inoltre diventa non assegnato se la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia, ma in quel caso l'abilità innescata non farà nulla.)

Vampiro Giurato

{1}{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

2/2

Il Vampiro Giurato entra nel campo di battaglia TAPpato.

Puoi lanciare il Vampiro Giurato dal tuo cimitero se hai guadagnato punti vita in questo turno.

* L'ultima abilità del Vampiro Giurato verifica solo se hai guadagnato punti vita nel turno, anche se il Vampiro Giurato non era nel tuo cimitero quando ciò è accaduto. Non verifica quanti punti vita hai guadagnato, se ne hai anche persi o se hai perso più punti vita di quanti ne hai guadagnati.

* Quando lanci il Vampiro Giurato dal tuo cimitero, segui le normali regole per lanciare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili.

Vedere Rosso

{1}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+1 e ha attacco improvviso.

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai attaccato con una creatura in questo turno, sacrifica Vedere Rosso.

* L'ultima abilità di Vedere Rosso viene soddisfatta se una qualsiasi creatura ha attaccato, analogamente a quanto avviene per le abilità incursione. La creatura che essa incanta non deve necessariamente aver attaccato.

Veggente di Yatzocal

{1}{G}{W}

Creatura — Druido Umano

2/3

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

Sacrifica il Veggente di Yatzocal: Riprendi in mano una carta Dinosaurio bersaglio dal tuo cimitero.

* La seconda abilità del Veggente di Yatzocal non include il simbolo {T}. Puoi attivare quell'abilità anche se il Veggente di Yatzocal è già stato TAppato, ad esempio perché hai attivato la sua prima abilità.

Vescovo dei Vincoli

{3}{W}

Creatura — Chierico Vampiro

1/1

Quando il Vescovo dei Vincoli entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché il Vescovo dei Vincoli non lascia il campo di battaglia.

Ogniqualevolta il Vescovo dei Vincoli attacca, un Vampiro bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza della carta esiliata.

* Se il Vescovo dei Vincoli lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata tenti di risolversi, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.

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

* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve la seconda abilità del Vescovo dei Vincoli. Non cambierà se la carta lascia l'esilio più avanti nel turno.

* Se non ci sono carte esiliate mentre si risolve l'ultima abilità del Vescovo dei Vincoli, probabilmente perché il Vescovo dei Vincoli ha lasciato il campo di battaglia mentre quell'abilità era in pila, X è pari a 0. Lo stesso vale se la carta esiliata non ha una forza, probabilmente perché è una carta non creatura che era diventata una creatura.

* Se il Vescovo dei Vincoli esilia un Veicolo, usa la forza stampata sul Veicolo per determinare il valore di X.

Veterana Ardita

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Fintanto che è il tuo turno, la Veterana Ardita prende +0/+2.

* La Veterana Ardita prende +0/+2 per l'intera durata del tuo turno. Se le viene inflitto danno o se prende -X/-X fino alla fine del turno, quegli effetti si esauriranno prima della fine del tuo turno.

Viaggio Verso l'Eternità

{1}{B}{G}

Incantesimo Leggendaro — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando la creatura incantata muore, rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, poi rimetti il Viaggio Verso l'Eternità sul campo di battaglia trasformato sotto il tuo controllo.

////

Atzal, Grotta dell'Eternità

Terra Leggendaria

(Si trasforma dal Viaggio Verso l'Eternità.)

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

{3}{B}{G}, {T}: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

* Se un altro giocatore prende il controllo della creatura incantata, il Viaggio Verso l'Eternità verrà messo nel tuo cimitero.

* Se il Viaggio Verso l'Eternità e la creatura incantata vengono messi nei cimiteri contemporaneamente, l'abilità del Viaggio Verso l'Eternità farà tornare entrambi sul campo di battaglia.

* Se il Viaggio Verso l'Eternità incanta una creatura che controlli ma non possiedi, la creatura tornerà sul campo di battaglia sotto il tuo controllo dal cimitero del suo proprietario quando muore. In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi creatura che controlli grazie all'effetto del Viaggio Verso l'Eternità viene esiliata.

Vraska, Gorgone Cospiratrice *(solo mazzo Planeswalker)*

{4}{B}{B}

Planeswalker Leggendaro — Vraska

5

+2: Le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

-3: Distruggi una creatura bersaglio.

-10: Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno tocco letale e “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno a un avversario, quel giocatore perde la partita”.

* La prima e l'ultima abilità di Vraska influenzano solo le creature che controlli nel momento in cui si risolvono. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+0 e non guadagneranno abilità.

* L'abilità innescata che Vraska fornisce alle creature con la sua terza abilità si innesca per tutti i danni inflitti da quelle creature, incluso il danno non da combattimento. Se a più giocatori vengono inflitti danni contemporaneamente dalle creature influenzate, scegli tu l'ordine in cui quelle abilità innescate si risolvono. Se tutti i tuoi avversari hanno perso la partita, tu la vincerai prima che qualsiasi altra abilità innescata si risolva.

Zacama, Calamità Primordiale

{6}{R}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

9/9

Cautela, raggiungere, travolgere

Quando Zacama, Calamità Primordiale entra nel campo di battaglia, se lo hai lanciato, STAPpa tutte le terre che controlli.

{2}{R}: Zacama infligge 3 danni a una creatura bersaglio.

{2}{G}: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

{2}{W}: Guadagni 3 punti vita.

* L'abilità innescata di Zacama si innesca se lo lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti Zacama sul campo di battaglia senza lanciarlo.

* L'abilità di danno di Zacama può essere attivata durante il combattimento, ad esempio bersagliando una creatura che lo blocca. Se tutte le creature che bloccano Zacama vengono distrutte, il suo danno da combattimento viene assegnato al giocatore o al planeswalker attaccato da Zacama a causa di travolgere. Se alle creature bloccanti viene inflitto danno non letale, quel danno viene considerato quando si assegna danno con travolgere.

Zannodonte alla Carica

{3}{R}{R}

Creatura — Dinosaurio

4/4

Travolgere

Se lo Zannodonte alla Carica sta per infliggere danno da combattimento a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel giocatore.

* Se lo Zannodonte alla Carica deve assegnare danno con travolgere a un giocatore, quel danno viene assegnato in base alla sua forza attuale e viene raddoppiato solo mentre viene inflitto. Ad esempio, se lo Zannodonte alla Carica viene bloccato da una creatura 3/3, il giocatore attaccante può assegnare 1 danno al giocatore in difesa, poi lo Zannodonte alla Carica infligge 2 danni a quel giocatore.

* Il danno raddoppiato inflitto dallo Zannodonte alla Carica rimane comunque danno da combattimento.

Zetalpa, Alba Primordiale

{6}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

4/8

Volare, doppio attacco, cautela, travolgere, indistruttibile

* Se una creatura attaccante con doppio attacco e travolgere distrugge tutte le creature che la bloccano con danno da combattimento per attacco improvviso, tutto il suo danno da combattimento normale viene assegnato al giocatore o al planeswalker attaccato da quella creatura.

Magic: The Gathering, Magic, Rivali di Ixalan, Kaladesh, Rivolta dell'Etere, Amonkhet, L'Era della Rovina, Ixalan e mazzo Planeswalker sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2018 Wizards.