# Note di release di *Il Trono di Eldraine*

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

Ultima modifica: 27 giugno 2019

Le Note di release contengono informazioni sull’uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell’espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina [**Support.Wizards.com**](http://Support.Wizards.com/).

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 *Il Trono di Eldraine* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 4 ottobre 2019. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Gilde di Ravnica*, *Fedeltà di Ravnica*, *La Guerra della Scintilla*, il *Set Base 2020* e *Il Trono di Eldraine*.

Visita [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

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

## Nuova meccanica: carte avventuriero

L’espansione *Il Trono di Eldraine* include un nuovo stile di carte. Le carte avventuriero sono carte creatura, ma ognuna ha una serie di caratteristiche alternative delimitate da un bordo secondario a sinistra del suo riquadro di testo. Puoi lanciare la carta come la sua Avventura; se lo fai, potrai lanciarla come creatura in seguito.

Ammazzagiganti  
{W}  
Creatura — Popolano Umano  
1/2  
{1}{W}, {T}: TAPpa una creatura bersaglio.  
//  
Recidere  
{2}{W}  
Istantaneo — Avventura  
Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 4. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Una carta avventuriero è una carta creatura in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, l’Ammazzagiganti è una carta creatura bianca il cui costo di mana convertito è 1. Non può essere bersaglio dell’abilità innescata del Santuario Mistico.
* Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo costo di mana convertito e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
* Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se l’Ammazzagiganti viene esiliato con l’ultima abilità di Vivien, Campionessa delle Terre Selvagge, non puoi lanciarlo come Recidere.
* Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può lanciarla come magia creatura. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà lanciarla come creatura in seguito.
* Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo tranne che esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di lanciarla come magia creatura.
* Devi comunque seguire eventuali restrizioni e permessi temporali per la magia creatura che lanci dall’esilio. Normalmente, potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
* Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come creatura.
* Un effetto può riferirsi a una carta, una magia o un permanente che “ha un’Avventura”. Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
* Se un effetto si riferisce a una carta creatura, una magia creatura o una creatura che ha un’Avventura, non troverà una magia istantaneo o stregoneria in pila che è stata lanciata come Avventura.
* Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un’Avventura, anche la copia ha un’Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
* Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell’Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
* Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all’Avventura.

## Nuova meccanica: adamantino

La parola per definire un’abilità *adamantino* è una novità dell’espansione *Il Trono di Eldraine* e indica una ricompensa per chi dimostra una dedizione eccezionale a un colore e spende tre o più mana di quel colore per lanciare una magia. Una parola per definire un’abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Tramutare in Zucca  
{3}{U}  
Istantaneo  
Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Pesca una carta.  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana blu per lanciare questa magia, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

* Se una magia istantaneo o stregoneria ha un’abilità adamantino, esegui le istruzioni della magia in ordine. Esegui l’istruzione di adamantino quando la magia si risolve, dopo qualsiasi altro effetto stampato sopra di essa.
* Se un effetto ti consente di lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla e pagarlo, a meno che una regola o un effetto differenti non ti permettano di lanciare quella magia pagando un costo. Analogamente, non puoi rinunciare a una riduzione di costo a meno che quell’effetto non dica che puoi.
* Gli effetti di adamantino verificano quale mana è stato effettivamente speso per lanciare una magia. Se un effetto ti consente di spendere mana “come se fosse mana” di qualsiasi colore o tipo, ciò ti permette di spendere mana che altrimenti non potresti spendere, ma non cambia quale mana hai speso per lanciare la magia.
* Se copi una magia che ha un’abilità adamantino, per lanciare la copia non è stato speso mana, quindi quell’abilità non si applicherà.

## Tematica dell’espansione: Cibo

Il piano di Eldraine vanta ricche tradizioni culinarie, alcune gradevolmente dolci o salate, altre decisamente sgradevoli. Molte carte in questa espansione creano o utilizzano artefatti Cibo, quindi puoi unirti a questo banchetto, se ne hai il coraggio.

Strega Tentatrice  
{2}{B}  
Creatura — Warlock Umano  
1/3  
Quando la Strega Tentatrice entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*  
{2}, {T}, Sacrifica un Cibo: Un giocatore bersaglio perde 3 punti vita.

Bruto di Pan di Zenzero  
{1}  
Creatura Artefatto — Golem Cibo  
1/1  
Rapidità  
{1}: Il Bruto di Pan di Zenzero non può essere bloccato in questo turno tranne che da creature con rapidità.  
{2}, {T}, Sacrifica il Bruto di Pan di Zenzero: Guadagni 3 punti vita.

* Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare su alcune creature (come il Bruto di Pan di Zenzero), non è mai un tipo di creatura.
* Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, puoi sacrificare il Bruto di Pan di Zenzero per attivare l’ultima abilità della Strega Tentatrice.
* Non puoi sacrificare una pedina Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Cibo per attivare la sua stessa abilità e anche attivare l’abilità della Strega Tentatrice.
* Alcune magie che ti permettono di creare una pedina Cibo hanno dei bersagli. Non puoi lanciare queste magie senza scegliere tutti i bersagli richiesti e se tutti quei bersagli diventano bersagli illegali, la magia non si risolverà e tu non creerai Cibo. Se alcuni ma non tutti quei bersagli diventano illegali, farai il più possibile, inclusa la creazione di Cibo.
* Qualsiasi cosa tu faccia, non mangiarti quelle deliziose carte!

## Tematica dell’espansione: pescare la tua seconda carta

La conoscenza è potere! Alcune carte nell’espansione *Il Trono di Eldraine* hanno abilità che si innescano ogniqualvolta peschi la tua seconda carta durante un turno.

Spiritello Vandalo  
{1}{U}  
Creatura — Farabutto Spiritello  
1/2  
Lampo  
Volare  
Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 sullo Spiritello Vandalo.

* L’abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se il permanente con quell’abilità fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l’abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
* Se un effetto ti permette di pescare più carte, l’abilità si innesca dopo che hai pescato qualsiasi carta sia la seconda per il turno. Scegli eventuali bersagli per l’abilità dopo che hai pescato, guardato tutte le carte e terminato di risolvere la magia o l’abilità che te le ha fatte pescare.
* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

## Riproposizione di una meccanica: mana ibrido

I simboli di mana ibrido indicano un costo che può essere pagato con uno qualsiasi di due colori. Ad esempio, {g/u} può essere pagato con {G} o con {U}. È contemporaneamente un simbolo di mana verde e uno di mana blu.

Mordace Tonante  
{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}  
Creatura — Idra Tartaruga  
4/4  
Ogniqualvolta lanci una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 5, pesca una carta.

* Mentre lanci una magia o attivi un’abilità attivata con un simbolo di mana ibrido nel costo, scegli quale colore di mana spenderai per ogni simbolo di mana ibrido. Lo fai nello stesso istante in cui sceglieresti i modi o un valore di X in un costo di mana. Ad esempio, scegli se lanciare il Mordace Tonante pagando {G}{G}{G}{G}, {G}{G}{G}{U}, {G}{G}{U}{U}, {G}{U}{U}{U} o {U}{U}{U}{U}.
* Ogni simbolo ibrido a due colori aggiunge 1 al costo di mana convertito di una carta. Ad esempio, il costo di mana convertito del Mordace Tonante è 4.
* Una carta con un simbolo di mana ibrido nel suo costo di mana è di ciascun colore presente nel suo costo di mana, indipendentemente da quale mana è stato speso per lanciarla. Ad esempio, il Mordace Tonante è verde e blu, anche se lo lanci solo con mana verde.
* Allo stesso modo, l’identità di colore di una carta (utilizzata nella variante Commander) include sempre entrambi i colori che compaiono in un simbolo di mana ibrido su quella carta. Il Mordace Tonante non può essere incluso in un mazzo Commander il cui comandante abbia un’identità di colore esclusivamente verde, anche se il Mordace Tonante potrebbe essere lanciato usando solo mana verde.

## Cicli: terre selvagge e terre del reame

Due cicli di terre in *Il Trono di Eldraine*, uno comune e uno raro, mostrano le peculiarità delle misteriose terre selvagge e i bastioni del reame. Tutte e dieci le carte verificano i tipi di terra base sul campo.

Santuario Mistico  
Terra — Isola  
*({T}: Aggiungi {U}.)*  
Il Santuario Mistico entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli tre o più altre Isole.  
Quando il Santuario Mistico entra nel campo di battaglia STAPpato, puoi mettere una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

Castello di Vantressa  
Terra  
Il Castello di Vantressa entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli un’Isola.  
{T}: Aggiungi {U}.  
{2}{U}{U}, {T}: Profetizza 2.

* Un’Isola è una terra con il sottotipo Isola, non una terra qualsiasi che potrebbe produrre mana blu. Ad esempio, il Santuario Mistico è un’Isola, ma il Castello di Vantressa non lo è.
* Mentre queste terre entrano nel campo di battaglia, verificano le terre che sono già sul campo di battaglia. Non considerano le terre che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente a esse (a causa del Morforama, ad esempio).
* Se un altro effetto mette queste terre sul campo di battaglia TAPpate, entrano TAPpate, anche se controlli terre sufficienti con il tipo di terra base appropriato.
* Una volta che le terre comuni (come il Santuario Mistico) sono entrate nel campo di battaglia TAPpate, non c’è modo di STAPparle con una magia o un’abilità per far innescare la loro ultima abilità.
* Sebbene le terre comuni abbiano tipi di terra base, non sono terre base.

## Ciclo: reliquie del reame

Ognuna delle cinque corti del reame custodisce un antico artefatto leggendario, emblema della virtù della corte. Puoi usarli per ricevere assistenza nelle tue battaglie; farli entrare in azione è piuttosto dispendioso, ma esistono metodi per ridurne il costo.

Lo Specchio Magico  
{6}{U}{U}{U}  
Artefatto Leggendario  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.  
Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.  
All’inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino conoscenza su Lo Specchio Magico, poi pesca una carta per ogni segnalino conoscenza su Lo Specchio Magico.

* 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.
* L’abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo della reliquia. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
* Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l’ammontare di cui viene ridotto il costo di una reliquia.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abietto di Fortespino *(carta inclusa in un mazzo Planeswalker)*  
{1}{G}  
Creatura — Ouphe  
2/2  
{8}: L’Abietto di Fortespino ha forza e costituzione base 10/10 fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo se controlli un planeswalker Oko.

* Viene verificato se controlli un planeswalker Oko solo mentre inizi ad attivare l’abilità dell’Abietto di Fortespino. È irrilevante se Oko lascia il campo di battaglia prima che l’abilità si risolva o più avanti nel turno.
* Eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione dell’Abietto di Fortespino senza impostarle a un numero o a un valore specifico si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, a prescindere dall’ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano forza e costituzione.

Adunata per il Trono  
{2}{W}  
Istantaneo  
Crea due pedine creatura Umano 1/1 bianche.  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana bianchi per lanciare questa magia, guadagni 1 punto vita per ogni creatura che controlli.

* Crei Umani e guadagni punti vita mentre l’Adunata per il Trono si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Affogare nel Loch  
{U}{B}  
Istantaneo  
Scegli uno —  
• Neutralizza una magia bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore al numero di carte nel cimitero del suo controllore.  
• Distruggi una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore al numero di carte nel cimitero del suo controllore.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
* Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Aggirare  
{W}  
Istantaneo  
Aggirare infligge a una creatura attaccante o bloccante bersaglio danno pari al numero di creature che controlli.

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

Alabarda di Rosaspino  
{G}  
Artefatto — Equipaggiamento  
Quando l’Alabarda di Rosaspino entra nel campo di battaglia, assegnala a una creatura non Umano bersaglio che controlli.  
La creatura equipaggiata prende +2/+1.  
Equipaggiare {5} *({5}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se non ci sono creature a cui assegnare l’Alabarda di Rosaspino quando entra nel campo di battaglia, semplicemente rimane non assegnata.

Alela, Abile Provocatrice *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{1}{W}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Warlock Spiritello  
2/3  
Volare, tocco letale, legame vitale  
Le altre creature con volare che controlli prendono +1/+0.  
Ogniqualvolta lanci una magia artefatto o incantesimo, crea una pedina creatura Spiritello 1/1 blu con volare.

* L’ultima abilità di Alela si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Una magia che è sia un artefatto sia un incantesimo fa innescare l’ultima abilità di Alela solo una volta.

Anziana del Rifugio Fatato  
{1}{G}{W}  
Creatura — Druido Silvantropo  
0/0  
Cautela  
L’Anziana del Rifugio Fatato prende +1/+1 per ogni colore tra i permanenti che controlli.  
{T}: Per ogni colore tra i permanenti che controlli, aggiungi un mana di quel colore.

* La seconda abilità dell’Anziana del Rifugio Fatato può fornirle al massimo +5/+5, ossia +1/+1 per ognuno dei colori bianco, blu, nero, rosso e verde. “Oro”, “multicolore” e “incolore” non sono colori. Analogamente, l’ultima abilità dell’Anziana del Rifugio Fatato può produrre al massimo cinque mana.
* Poiché l’Anziana del Rifugio Fatato è un permanente verde e bianco, la sua seconda abilità normalmente le fornisce almeno +2/+2 e la sua ultima abilità in genere produce almeno {G}{W}.

Anziane del Laboratorio *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{6}{U}  
Creatura — Artefice Umano  
4/4  
Le creature artefatto che controlli hanno volare.  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi far sì che un artefatto non creatura bersaglio che controlli diventi una creatura artefatto 0/0. Se lo fai, metti quattro segnalini +1/+1 su di essa.

* L’effetto dell’abilità innescata delle Anziane del Laboratorio dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.
* Un artefatto che diventa una creatura grazie alle Anziane del Laboratorio non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall’inizio del turno.
* Se un altro effetto in seguito fa diventare l’artefatto una creatura e ne stabilisce la forza e la costituzione mentre lo fa, quella creatura avrà quella forza e quella costituzione base; non sarà 0/0. Da notare che manovrare un Veicolo non ne definisce forza e costituzione, quindi la forza e la costituzione base di un Veicolo rimangono 0/0 se lo manovri.

Appetito Insaziabile  
{1}{G}  
Istantaneo  
Puoi sacrificare un Cibo. Se lo fai, una creatura bersaglio prende +5/+5 fino alla fine del turno. Altrimenti, quella creatura prende +3/+3 fino alla fine del turno.

* Scegli una creatura bersaglio mentre lanci l’Appetito Insaziabile, ma non scegli se sacrificare un Cibo finché la magia non si risolve.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Appetito Insaziabile tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non sacrificherai un Cibo.

Apprendista Sopraffatta  
{U}  
Creatura — Mago Umano  
1/2  
Quando l’Apprendista Sopraffatta entra nel campo di battaglia, ogni avversario mette nel proprio cimitero le prime due carte del proprio grimorio. Poi profetizzi 2. *(Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettine un qualsiasi numero in fondo al tuo grimorio e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

* Profetizzi 2 una volta dopo che ogni avversario ha spostato le prime carte del proprio grimorio. Non profetizzi 2 per ogni avversario.

Arconte Armonioso  
{4}{W}{W}  
Creatura — Arconte  
4/5  
Volare  
Le creature non Arconte hanno forza e costituzione base 3/3.  
Quando l’Arconte Armonioso entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Umano 1/1 bianche.

* L’Arconte Armonioso sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base di una creatura. Eventuali effetti che impostano il valore della forza o della costituzione e che iniziano ad essere applicati dopo che l’Arconte Armonioso è entrato nel campo di battaglia sostituiranno questo effetto.
* Se un effetto fa sì che un permanente non creatura diventi una creatura e ne stabilisce la forza e la costituzione mentre lo fa, quella creatura avrà quella forza e quella costituzione; non sarà 3/3. Da notare che manovrare un Veicolo non ne definisce forza e costituzione, quindi un Veicolo rimarrà una creatura 3/3 dopo essere stato manovrato.
* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello del Funerale Festoso, 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.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature potrebbe diventare letale se l’Arconte Armonioso entra nel campo di battaglia o lo lascia in quel turno.

Arconte dell’Assoluzione  
{3}{W}  
Creatura — Arconte  
3/2  
Volare  
Protezione dal bianco *(Questa creatura non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di bianco.)*  
Le creature non possono attaccare te o un planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

* I tuoi avversari possono scegliere di non pagare per attaccare con una creatura che attacca “se può farlo”. Se non c’è nessun altro giocatore o planeswalker da attaccare, quella creatura semplicemente non attacca.
* In una partita Two-Headed Giant, le creature possono attaccare il tuo compagno di squadra e i planeswalker che controlla senza pagare mana.

Armatura Barcollante  
{3}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
\*/3  
La forza dell’Armatura Barcollante è pari al numero di artefatti e/o incantesimi che controlli.

* L’abilità che definisce la forza dell’Armatura Barcollante funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Fintanto che l’Armatura Barcollante è sul campo di battaglia, la sua abilità considera se stessa, quindi sarà almeno 1/3.
* Un permanente che è sia un artefatto sia un incantesimo viene considerato una sola volta.

Armatura Lucente  
{1}{W}  
Artefatto — Equipaggiamento  
Lampo  
Quando l’Armatura Lucente entra nel campo di battaglia, assegnala a un Cavaliere bersaglio che controlli.  
La creatura equipaggiata prende +0/+2 e ha cautela.  
Equipaggiare {3} *({3}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* Se una creatura guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di attaccare con essa, non verrà STAPpata.
* Se non ci sono Cavalieri a cui assegnare l’Armatura Lucente quando entra nel campo di battaglia, semplicemente rimane non assegnata.

Assaggio di Morte *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{4}{B}{B}  
Stregoneria  
Ogni giocatore sacrifica tre creature. Crei tre pedine Cibo. *(Sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

* Mentre l’Assaggio di Morte si risolve, prima il giocatore di turno sceglie tre creature che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
* Se un giocatore controlla tre o meno creature, quel giocatore sacrifica ogni creatura che controlla.
* Crei tre pedine Cibo, a prescindere da quante creature sono state effettivamente sacrificate, anche se alcuni o tutti i giocatori non hanno sacrificato alcuna creatura.

Ayara, Prima di Loctevenna  
{B}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Nobile Elfo  
2/3  
Ogniqualvolta Ayara, Prima di Loctevenna o un’altra creatura nera entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.  
{T}, Sacrifica un’altra creatura nera: Pesca una carta.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Ayara fa perdere due volte 1 punto vita alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita una volta.

Bacio del Vero Amore  
{2}{W}{W}  
Istantaneo  
Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio.  
Pesca una carta.

* Se l’artefatto o l’incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Bacio del Vero Amore tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non pescherai una carta e il tuo amore non avrà un lieto fine.

Baldoria dei Fuorilegge  
{1}{R}{W}{W}  
Incantesimo  
All’inizio del tuo mantenimento, scegli uno a caso. Crea una pedina creatura rossa e bianca con quelle caratteristiche.  
• Guerriero Umano 3/1 con travolgere e rapidità.  
• Chierico Umano 2/1 con legame vitale e rapidità.  
• Farabutto Umano 1/2 con rapidità e “Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”.

* Mentre metti in pila l’abilità innescata della Baldoria dei Fuorilegge, scegli un modo a caso. I giocatori possono rispondere all’abilità sapendo quale pedina verrà creata.

Bandire nelle Fiabe *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{4}{W}{U}  
Istantaneo  
Quando lanci questa magia dalla tua mano, copiala se controlli un artefatto, poi copiala se controlli un incantesimo. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.  
Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.

* L’abilità innescata che copia Bandire nelle Fiabe si risolve e crea copie di Bandire nelle Fiabe anche se la magia originale viene neutralizzata. L’abilità e le copie si risolvono prima che si risolva Bandire nelle Fiabe.
* Viene verificato se controlli o meno un artefatto e/o un incantesimo solo mentre l’abilità innescata si risolve.
* Se controlli un permanente che è un artefatto e un incantesimo, copierai Bandire nelle Fiabe due volte.
* Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Bandire nelle Fiabe tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non creerai una pedina Cavaliere.

Battipista di Bosco Selvaggio  
{G}  
Creatura — Guerriero Elfo  
1/1  
Ogniqualvolta il Battipista di Bosco Selvaggio attacca o blocca, se controlli un’altra creatura non Umano, il Battipista di Bosco Selvaggio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

* Se non controlli un’altra creatura non Umano subito dopo che il Battipista di Bosco Selvaggio ha attaccato o bloccato, la sua abilità non si innesca. Se non ne controlli una mentre l’abilità si risolve, quest’ultima non avrà alcun effetto. È irrilevante se controlli una creatura non Umano tra quei momenti o se ne controlli ancora una più avanti nel turno.

Berretti Rossi Predoni  
{2}{R}  
Creatura — Guerriero Goblin  
3/2  
Ogniqualvolta i Berretti Rossi Predoni attaccano, puoi TAPpare una creatura non Umano STAPpata che controlli. Se lo fai, i Berretti Rossi Predoni prendono +1/+1 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Mentre risolvi l’abilità dei Berretti Rossi Predoni, non puoi TAPpare più di una creatura per ottenere +1/+1 più di una volta.
* TAPpare una creatura attaccante con cautela per pagare il costo dell’abilità dei Berretti Rossi Predoni non farà sì che quella creatura lasci il combattimento o smetta di attaccare.
* I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui scegli se TAPpare una creatura e il momento in cui i Berretti Rossi Predoni prendono +1/+1 e guadagnano travolgere.

Bestia dei Cimenti  
{2}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Bestia  
4/4  
Cautela, tocco letale, rapidità  
La Bestia dei Cimenti non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.  
Il danno da combattimento che verrebbe inflitto dalle creature che controlli non può essere prevenuto.  
Ogniqualvolta la Bestia dei Cimenti infligge danno da combattimento a un avversario, infligge altrettanti danni a un planeswalker bersaglio controllato da quel giocatore.

* Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.
* La Bestia dei Cimenti impedisce che il danno da combattimento venga prevenuto solo dagli effetti che usano la parola “prevenire”.
* Il danno che la Bestia dei Cimenti infligge al planeswalker bersaglio mentre la sua ultima abilità si risolve non è danno da combattimento.
* Se l’avversario a cui viene inflitto danno non controlla alcun planeswalker, l’ultima abilità della Bestia dei Cimenti semplicemente non avrà alcun effetto.

Bestia Innamorata  
{2}{G}  
Creatura — Nobile Bestia  
5/5  
La Bestia Innamorata non può attaccare a meno che tu non controlli una creatura 1/1.  
//  
Desiderio del Cuore  
{G}  
Stregoneria — Avventura  
Crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Non devi necessariamente attaccare con una creatura 1/1 perché la Bestia Innamorata possa attaccare. Devi semplicemente controllare una creatura 1/1.
* Una volta che la Bestia Innamorata sta attaccando, resterà attaccante anche se non controlli più una creatura 1/1.
* Se la forza e la costituzione della Bestia Innamorata vengono ridotte a 1/1, la Bestia impara che amare se stessi è il primo passo nel cammino verso l’autentica felicità e può attaccare anche se non controlli altre creature 1/1.

Bracelama  
{4}{R}{R}  
Artefatto Leggendario — Equipaggiamento  
Lampo  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura attaccante che controlli.  
Quando la Bracelama entra nel campo di battaglia, assegnala a una creatura bersaglio che controlli.  
La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha doppio attacco e travolgere.  
Equipaggiare {3}

* Se lanci la Bracelama al di fuori della tua fase di combattimento, il suo costo non verrà ridotto.
* Se non ci sono creature a cui assegnare la Bracelama quando entra nel campo di battaglia, semplicemente rimane non assegnata.
* 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.

Brivido della Possibilità  
{1}{R}  
Istantaneo  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.  
Pesca due carte.

* Devi scartare esattamente una carta per lanciare il Brivido della Possibilità; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.

Bruto di Pan di Zenzero  
{1}  
Creatura Artefatto — Golem Cibo  
1/1  
Rapidità  
{1}: Il Bruto di Pan di Zenzero non può essere bloccato in questo turno tranne che da creature con rapidità.  
{2}, {T}, Sacrifica il Bruto di Pan di Zenzero: Guadagni 3 punti vita.

* Attivare la seconda abilità del Bruto di Pan di Zenzero dopo che è stato bloccato da una creatura senza rapidità non lo farà diventare non bloccato.

Cacciasplendore  
{1}{W}{U}  
Creatura — Spiritello  
1/1  
Volare, cautela  
La Cacciasplendore prende +1/+1 fintanto che controlli un artefatto.  
La Cacciasplendore prende +1/+1 fintanto che controlli un incantesimo.

* Un permanente che è sia un artefatto sia un incantesimo soddisfa le condizioni di entrambe le abilità della Cacciasplendore, quindi la Cacciasplendore prende +2/+2.

Cacciatore di Teste d’Elite  
{b/r}{b/r}{b/r}{b/r}  
Creatura — Cavaliere Umano  
2/3  
Minacciare *(Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*  
{b/r}{b/r}{b/r}, Sacrifica un’altra creatura o un artefatto: Il Cacciatore di Teste d’Elite infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

* Se il Cacciatore di Teste d’Elite in qualche modo diventa un artefatto, puoi sacrificarlo per pagare il costo della sua abilità attivata.

Campione Fervente  
{R}  
Creatura — Cavaliere Umano  
1/1  
Attacco improvviso, rapidità  
Ogniqualvolta il Campione Fervente attacca, un altro Cavaliere attaccante bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno.  
Le abilità equipaggiare che attivi e che bersagliano il Campione Fervente costano {3} in meno per essere attivate.

* L’ultima abilità del Campione Fervente riduce solo il mana generico nelle abilità equipaggiare. Se quei costi sono solo {3}, {2} o {1}, quell’abilità equipaggiare potrà essere attivata gratuitamente se bersaglia il Campione Fervente.

Campo dei Tornei  
Terra  
{T}: Aggiungi {C}.  
{T}: Aggiungi {R}, {W} o {B}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Cavaliere o Equipaggiamento.

* Il mana prodotto dalla seconda abilità del Campo dei Tornei non può essere speso per attivare abilità, incluse le abilità equipaggiare.
* Se un effetto si riferisce a una “magia [sottotipo]”, si riferisce solo a una magia con quel sottotipo. Ad esempio, la Carica di Cavalieri è una carta con “Cavaliere” nel nome e avvantaggia i Cavalieri, ma non è una carta Cavaliere.

Cannocchiale Incantato  
{2}  
Artefatto  
Mentre il Cannocchiale Incantato entra nel campo di battaglia, guarda la mano di un avversario, poi scegli il nome di una carta qualsiasi.  
Le abilità attivate delle fonti col nome scelto non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

* Puoi scegliere il nome di una carta qualsiasi, anche se quella carta normalmente non ha alcuna abilità attivata. Non devi limitarti ai nomi delle carte che hai visto nella mano dell’avversario.
* Non puoi scegliere il nome di una pedina (ad esempio Cibo), a meno che quella pedina non abbia lo stesso nome di una carta.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall’ultima abilità del Cannocchiale Incantato.
* Un’abilità di mana attivata è un’abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
* Il Cannocchiale Incantato influenza le carte indipendentemente dalla zona in cui si trovano. Questo include le carte in mano, nel cimitero e quelle esiliate.

Carica di Cavalieri *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{1}{W}{B}  
Incantesimo  
Ogniqualvolta un Cavaliere che controlli attacca, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.  
{6}{W}{B}, Sacrifica la Carica di Cavalieri: Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte creatura Cavaliere dal tuo cimitero.

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità della Carica di Cavalieri fa perdere due volte 1 punto vita alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita una volta.

Castello di Garenponte  
Terra  
Il Castello di Garenponte entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli una Foresta.  
{T}: Aggiungi {G}.  
{2}{G}{G}, {T}: Aggiungi sei {G}. Spendi questo mana solo per lanciare magie creatura o attivare abilità di creature.

* Il mana generato dall’ultima abilità del Castello di Garenponte non può essere speso per attivare abilità di carte creatura che non sono sul campo di battaglia.

Castello di Loctevenna  
Terra  
Il Castello di Loctevenna entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli una Palude.  
{T}: Aggiungi {B}.  
{1}{B}{B}, {T}: Pesca una carta, poi perdi punti vita pari al numero di carte che hai in mano.

* Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui peschi una carta e quello in cui perdi punti vita.

Cavalcante di Malafoglia  
{1}{G}  
Creatura — Cavaliere Elfo  
3/1  
Sacrifica un Cibo: Una creatura bersaglio blocca la Cavalcante di Malafoglia in questo turno, se può farlo.

* Se la creatura bersaglio non può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non blocca. Se è necessario pagare un costo per farla bloccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve bloccare per forza neanche in questo caso.
* Se la creatura bersaglio può bloccare altre creature, ma non può bloccare la Cavalcante di Malafoglia, è libera di bloccare qualsiasi altra creatura o di non bloccare affatto.

Cavalcante Omicida  
{1}{B}{B}  
Creatura — Cavaliere Zombie  
2/3  
Legame vitale  
Quando la Cavalcante Omicida muore, mettila in fondo al grimorio del suo proprietario.  
//  
Fine Repentina  
{1}{B}{B}  
Istantaneo — Avventura  
Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio. Perdi 2 punti vita. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Se la creatura o il planeswalker bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Fine Repentina tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non perderai 2 punti vita, né esilierai la Fine Repentina. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), perdi 2 punti vita ed esili la Fine Repentina.

Cavalcante Risoluta  
{w/b}{w/b}{w/b}{w/b}  
Creatura — Cavaliere Umano  
4/2  
{w/b}{w/b}: La Cavalcante Risoluta ha legame vitale fino alla fine del turno.  
{w/b}{w/b}{w/b}: La Cavalcante Risoluta ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non la distruggono.)*

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

Cavaliera Degna  
{1}{W}  
Creatura — Cavaliere Umano  
2/2  
Ogniqualvolta lanci una magia Cavaliere, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca.

* L’abilità della Cavaliera Degna si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Se un effetto si riferisce a una “magia [sottotipo]”, si riferisce solo a una magia con quel sottotipo. Ad esempio, la Carica di Cavalieri è una carta con “Cavaliere” nel nome e avvantaggia i Cavalieri, ma non è una carta Cavaliere.
* L’abilità innescata della Cavaliera Degna non si innesca quando la lanci perché non è ancora sul campo di battaglia.

Cavaliera Venerabile  
{W}  
Creatura — Cavaliere Umano  
2/1  
Quando la Cavaliera Venerabile muore, metti un segnalino +1/+1 su un Cavaliere bersaglio che controlli.

* Se a un Cavaliere che controlli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui viene inflitto alla Cavaliera Venerabile, moriranno entrambi simultaneamente. Quel Cavaliere non può ricevere un segnalino dall’abilità della Cavaliera Venerabile in tempo per salvarsi.

Cavaliere Giurato  
{1}{B}{B}  
Creatura — Cavaliere Umano  
0/0  
Il Cavaliere Giurato entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.  
Il Cavaliere Giurato attacca in ogni combattimento, se può farlo.  
Se sta per essere inflitto danno al Cavaliere Giurato mentre ha un segnalino +1/+1, previeni quel danno e rimuovi un segnalino +1/+1 da esso.

* Se il Cavaliere Giurato non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpato o è entrato sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
* L’ultima abilità del Cavaliere Giurato rimuove solo un segnalino da esso ogni volta che sta per essergli inflitto danno, non un segnalino per ogni danno prevenuto.
* Se più fonti stanno per infliggere danno al Cavaliere Giurato contemporaneamente (ad esempio, più creature che lo bloccano), la sua ultima abilità si applica una volta. Tutto quel danno viene prevenuto e viene rimosso solo un segnalino.
* Se al Cavaliere Giurato viene inflitto danno che non può essere prevenuto, viene comunque rimosso da esso un segnalino.

Cavaliere Immortale  
{b/g}{b/g}{b/g}{b/g}  
Creatura — Cavaliere Scheletro  
4/2  
Rapidità  
Quando guadagni punti vita per la prima volta in ogni turno, riprendi in mano il Cavaliere Immortale dal tuo cimitero.

* Il Cavaliere Immortale dev’essere nel tuo cimitero subito dopo che hai guadagnato punti vita affinché la sua ultima abilità si inneschi. Se guadagni punti vita a causa del danno da una fonte con legame vitale e quel danno è inflitto nello stesso istante in cui al Cavaliere Immortale viene inflitto danno letale, esso non sarà nel tuo cimitero finché non verranno eseguite le azioni di stato un attimo dopo, quindi l’abilità non potrà innescarsi.
* Se il Cavaliere Immortale entra nel tuo cimitero dopo che hai guadagnato punti vita in un turno, la sua ultima abilità non può innescarsi durante quel turno.

C’era Una Volta  
{1}{G}  
Istantaneo  
Se questa magia è la prima magia che hai lanciato in questa partita, puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana.  
Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura o terra scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* La prima opportunità che hai di lanciare C’era Una Volta è durante il mantenimento del primo giocatore, prima che quel giocatore possa giocare una terra.

Chulene, Narratore di Racconti *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{2}{G}{W}{U}  
Creatura Leggendaria — Druido Umano  
2/4  
Cautela  
Ogniqualvolta lanci una magia creatura, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.  
{3}, {T}: Fai tornare una creatura bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

* L’abilità innescata di Chulene si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* L’abilità innescata di Chulene non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato la tua terra per il turno e anche se non è il tuo turno.

Colpi Arroventati  
{4}{R}  
Istantaneo  
I Colpi Arroventati infliggono 5 danni a una creatura bersaglio.  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana rossi per lanciare questa magia, i Colpi Arroventati infliggono 3 danni al controllore di quella creatura.

* L’abilità adamantino dei Colpi Arroventati fa sì che infliggano danno addizionale. Non sostituisce il danno inflitto alla creatura bersaglio.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui i Colpi Arroventati tentano di risolversi, la magia non si risolverà. Non verrà inflitto danno ad alcun giocatore, anche se hai speso tre mana rossi.

Colpo Dilaniante  
{6}{R}  
Stregoneria  
Il Colpo Dilaniante infligge 7 danni divisi a tua scelta tra uno, due o tre bersagli. Se sono stati spesi almeno sette mana rossi per lanciare questa magia, il Colpo Dilaniante infligge invece 7 danni a ognuno di quei permanenti e/o giocatori.

* Devi dividere il danno mentre dichiari il Colpo Dilaniante, anche se intendi pagare sette mana rossi per lanciarlo. Se copi il Colpo Dilaniante, non è stato speso mana per lanciare la copia, quindi questa infliggerà il danno come diviso.
* Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.
* Se alcuni dei bersagli diventano illegali per il Colpo Dilaniante, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.
* Se un effetto ti consente di lanciare il Colpo Dilaniante senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarlo e pagare il suo costo a meno che una regola o un effetto differenti non ti permettano di lanciarlo per un costo.
* Il Colpo Dilaniante verifica quale mana è stato effettivamente speso per lanciarlo. Se un effetto ti consente di spendere mana “come se fosse mana” di qualsiasi colore o tipo, ciò ti permette di spendere mana che altrimenti non potresti pagare, ma non cambierà il mana che hai speso per lanciare la magia.

Comandante di Landa d’Inverno  
{W}{B}  
Creatura — Cavaliere Umano  
2/\*  
Tocco letale  
La costituzione del Comandante di Landa d’Inverno è pari al numero di Cavalieri che controlli.  
Ogniqualvolta il Comandante di Landa d’Inverno attacca, un altro Cavaliere bersaglio che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non lo distruggono.)*

* L’abilità che definisce la costituzione del Comandante di Landa d’Inverno funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Fintanto che il Comandante di Landa d’Inverno è sul campo di battaglia, la sua abilità considera se stessa, quindi sarà almeno 2/1.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Comandante di Landa d’Inverno potrebbe diventare letale se alcuni Cavalieri che controlli lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.

Contendente Acclamata  
{2}{W}  
Creatura — Cavaliere Umano  
3/3  
Quando la Contendente Acclamata entra nel campo di battaglia, se controlli un altro Cavaliere, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Cavaliere, Aura, Equipaggiamento o artefatto leggendario scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* L’abilità della Contendente Acclamata non si innesca se non controlli un altro Cavaliere subito dopo che è entrata nel campo di battaglia. Se non controlli un altro Cavaliere mentre l’abilità si risolve, non ha effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi dello stesso Cavaliere in entrambi i momenti.
* L’abilità della Contendente Acclamata può farti ottenere al massimo una carta tra le prime cinque, a prescindere da quanti altri Cavalieri controlli.

Così Minuscolo  
{U}  
Incantesimo — Aura  
Lampo  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende -2/-0. Prende invece -6/-0 fintanto che il suo controllore ha sette o più carte nel suo cimitero.

* Così Minuscolo controlla costantemente il cimitero del controllore della creatura incantata per determinare quanto quest’ultima sia minuscola.

Crociata Pugnotempesta  
{B}{R}  
Creatura — Cavaliere Umano  
2/2  
Minacciare  
All’inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore pesca una carta e perde 1 punto vita.

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità innescata della Crociata Pugnotempesta fa perdere due volte 1 punto vita a ogni squadra dopo che ogni giocatore di quella squadra ha pescato una carta.

Custode delle Fiabe  
{3}{G}{G}  
Creatura — Felino   
4/5  
Ogniqualvolta una o più creature non Umano che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

* Se le creature non Umano che controlli infliggono danno da combattimento a due o più giocatori contemporaneamente, l’abilità del Custode delle Fiabe si innescherà per ognuno di quei giocatori.
* L’abilità del Custode delle Fiabe si innesca anche se gli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui i non Umani che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore.
* Poiché le creature con attacco improvviso infliggono danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso, l’abilità del Custode delle Fiabe può innescarsi due volte durante un combattimento se le tue creature infliggono danno da combattimento a un giocatore in momenti diversi.

Danza della Magione  
{X}{W}{U}  
Stregoneria  
Rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero fino a X carte artefatto e/o incantesimo non Aura bersaglio, ciascuna con costo di mana convertito pari o inferiore a X. Se X è pari o superiore a 6, quei permanenti sono creature 4/4 in aggiunta ai loro altri tipi.

* Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel costo di mana, la X di quella carta viene considerata 0.
* Se X è pari o superiore a 6, gli artefatti e/o gli incantesimi entrano nel campo di battaglia come creature 4/4. Non entrano come permanenti non creatura per poi diventare creature.
* Una creatura artefatto o una creatura incantesimo rimessa sul campo di battaglia in questo modo sarà una creatura 4/4.
* Un Equipaggiamento che è anche una creatura non può essere assegnato a nulla. Puoi attivare la sua abilità equipaggiare, ma non diventerà assegnato.
* Se un altro effetto fa diventare uno dei permanenti rimessi sul campo di battaglia una creatura e ne stabilisce la forza e la costituzione mentre lo fa, quella creatura avrà quella forza e quella costituzione; non sarà 4/4. Da notare che manovrare un Veicolo non ne definisce forza e costituzione, quindi un Veicolo rimarrà una creatura 4/4 se lo manovri.

Destriero Ramingo  
{1}{G}{W}  
Creatura — Cavallo  
3/3  
Ogniqualvolta lanci una magia creatura che ha un’Avventura, metti un segnalino +1/+1 sul Destriero Ramingo. *(Non deve necessariamente essere prima andato all’Avventura.)*

* L’abilità del Destriero Ramingo si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Disfatta Epica  
{1}{B}  
Stregoneria  
Esilia una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o superiore a 3.

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

Dono del Calderone  
{4}{B}  
Stregoneria  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana neri per lanciare questa magia, metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio.  
Puoi scegliere una carta creatura nel tuo cimitero. Se lo fai, rimettila sul campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

* La carta creatura che rimetti sul campo di battaglia con il Dono del Calderone potrebbe essere una che hai appena messo nel tuo cimitero con la sua abilità adamantino. Questo perché il Dono del Calderone non bersaglia la carta che rimetterai sul campo di battaglia.
* Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui metti carte nel tuo cimitero, quello in cui scegli una carta creatura da far tornare e quello in cui rimetti quella carta sul campo di battaglia.
* Se la creatura sta per entrare nel campo di battaglia senza segnalini +1/+1, entrerà con un segnalino +1/+1.

Drago Opportunista  
{2}{R}{R}  
Creatura — Drago  
4/3  
Volare  
Quando il Drago Opportunista entra nel campo di battaglia, scegli un Umano o un artefatto bersaglio controllato da un avversario. Fintanto che il Drago Opportunista rimane sul campo di battaglia, prendi il controllo di quel permanente, che perde tutte le sue abilità e non può attaccare o bloccare.

* Se il Drago Opportunista lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, l’avversario mantiene il controllo del suo Umano o artefatto, che non perde alcuna abilità e può ancora attaccare o bloccare normalmente. Non ne prendi il controllo.
* L’effetto del Drago Opportunista non si esaurisce se un altro giocatore ne prende il controllo o se perde tutte le abilità. L’effetto si esaurisce solo quando esso non è più sul campo di battaglia.
* Se un altro giocatore prende il controllo del permanente che il Drago Opportunista ha rapito, quel permanente non recupera le sue abilità e non può comunque attaccare o bloccare.
* Se il permanente sottratto normalmente possiede abilità che si innescherebbero quando il Drago Opportunista muore, quelle abilità non si innescheranno.

Emry, Nascosta nel Loch  
{2}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Tritone  
1/2  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto che controlli.  
Quando Emry, Nascosta nel Loch entra nel campo di battaglia, metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio.  
{T}: Scegli una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero. Puoi lanciare quella carta in questo turno. *(Paghi comunque i suoi costi. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.)*

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell’abilità di Emry). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* L’abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo di Emry. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
* Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l’ammontare di cui viene ridotto il costo di Emry.
* Se l’ultima abilità di Emry bersaglia una carta terra artefatto, non puoi giocarla. Gli effetti che ti permettono di “lanciare” una carta non ti permettono di giocare una carta terra.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per la carta artefatto bersaglio. A meno che non abbia lampo, probabilmente potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* Lanciare la carta bersaglio le fa lasciare il tuo cimitero e la fa diventare un nuovo oggetto. Non puoi lanciarla nuovamente se torna nel tuo cimitero in questo turno.

Esemplare della Lancia Nera  
{1}{B}  
Creatura — Cavaliere Umano  
3/1  
Lampo  
Quando l’Esemplare della Lancia Nera entra nel campo di battaglia, un Cavaliere bersaglio ha tocco letale e legame vitale fino alla fine del turno.

* L’Esemplare della Lancia Nera può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata.

Famiglio del Calderone  
{B}  
Creatura — Felino  
1/1  
Quando il Famiglio del Calderone entra nel campo di battaglia, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.  
Sacrifica un Cibo: Rimetti sul campo di battaglia il Famiglio del Calderone dal tuo cimitero.

* Non puoi attivare l’ultima abilità del Famiglio del Calderone a meno che non si trovi nel tuo cimitero.
* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità del Famiglio del Calderone fa perdere due volte 1 punto vita alla squadra avversaria e tu guadagni 1 punto vita una volta.

Fate dei Desideri  
{1}{U}  
Creatura — Mago Spiritello  
1/4  
Volare  
{1}{U}, Scarta due carte: Fai tornare le Fate dei Desideri in mano al loro proprietario.  
//  
Esaudito  
{3}{U}  
Stregoneria — Avventura  
Puoi scegliere una carta non creatura che possiedi al di fuori della partita, rivelarla e aggiungerla alla tua mano.

* L’abilità attivata delle Fate dei Desideri può essere attivata solo mentre le Fate dei Desideri sono sul campo di battaglia.
* 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.

Feretro di Cristallo  
{1}{W}  
Artefatto  
Quando il Feretro di Cristallo entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 finché il Feretro di Cristallo non lascia il campo di battaglia.

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

Folletto Ipnotico  
{U}{U}  
Creatura — Spiritello  
2/1  
Volare  
//  
Bagliore Ammaliante  
{2}{U}  
Istantaneo — Avventura  
Neutralizza una magia bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
* Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per il Bagliore Ammaliante. La magia non sarà neutralizzata quando il Bagliore Ammaliante si risolve, ma esilierai comunque il Bagliore Ammaliante.

Forno della Strega  
{1}  
Artefatto  
{T}, Sacrifica una creatura: Crea una pedina Cibo. Se la costituzione della creatura sacrificata era pari o superiore a 4, crea invece due pedine Cibo. *(Sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

* Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui dichiari l’attivazione dell’abilità del Forno della Strega e il momento in cui sacrifichi una creatura. In particolare, nessuno può tentare di rimuovere o rimpicciolire la creatura che hai intenzione di infornare.

Frutto del Presagio  
{2}{B}  
Stregoneria  
Un giocatore bersaglio pesca due carte e perde 2 punti vita.  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana neri per lanciare questa magia, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

* Se per lanciare il Frutto del Presagio sono stati spesi almeno tre mana neri, tu creerai un Cibo, anche se hai fatto pescare due carte e perdere 2 punti vita a un altro giocatore.

Fuga nelle Terre Selvagge  
{3}{R}{G}  
Stregoneria  
Esilia le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi giocare le carte esiliate in questo modo fino alla fine del tuo prossimo turno.  
Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.

* La terra addizionale che giochi non deve necessariamente essere scelta tra le carte esiliate.
* La Fuga nelle Terre Selvagge non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l’esilio. Non puoi lanciarla più volte.
* Se non giochi una carta esiliata in questo modo, rimane in esilio.

Fuggire Insieme  
{1}{U}  
Istantaneo  
Scegli due creature bersaglio controllate da giocatori diversi. Fai tornare quelle creature in mano ai rispettivi proprietari.

* Se una delle due creature bersaglio diventa un bersaglio illegale, Fuggire Insieme può comunque determinare il suo controllore solo per verificare se l’altra creatura è un bersaglio legale. Se il bersaglio illegale ha lasciato il campo di battaglia, utilizza le sue ultime informazioni conosciute. Se l’altra creatura è ancora un bersaglio legale, ritorna in mano al suo proprietario.
* Se entrambe le creature sono controllate dallo stesso giocatore mentre Fuggire Insieme tenta di risolversi, entrambi i bersagli sono illegali. La magia non si risolve.

Funerale Festoso  
{4}{B}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte nel tuo cimitero.

* Il valore di X viene determinato solo mentre il Funerale Festoso inizia a risolversi. La forza e la costituzione della creatura bersaglio non cambieranno se altre carte verranno messe nel tuo cimitero più avanti nel turno.
* Il Funerale Festoso è ancora in pila mentre determini il valore di X. Non contribuisce al valore di X.

Fuochi dell’Invenzione  
{3}{R}  
Incantesimo  
Puoi lanciare magie solo durante il tuo turno e non puoi lanciare più di due magie in ogni turno.  
Puoi lanciare magie con costo di mana convertito pari o inferiore al numero di terre che controlli senza pagare il loro costo di mana.

* Se un effetto ti permette o ti impone di lanciare una magia durante il turno di un altro giocatore, non puoi farlo. La restrizione dei Fuochi dell’Invenzione ha la precedenza su quel permesso. Analogamente, se un effetto ti permette o ti impone di lanciare una terza magia durante il tuo turno, non puoi farlo.
* I Fuochi dell’Invenzione non impongono restrizioni sulle terre giocate o sulle abilità attivate.
* I Fuochi dell’Invenzione controlleranno tutto il turno per vedere se hai già lanciato due magie in quel turno, anche se i Fuochi dell’Invenzione non erano sul campo di battaglia quando sono state lanciate quelle magie. In particolare, non puoi lanciare i Fuochi dell’Invenzione e poi lanciare altre due magie in quel turno; se i Fuochi dell’Invenzione erano la tua seconda (o terza o quarta) magia in quel turno, non puoi lanciare nessun’altra magia.
* Se hai lanciato una magia che è stata neutralizzata, conterà comunque come una delle tue due magie.
* Puoi scegliere di pagare il costo di mana o un costo alternativo per le magie che lanci, anche se il loro costo di mana convertito è pari o inferiore al numero di terre che controlli.
* Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
* Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori (come quello di Scagliare), devi pagarli per lanciarla.
* Se un effetto dice che puoi lanciare una carta che altrimenti non potresti lanciare se paghi un costo alternativo (come nel caso delle parole chiave carica d’avvio e flashback), devi pagare quel costo alternativo se usi quel permesso per lanciare la carta. Se scegli di lanciarla, non puoi decidere di farlo senza pagare il suo costo di mana per evitare di pagare il costo alternativo.
* Se lanci una carta due volte durante un turno (ad esempio, lanciandola come Avventura e poi dall’esilio come creatura), hai lanciato due magie.

Fuoco Draconico Ustionante  
{1}{R}  
Istantaneo  
Il Fuoco Draconico Ustionante infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quella creatura o quel planeswalker stanno per morire in questo turno, invece esiliali.

* L’effetto di sostituzione del Fuoco Draconico Ustionante esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se stanno per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale. Viene applicato alla creatura o al planeswalker bersaglio anche se il Fuoco Draconico Ustionante non infligge loro danno (probabilmente a causa di un effetto di prevenzione).

Gadwick, il Rugoso  
{X}{U}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Umano  
3/3  
Quando Gadwick, il Rugoso entra nel campo di battaglia, pesca X carte.  
Ogniqualvolta lanci una magia blu, TAPpa un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario.

* Se Gadwick entra nel campo di battaglia senza essere lanciato o se è stato lanciato per un costo diverso dal suo costo di mana, il valore di X per la sua prima abilità è 0.
* La seconda abilità di Gadwick si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* L’abilità innescata di Gadwick non si innesca quando lo lanci perché non è ancora sul campo di battaglia.

Gargoyle di Loctevenna  
{1}  
Creatura Artefatto — Gargoyle  
0/3  
{4}: Il Gargoyle di Loctevenna prende +2/+0 e ha volare fino alla fine del turno.

* Puoi attivare l’abilità del Gargoyle di Loctevenna più volte in un turno, anche se ha già volare.

Gargoyle di Vantressa  
{1}{U}  
Creatura Artefatto — Gargoyle  
5/4  
Volare  
Il Gargoyle di Vantressa non può attaccare a meno che il giocatore in difesa non abbia sette o più carte nel suo cimitero.  
Il Gargoyle di Vantressa non può bloccare a meno che tu non abbia quattro o più carte in mano.  
{T}: Ogni giocatore mette nel proprio cimitero la prima carta del proprio grimorio.

* Se il Gargoyle di Vantressa attacca un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.
* Le restrizioni sull’attacco e sul blocco del Gargoyle di Vantressa vengono verificate solo nel momento in cui lo dichiari come creatura attaccante o bloccante. Se il giocatore in difesa perde carte dal suo cimitero dopo che il Gargoyle di Vantressa ha attaccato o se tu perdi carte dalla tua mano dopo che ha bloccato, esso rimane in combattimento.

Garruk, Cacciatore Maledetto  
{4}{B}{G}  
Planeswalker Leggendario — Garruk  
5  
0: Crea due pedine creatura Lupo 2/2 nere e verdi con “Quando questa creatura muore, metti un segnalino fedeltà su ogni Garruk che controlli”.  
-3: Distruggi una creatura bersaglio. Pesca una carta.  
-6: Ottieni un emblema con “Le creature che controlli prendono +3/+3 e hanno travolgere”.

* Se viene inflitto danno letale a una delle pedine Lupo di Garruk nello stesso istante in cui la fedeltà di Garruk è ridotta a 0 o meno, Garruk viene messo nel tuo cimitero prima che l’abilità innescata del Lupo possa salvarlo.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità di Garruk tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Non pescherai alcuna carta. Se il bersaglio è legale ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), pescherai comunque.

Ghiottone della Bruma Sanguinaria  
{1}{R}  
Creatura — Ghiottone  
2/1  
Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, il Ghiottone della Bruma Sanguinaria prende +1/+1 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

* Se il Ghiottone della Bruma Sanguinaria ottiene attacco improvviso dopo che è stato inflitto il danno da combattimento da attacco improvviso, infliggerà solo danno da combattimento normale.

Gigante dei Fagioli  
{6}{G}  
Creatura — Gigante  
\*/\*  
La forza e la costituzione del Gigante dei Fagioli sono pari al numero di terre che controlli.  
//  
Passi Fertili  
{2}{G}  
Stregoneria — Avventura  
Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Gigante dei Fagioli funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Gigante Sbriciolaossa  
{2}{R}  
Creatura — Gigante  
4/3  
Ogniqualvolta il Gigante Sbriciolaossa diventa bersaglio di una magia, il Gigante Sbriciolaossa infligge 2 danni al controllore di quella magia.  
//  
Schiacciare  
{1}{R}  
Istantaneo — Avventura  
Il danno non può essere prevenuto in questo turno. Schiacciare infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

* Schiacciare impedisce che venga prevenuto danno solo dagli effetti che usano la parola “prevenire”.
* Protezione previene il danno, quindi non potrà prevenire il danno dopo che Schiacciare si è risolto. Tuttavia, questo non consentirà a una magia o abilità di bersagliare illegalmente, anche se quella magia o abilità facesse infliggere danno.
* Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui Schiacciare tenta di risolversi, la magia non si risolve. Il danno può essere prevenuto come di consueto.
* L’abilità del Gigante Sbriciolaossa si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Se una magia bersaglia il Gigante Sbriciolaossa più di una volta, la sua abilità si innesca solo una volta.

Giostrare  
{1}{R}  
Stregoneria  
Scegli una creatura bersaglio che controlli e una creatura bersaglio che non controlli. La creatura che controlli prende +2/+1 fino alla fine del turno se è un Cavaliere. Poi quelle creature lottano l’una con l’altra. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*

* Non puoi lanciare Giostrare a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.
* La creatura bersaglio che controlli prende +2/+1 solo se è un Cavaliere mentre Giostrare si risolve. Lotterà comunque se non prende +2/+1.
* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre Giostrare tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre Giostrare tenta di risolversi, nessuna delle due creature prenderà +2/+1. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, prenderà comunque +2/+1 fino alla fine del turno se è un Cavaliere.

Grumgully, il Generoso  
{1}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Goblin  
3/3  
Ogni altra creatura non Umano che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

* Una creatura non Umano che controlli e che sta per entrare nel campo di battaglia senza segnalini +1/+1 entra con un segnalino +1/+1.
* Le altre creature non Umano che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente a Grumgully non otterranno un segnalino +1/+1.
* Se una creatura non Umano entra nel campo di battaglia come una copia di una creatura Umano, non otterrà un segnalino +1/+1. Analogamente, se un Umano entra come creatura non Umano, otterrà un segnalino +1/+1.

I Discendenti Reali  
{1}{U}{R}  
Planeswalker Leggendario — Will Rowan  
5  
+1: Pesca una carta, poi scarta una carta.  
+1: Una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha attacco improvviso e travolgere fino alla fine del turno.  
-8: Pesca quattro carte. Quando lo fai, I Discendenti Reali infliggono a un qualsiasi bersaglio danno pari al numero di carte nella tua mano.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre la prima abilità di I Discendenti Reali si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
* L’ultima abilità di I Discendenti Reali viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell’abilità si risolve, peschi quattro carte. Quando lo fai, l’abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” poiché scegli un bersaglio dopo aver guardato le carte che peschi.
* Se peschi meno di quattro carte mentre risolvi l’ultima abilità di I Discendenti Reali, la loro abilità innescata riflessiva non si innesca.
* Se effetti di sostituzione ti fanno pescare cinque o più carte mentre risolvi l’ultima abilità di I Discendenti Reali, la loro abilità innescata riflessiva si innesca comunque solo una volta, anche se peschi otto carte.

Il Circolo della Lealtà  
{4}{W}{W}  
Artefatto Leggendario  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Cavaliere che controlli.  
Le creature che controlli prendono +1/+1.  
Ogniqualvolta lanci una magia leggendaria, crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.  
{3}{W}, {T}: Crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.

* L’abilità innescata di Il Circolo della Lealtà si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* L’abilità innescata di Il Circolo della Lealtà non si innesca quando lo lanci perché non è ancora sul campo di battaglia.

Il Grande Monolito  
{7}{G}{G}  
Artefatto Leggendario  
Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.  
{T}: Aggiungi {G}{G}. Guadagni 2 punti vita.  
Ogniqualvolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su di essa e pesca una carta.

* Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la forza maggiore tra le creature che controlli, quella nuova forza verrà usata per determinare la riduzione di costo.
* Una volta che hai determinato il costo per lanciare Il Grande Monolito, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se la forza maggiore tra le creature che controlli cambia mentre attivi abilità di mana, il costo per lanciare Il Grande Monolito rimane quello che avevi determinato in precedenza.
* Una volta che l’ultima abilità di Il Grande Monolito si è innescata, pescherai una carta anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 sulla creatura per qualche motivo (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia).

Impulso Bramoso  
{u/b}{u/b}{u/b}{u/b}  
Stregoneria  
Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra dal cimitero o dalla mano di quel giocatore ed esiliala. Puoi lanciare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.

* Se lanci un’Avventura con l’Impulso Bramoso, sei tu (non il proprietario della carta) che potrai lanciare la creatura in seguito.
* L’effetto dell’Impulso Bramoso 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.
* 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, la magia o il permanente che controlli grazie all’effetto dell’Impulso Bramoso vengono esiliati.

Infiammacielo di Bracerocca *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{3}{R}  
Creatura — Cavaliere Umano  
4/3  
Fintanto che è il tuo turno, l’Infiammacielo di Bracerocca ha volare.  
Ogniqualvolta l’Infiammacielo di Bracerocca attacca, puoi pagare {2}{R}. Se lo fai, le creature che controlli prendono +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di avversari che hai.

* Mentre si risolve l’abilità innescata dell’Infiammacielo di Bracerocca, non puoi pagare {2}{R} più volte per aumentare il bonus.
* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata dell’Infiammacielo di Bracerocca. Non cambierà più avanti nel turno se gli avversari lasciano la partita.
* In una partita multiplayer, gli avversari che hanno lasciato la partita prima che l’abilità si risolvesse non vengono considerati dall’abilità innescata dell’Infiammacielo di Bracerocca.

Intrappolata nella Torre  
{1}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura senza volare  
La creatura incantata non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

* Se la creatura incantata ottiene volare, Intrappolata nella Torre viene messa nel tuo cimitero come azione di stato. La creatura non rimarrà di nuovo bloccata nella torre quando perderà volare.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate da Intrappolata nella Torre.

Intrusa dai Riccioli d’Oro  
{G}  
Creatura — Berserker Umano  
1/2  
Ogniqualvolta l’Intrusa dai Riccioli d’Oro infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarla. Quando lo fai, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.  
//  
Benvenuto a Casa  
{5}{G}{G}  
Stregoneria — Avventura  
Crea tre pedine creatura Orso 2/2 verdi. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* L’abilità innescata dell’Intrusa dai Riccioli d’Oro viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell’abilità si risolve, puoi sacrificarla. Quando lo fai, l’abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un artefatto o un incantesimo bersaglio da distruggere. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai sacrificato l’Intrusa dai Riccioli d’Oro, ma prima che l’artefatto o l’incantesimo venga distrutto.

Kenrith, il Re Ritornato *(carta promo Acquista-un-box)*  
{4}{W}  
Creatura Leggendaria — Nobile Umano  
5/5  
{R}: Tutte le creature hanno travolgere e rapidità fino alla fine del turno.  
{1}{G}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.  
{2}{W}: Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita.  
{3}{U}: Un giocatore bersaglio pesca una carta.  
{4}{B}: Metti sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario una carta creatura bersaglio da un cimitero.

* La prima abilità di Kenrith influenza solo le creature sul campo di battaglia quando si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non avranno travolgere o rapidità.
* L’ultima abilità di Kenrith può bersagliare una carta creatura nel cimitero di un qualsiasi giocatore. Il suo proprietario controllerà la creatura ed essa rimarrà sul campo di battaglia anche se lasci la partita.

Korvold, Re Maledetto dalle Fate *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{2}{B}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Nobile Drago  
4/4  
Volare  
Ogniqualvolta Korvold, Re Maledetto dalle Fate entra nel campo di battaglia o attacca, sacrifica un altro permanente.  
Ogniqualvolta sacrifichi un permanente, metti un segnalino +1/+1 su Korvold e pesca una carta.

* Se in qualche modo non controlli altri permanenti, puoi attaccare con Korvold. Non sacrificherai nulla e non esiste alcuna penalità per questo.
* L’ultima abilità di Korvold è un’abilità innescata, non un’abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti, come la prima abilità innescata di Korvold.
* Se sacrifichi un permanente per pagare parte del costo di una magia o abilità attivata, l’ultima abilità di Korvold si risolverà prima di quella magia o abilità.
* Se sacrifichi Korvold, la sua ultima abilità si innesca. Non metterai un segnalino +1/+1 su nulla, ma pescherai una carta.
* Un permanente leggendario che viene messo in un cimitero a causa della “regola delle leggende” non si considera sacrificato.

Lancia dell’Artiglio d’Acciaio  
{B}{R}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +2/+2.  
Equipaggia Cavaliere {1}  
Equipaggiare {3}

* Viene verificato se la creatura bersaglio è un Cavaliere solo mentre l’abilità equipaggia Cavaliere viene attivata e mentre quell’abilità si risolve. Se la creatura diventa in qualche modo una creatura non Cavaliere in un secondo momento, la Lancia dell’Artiglio d’Acciaio rimane assegnata ad essa.

Locandiere di Estremuro  
{G}  
Creatura — Popolano Umano  
1/1  
Ogniqualvolta lanci una magia creatura che ha un’Avventura, pesca una carta. *(Non deve necessariamente essere prima andata all’Avventura.)*

* L’abilità del Locandiere di Estremuro si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Lo Specchio Magico  
{6}{U}{U}{U}  
Artefatto Leggendario  
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.  
Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.  
All’inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino conoscenza su Lo Specchio Magico, poi pesca una carta per ogni segnalino conoscenza su Lo Specchio Magico.

* Le carte avventuriero non sono carte istantaneo o stregoneria mentre sono nel tuo cimitero.
* Se una carta split è sia un istantaneo che una stregoneria, viene considerata solo una volta per l’abilità di riduzione di costo di Lo Specchio Magico.
* Se Lo Specchio Magico lascia il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità è in pila, per determinare quante carte pescherai, l’abilità userà il numero di segnalini conoscenza che Lo Specchio Magico aveva prima di lasciare il campo di battaglia.

Lupo Cattivo  
{2}{G}{G}  
Creatura — Lupo  
3/3  
Quando il Lupo Cattivo entra nel campo di battaglia, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.  
Sacrifica un Cibo: Metti un segnalino +1/+1 sul Lupo Cattivo. Ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPpalo.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la prima abilità del Lupo Cattivo tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Se il Lupo Cattivo non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.
* Puoi attivare l’ultima abilità del Lupo Cattivo un qualsiasi numero di volte mentre la sua prima abilità è in pila.
* Puoi attivare l’ultima abilità del Lupo Cattivo anche se è già TAPpato.

Maestro di Spada Invaghito  
{1}{B}  
Creatura — Cavaliere Umano  
2/1  
Legame vitale  
//  
Conquistare il Favore  
{B}  
Stregoneria — Avventura  
Guadagni X punti vita e ogni avversario perde X punti vita, dove X è il numero di Cavalieri che controlli.

* In una partita Two-Headed Giant, Conquistare il Favore fa perdere due volte X punti vita alla squadra avversaria, dopo che tu hai guadagnato X punti vita una volta.

Mammut dei Rovi *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{5}{G}{G}  
Creatura — Elefante  
6/6  
Travolgere  
Ogniqualvolta il Mammut dei Rovi o un’altra creatura entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Mammut dei Rovi lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l’ultima abilità del Mammut dei Rovi tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Se il Mammut dei Rovi non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

Manto di Flutti  
{U}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +1/+2.  
Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, assegna il Manto di Flutti a una creatura bersaglio che controlli.  
Equipaggiare {3} *({3}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* L’abilità innescata del Manto di Flutti può bersagliare la creatura a cui esso è già assegnato.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità innescata del Manto di Flutti tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Il Manto di Flutti rimane assegnato a ciò a cui era assegnato o rimane non assegnato, se non lo era.

Mazza dei Valorosi *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{2}{W}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni segnalino carica sulla Mazza dei Valorosi e ha cautela.  
Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino carica sulla Mazza dei Valorosi.  
Equipaggiare {3}

* La creatura equipaggiata ha cautela anche se la Mazza dei Valorosi non ha segnalini carica.

Mercante della Valle  
{2}{R}  
Creatura — Popolano Umano  
2/3  
{2}{R}, Scarta una carta: Pesca una carta.  
//  
Contrattare  
{R}  
Istantaneo — Avventura  
Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Scegli quale carta scartare (se ne scarti una) mentre Contrattare si risolve. Al contrario, devi scartare una carta per attivare l’abilità del Mercante della Valle.

Mietitore della Notte  
{5}{B}{B}  
Creatura — Spettro  
4/5  
Ogniqualvolta il Mietitore della Notte attacca, se il giocatore in difesa ha due o meno carte in mano, ha volare fino alla fine del turno.  
//  
Raccogliere la Paura  
{3}{B}  
Stregoneria — Avventura  
Un avversario bersaglio scarta due carte. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Se il Mietitore della Notte attacca un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.
* Se il giocatore in difesa ha tre o più carte in mano mentre il Mietitore della Notte attacca, la sua abilità non si innescherà. Se quel giocatore ha tre o più carte in mano mentre l’abilità si risolve, non guadagna volare.
* Una volta che l’abilità del Mietitore della Notte si è risolta, il numero di carte nella mano del giocatore in difesa non ha più importanza. Il Mietitore della Notte non guadagnerà né perderà volare se quel numero cambia più avanti nel turno.

Misterioso Rischiarasentieri  
{2}{W}  
Creatura — Spiritello  
2/2  
Volare  
Ogni creatura che controlli che ha un’Avventura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. *(Non deve necessariamente essere prima andata all’Avventura.)*

* Una creatura con un’Avventura che controlli e che sta per entrare nel campo di battaglia senza segnalini +1/+1 entra con un segnalino +1/+1.

Mordace Tonante  
{g/u}{g/u}{g/u}{g/u}  
Creatura — Idra Tartaruga  
4/4  
Ogniqualvolta lanci una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 5, pesca una carta.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
* L’abilità del Mordace Tonante si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Mucca Barattata  
{3}{W}  
Creatura — Bue  
3/3  
Quando la Mucca Barattata muore o quando la scarti, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

* L’abilità della Mucca Barattata è un’abilità innescata, non un’abilità attivata. Non ti permette di scartarla o sacrificarla quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per scartarla o farla morire.

Nella Storia  
{5}{U}{U}  
Istantaneo  
Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se un avversario ha sette o più carte nel suo cimitero.  
Pesca quattro carte.

* La riduzione di costo di Nella Storia può solo ridurre il suo costo di {3}. Non riduce ulteriormente il costo se più di un avversario ha sette carte nel suo cimitero o se un avversario ha quattordici carte nel suo cimitero.
* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella di Nella Storia). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Non Hai Detto “Per Favore”  
{1}{U}{U}  
Istantaneo  
Neutralizza una magia bersaglio. Il suo controllore mette nel proprio cimitero le prime tre carte del proprio grimorio.

* Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per Non Hai Detto “Per Favore”. La magia non sarà neutralizzata quando Non Hai Detto “Per Favore” si risolve, ma il suo controllore metterà comunque le prime tre carte del proprio grimorio nel proprio cimitero.

Ogre Fracassacranio  
{3}{R}  
Creatura — Ogre  
4/3  
Ogniqualvolta l’Ogre Fracassacranio infligge danno a un avversario, quel giocatore scarta una carta a caso. Se lo fa, quel giocatore pesca una carta.

* Se quel giocatore ha una carta in mano, questa viene scartata a caso (anche se non è una scelta particolarmente casuale). Il giocatore pesca una carta.

Oko, l’Ingannevole *(carta inclusa in un mazzo Planeswalker)*  
{4}{G}{U}  
Planeswalker Leggendario — Oko  
4  
+1: Scegli fino a una creatura bersaglio che controlli. Metti due segnalini +1/+1 su di essa.  
0: Fino alla fine del turno, Oko, l’Ingannevole diventa una copia di una creatura bersaglio che controlli. Previeni tutto il danno che gli verrebbe inflitto in questo turno.  
-7: Fino alla fine del turno, ogni creatura che controlli ha forza e costituzione base 10/10 e travolgere.

* Se Oko diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare, né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato.
* Mentre Oko è una creatura, non è un planeswalker. Il danno che gli viene inflitto non gli farà perdere fedeltà.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la seconda abilità di Oko tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Il danno che verrebbe inflitto a Oko non sarà prevenuto.
* Oko copia i valori stampati della creatura bersaglio. Non copia i segnalini su quella creatura, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia gli effetti che hanno fatto diventare la creatura bersaglio una creatura, se normalmente non lo è.
* Se la creatura bersaglio sta copiando qualcos’altro, Oko diventa una copia di ciò che quella creatura ha copiato.
* L’ultima abilità di Oko 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 saranno 10/10.
* Eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un numero o a un valore specifico si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, a prescindere dall’ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano forza e costituzione.

Oko, Ladro di Corone  
{1}{G}{U}  
Planeswalker Leggendario — Oko  
4  
+2: Crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*  
+1: Un artefatto o una creatura bersaglio perde tutte le abilità e diventa una creatura Alce verde con forza e costituzione base 3/3.  
-5: Scambia il controllo di un artefatto o creatura bersaglio che controlli e di una creatura bersaglio controllata da un avversario con forza pari o inferiore a 3.

* Gli effetti della seconda e della terza abilità di Oko durano a tempo indeterminato. Non si esauriscono durante la sottofase di cancellazione oppure se tu o Oko lasciate la partita. L'effetto della terza abilità di Oko non termina se la forza della creatura che prendi viene fatta aumentare a un valore superiore a 3 in seguito.
* Se la creatura influenzata guadagna un’abilità dopo che la seconda abilità di Oko si è risolta, manterrà quell’abilità.
* La seconda abilità di Oko sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che impostano il valore della forza o della costituzione e che iniziano ad essere applicati dopo che la seconda abilità di Oko si è risolta sostituiranno questo effetto.
* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello del Funerale Festoso, 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.
* La seconda abilità di Oko sostituisce tutti i colori e i tipi di creatura che ha la creatura influenzata. Sarà solo un Alce verde. La creatura mantiene i suoi eventuali supertipi (come leggendario), ma perde tutti gli altri tipi di carta che ha (come artefatto).
* La seconda abilità di Oko può bersagliare un permanente che è solo temporaneamente un artefatto o una creatura, ad esempio Oko, l’Ingannevole. Se questo accade, l’effetto fa sì che quel permanente resti una creatura Alce verde anche dopo che l’effetto temporaneo è terminato.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se la seconda abilità di Oko cambia la sua costituzione durante quel turno.
* Se uno dei permanenti bersaglio è un bersaglio illegale quando l’ultima abilità di Oko si risolve, lo scambio non avviene.
* Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati. Prendere il controllo di un Equipaggiamento non lo fa diventare non assegnato, anche se il suo nuovo controllore può attivare le sue abilità equipaggiare durante la propria fase principale.

Opportunità Gigantesca  
{2}{G}  
Stregoneria  
Puoi sacrificare due Cibi. Se lo fai, crea una pedina creatura Gigante 7/7 verde. Altrimenti, crea tre pedine Cibo. *(Sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

* Scegli se sacrificare due Cibi mentre l’Opportunità Gigantesca si risolve, non mentre la lanci.
* Non puoi sacrificare più di due Cibi per creare più di una pedina Gigante.

Orologio di Mezzanotte  
{2}{U}  
Artefatto  
{T}: Aggiungi {U}.  
{2}{U}: Metti un segnalino ora sull’Orologio di Mezzanotte.  
All’inizio di ogni mantenimento, metti un segnalino ora sull’Orologio di Mezzanotte.  
Quando sull’Orologio di Mezzanotte viene messo il dodicesimo segnalino ora, rimescola la tua mano e il tuo cimitero nel tuo grimorio, poi pesca sette carte. Esilia l’Orologio di Mezzanotte.

* Puoi attivare l’abilità di mana dell’Orologio di Mezzanotte per pagare il costo della sua seconda abilità.
* L’ultima abilità dell’Orologio di Mezzanotte si innesca dopo che esso ha ricevuto uno o più segnalini, se ne aveva meno di dodici prima di riceverli e ne ha dodici o più dopo averli ricevuti.
* Se l’Orologio di Mezzanotte lascia il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità è in pila, non verrà esiliato.
* La prima abilità innescata dell’Orologio di Mezzanotte si innesca all’inizio di ogni mantenimento, non solo del tuo. In una partita Two-Headed Giant, un’abilità che si innesca all’inizio di ogni mantenimento anziché del mantenimento di ogni giocatore si innesca solo una volta durante il mantenimento di ogni squadra.

Ospitalità di Oko *(carta inclusa in un mazzo Planeswalker)*  
{3}{G}{U}  
Istantaneo  
Le creature che controlli hanno forza e costituzione base 3/3 fino alla fine del turno. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Oko, l’Ingannevole, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

* Puoi lanciare l’Ospitalità di Oko anche se non controlli alcuna creatura. Passerai solo in rassegna il tuo grimorio e/o cimitero per Oko, L’Ingannevole.
* L’Ospitalità di Oko sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base delle creature. Eventuali effetti che impostano il valore della forza o della costituzione e che iniziano ad essere applicati dopo che l’Ospitalità di Oko si è risolta sostituiranno questo effetto.
* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello del Funerale Festoso, 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.

Paladino di Garenponte  
{4}{G}  
Creatura — Cavaliere Gigante  
4/4  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana verdi per lanciare questa magia, il Paladino di Garenponte entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.  
Il Paladino di Garenponte non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

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

Passaggio Leggendario  
Terra  
{T}, Sacrifica il Passaggio Leggendario: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola il tuo grimorio. Poi, se controlli quattro o più terre, STAPpa quella terra.

* La terra che metti sul campo di battaglia verrà considerata per determinare se controlli quattro o più terre, ma il Passaggio Leggendario no.
* Se controlli quattro o più terre, la terra base non entra nel campo di battaglia STAPpata; entra TAPpata, poi la STAPpi.

Passato e Futuro  
{3}{G}  
Istantaneo  
Riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero. Metti fino a un’altra carta bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio. Esilia Passato e Futuro.  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana verdi per lanciare questa magia, riprendi invece in mano quelle carte ed esilia Passato e Futuro.

* Scegli quale carta riprenderai in mano e quale verrà messa in cima al tuo grimorio mentre scegli quelle carte come bersagli, non mentre Passato e Futuro si risolve.
* Se una delle due carte bersaglio diventa un bersaglio illegale prima che Passato e Futuro si risolva, metterai l’altra nella zona appropriata ed esilierai Passato e Futuro. Se entrambi i bersagli sono illegali, la magia non si risolverà e non esilierai Passato e Futuro.

Per Sempre Felici e Contenti  
{2}{W}  
Incantesimo  
Quando Per Sempre Felici e Contenti entra nel campo di battaglia, ogni giocatore guadagna 5 punti vita e pesca una carta.  
All’inizio del tuo mantenimento, se ci sono cinque colori tra i permanenti che controlli, ci sono sei o più tipi di carta tra i permanenti che controlli e/o le carte nel tuo cimitero e i tuoi punti vita sono pari o superiori ai tuoi punti vita iniziali, vinci la partita.

* La seconda abilità innescata di Per Sempre Felici e Contenti ha una una clausola del “se” interposto molto lunga. Questo significa che tutte le condizioni devono essere vere mentre inizia il tuo mantenimento: devi controllare permanenti con tutti e cinque i colori, i tuoi permanenti e il tuo cimitero devono includere sei o più tipi di carte e i tuoi punti vita devono essere sufficienti, altrimenti l’abilità non si innescherà. Se non sono tutte vere mentre l’abilità si risolve, non vincerai la partita.
* I giocatori non possono compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.
* Puoi avere un permanente con tutti e cinque i colori oppure i cinque colori possono essere suddivisi tra un qualsiasi numero di permanenti.
* Le terre normalmente sono permanenti incolori, anche se vengono TAPpate per attingere mana di un determinato colore.
* I tipi di carta che possono comparire tra i tuoi permanenti e le carte nel tuo cimitero includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Alcune espansioni passate includono anche carte tribale. I supertipi, come leggendario e base, non sono tipi di carta.
* Ignora le caratteristiche alternative di una carta avventuriero nel tuo cimitero. Il suo tipo di carta alternativo non verrà considerato tra i tipi di carta delle carte nel tuo cimitero.
* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Per Sempre Felici e Contenti fa guadagnare due volte 5 punti vita a ogni squadra.

Per Sempre Giovane  
{1}{B}  
Stregoneria  
Metti in cima al tuo grimorio un qualsiasi numero di carte creatura bersaglio dal tuo cimitero.  
Pesca una carta.

* Scegli tu l’ordine in cui le carte creatura vengono messe in cima al tuo grimorio. Non devi necessariamente rivelare quest’ordine agli altri giocatori. Qualsiasi carta finisca in cima sarà quella che pescherai.
* Puoi lanciare Per Sempre Giovane senza bersagli se vuoi solo pescare una carta.
* Se scegli carte creatura bersaglio e sono tutte bersagli illegali nel momento in cui Per Sempre Giovane tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non pescherai alcuna carta.

Pifferaio della Colonia  
{1}{B}  
Creatura — Warlock Umano  
1/3  
I Ratti che controlli hanno minacciare.  
{1}{B}, {T}: Crea una pedina creatura Ratto 1/1 nera.  
{2}{B}{B}, {T}, Sacrifica tre Ratti: Prendi il controllo di una creatura bersaglio.

* L’effetto di cambio di controllo dell’ultima abilità del Pifferaio della Colonia dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se il Pifferaio della Colonia lascia il campo di battaglia. In una partita multiplayer, si esaurisce se lasci la partita.

Portatrice del Silenzio  
{1}{W}  
Creatura — Spiritello  
1/2  
Volare, legame vitale  
Le creature che entrano nel campo di battaglia o muoiono non fanno innescare le abilità.

* La Portatrice del Silenzio influenza le abilità innescate di una creatura, oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quella creatura entra nel campo di battaglia o muore. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualvolta”.
* Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall’abilità della Portatrice del Silenzio. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 riceverà comunque un segnalino +1/+1 e la Leyline del Nulla esilierà comunque le creature che stanno per morire.
* Le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia”, come scegliere un colore con il Cavaliere di Diamante, non sono influenzate.
* L’evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “creature” in modo specifico. In questi casi, l’evento di innesco potrebbe anche riferirsi a un permanente “messo in un cimitero dal campo di battaglia”. Ad esempio, un’abilità che si innesca “ogniqualvolta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia” non si innescherà se una creatura artefatto muore mentre la Portatrice del Silenzio è sul campo di battaglia.
* Una creatura che entra nel campo di battaglia o muore contemporaneamente alla Portatrice del Silenzio (inclusa la Portatrice del Silenzio stessa quando entra o muore) non farà innescare alcuna abilità.
* Un’abilità che si innesca a causa di un evento che provoca la morte di una creatura si innescherà comunque. Ad esempio, un’abilità che si innesca “ogniqualvolta sacrifichi una creatura” si innesca comunque.
* Un’abilità che si innesca quando una carta lascia una zona (ad esempio quella di Syr Konrad, il Lugubre) non si innescherà se quella carta sta lasciando la sua zona precedente perché sta entrando nel campo di battaglia come creatura.
* Per determinare se a qualche abilità innescata verrà impedito di innescarsi, considera ogni permanente così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui che si applicano ad esso dopo che è entrato o prima che muoia. Ad esempio, se una terra che è diventata una creatura muore, un’abilità che si innesca quando muore non si innescherà.
* Le abilità che si innescano quando una creatura “lascia il campo di battaglia” non si innescheranno se quella creatura lo lascia morendo.
* Un’abilità che si innesca quando una carta viene messa in un cimitero “da qualsiasi zona” può comunque innescarsi anche se una creatura muore. Si innescherà se l’abilità è di una creatura che sta per morire e si innesca solo quando quella creatura viene messa in un cimitero da qualsiasi zona, se la Portatrice del Silenzio è la carta che viene messa in un cimitero o se la Portatrice del Silenzio lascia il campo di battaglia contemporaneamente alla creatura che muore.

Predoni al Chiaro di Luna  
{5}{U}  
Creatura — Farabutto Tritone  
4/5  
Quando i Predoni al Chiaro di Luna entrano nel campo di battaglia, se controlli un artefatto o un incantesimo, fai tornare una creatura bersaglio controllata da un avversario in mano al suo proprietario.

* L’abilità dei Predoni al Chiaro di Luna non si innesca se non controlli un artefatto o un incantesimo subito dopo che sono entrati nel campo di battaglia. Se non controlli un artefatto o un incantesimo mentre l’abilità si risolve, quest’ultima non avrà effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi dello stesso artefatto o incantesimo in entrambi i momenti.
* L’abilità dei Predoni al Chiaro di Luna non fa tornare più creature se controlli più artefatti e/o incantesimi.
* Controlli comunque le Aure che metti sul campo di battaglia assegnate a un permanente che non controlli.

Principe Affascinante  
{1}{W}  
Creatura — Nobile Umano  
2/2  
Quando il Principe Affascinante entra nel campo di battaglia, scegli uno —  
• Profetizza 2.  
• Guadagni 3 punti vita.  
• Esilia un’altra creatura bersaglio che possiedi. Rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo all’inizio della prossima sottofase finale.

* Il terzo modo del Principe Affascinante può bersagliare qualsiasi creatura tu possieda, comprese quelle controllate da un altro giocatore.
* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l’oggetto che era in precedenza.
* Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Principessa Adorata  
{W}  
Creatura — Nobile Umano  
1/1  
Legame vitale  
La Principessa Adorata non può essere bloccata da creature con forza pari o superiore a 3.

* Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 2 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.

Prodezza del Ferropicco  
{1}{R}{R}{R}  
Stregoneria  
Aggiungi sette {R}. Puoi lanciare solo un’altra magia in questo turno.

* L’effetto della Prodezza del Ferropicco non considera quante magie hai lanciato finora nel turno. Puoi lanciarne solo una in più.
* L’effetto della Prodezza del Ferropicco non ti consente di lanciare alcuna magia che non potresti altrimenti lanciare. Ad esempio, se un effetto dice che non puoi lanciare più di una magia per turno, la Prodezza del Ferropicco non ti permetterà di lanciarne una seconda.
* Se un effetto ti permette o ti impone di lanciare un’altra magia dopo che ne hai lanciata una in più, non puoi farlo. La restrizione della Prodezza del Ferropicco ha la precedenza su quel permesso.
* L’effetto della Prodezza del Ferropicco non ti impedisce di attivare abilità o di giocare terre.

Prorompere  
{R}  
Istantaneo  
Una creatura attaccante bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Ogni creatura non Umano attaccante ha travolgere fino alla fine del turno.

* Se la creatura attaccante bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Prorompere tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Le tue creature non Umano attaccanti non avranno travolgere.

Protettore Figlio della Selva  
{1}{G}  
Creatura — Arciere Elfo  
2/2  
Lampo  
Raggiungere  
Ogniqualvolta un’altra creatura non Umano entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {X}. Quando lo fai, metti X segnalini +1/+1 sul Protettore Figlio della Selva.

* Se paghi {X} mentre l’abilità innescata del Protettore Figlio della Selva si risolve, l’abilità innescata riflessiva si innesca e si risolverà separatamente. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai pagato mana, ma prima che la creatura riceva i segnalini +1/+1.

Quadrifoglio Portafortuna  
{2}  
Artefatto  
Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria Avventura, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come creatura.
* Il Quadrifoglio Portafortuna può copiare qualsiasi magia Avventura, 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 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).
* L’abilità del Quadrifoglio Portafortuna e la copia da essa creata si risolvono entrambe prima della magia Avventura. Si risolveranno anche se la magia Avventura viene neutralizzata prima che venga creata la copia.

Quel che Luccica  
{1}{W}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata prende +1/+1 per ogni artefatto e/o incantesimo che controlli.

* Poiché Quel che Luccica è un incantesimo, la creatura incantata in genere prende almeno +1/+1.
* Un permanente che è sia un artefatto sia un incantesimo viene considerato una sola volta.
* Le Aure che metti sul campo di battaglia assegnate a permanenti che non controlli sono sotto il tuo controllo.

Ranificare  
{1}{U}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata perde tutte le abilità ed è una creatura Rana blu con forza e costituzione base 1/1. *(Perde tutti gli altri tipi di carta e di creatura.)*

* Se la creatura influenzata guadagna un’abilità dopo che le è stata assegnata Ranificare, manterrà quell’abilità.
* Ranificare sostituisce tutti i colori e i tipi di creatura che ha la creatura incantata. Sarà solo una Rana blu. La creatura mantiene i suoi eventuali supertipi (come leggendario), ma perde tutti gli altri tipi di carta che ha (come artefatto).
* Ranificare sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e iniziano ad applicarsi dopo che Ranificare viene assegnata a una creatura sostituiranno questo effetto.
* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello del Funerale Festoso, 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.
* Ranificare può incantare un permanente che è solo temporaneamente una creatura, ad esempio un Veicolo. Se questo accade, l’effetto di Ranificare fa sì che il permanente incantato resti una creatura Rana 1/1 blu anche dopo che l’effetto temporaneo è terminato.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se Ranificare viene assegnata ad essa durante quel turno.

Rankle, Maestro delle Beffe  
{2}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Spiritello  
3/3  
Volare, rapidità  
Ogniqualvolta Rankle, Maestro delle Beffe infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli un qualsiasi numero —  
• Ogni giocatore scarta una carta.  
• Ogni giocatore perde 1 punto vita e pesca una carta.  
• Ogni giocatore sacrifica una creatura.

* Se proprio vuoi, puoi scegliere zero modi per l’abilità innescata di Rankle, ma valuta attentamente quanto potrebbe costarti non far divertire un tizio che vanta il titolo di “Maestro delle Beffe”.
* Non puoi scegliere un modo più di una volta.
* Puoi scegliere un modo anche se alcuni o tutti i giocatori non ne saranno influenzati.
* Per ogni modo scelto, eseguilo nella sua completezza prima di passare al successivo modo scelto nell’ordine stampato.
* Mentre viene eseguito il primo modo, prima il giocatore di turno sceglie una carta che ha in mano senza rivelarla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.
* Mentre viene eseguito il terzo modo, prima il giocatore di turno sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
* In una partita Two-Headed Giant, il secondo modo di Rankle fa perdere due volte 1 punto vita a ogni squadra.

Rapinatore dei Ricchi  
{1}{R}  
Creatura — Farabutto Arciere Umano  
2/2  
Raggiungere, rapidità  
Ogniqualvolta il Rapinatore dei Ricchi attacca, se il giocatore in difesa ha più carte in mano di te, esilia la prima carta del suo grimorio. Durante qualsiasi turno in cui hai attaccato con un Farabutto, puoi lanciare quella carta e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia.

* Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.
* Se il giocatore in difesa non ha più carte in mano di te subito dopo che il Rapinatore dei Ricchi ha attaccato, la sua abilità non si innescherà. Se quel giocatore non ha più carte in mano di te mentre l’abilità si risolve, l’abilità non avrà alcun effetto. È irrilevante se quel giocatore ha in mano un numero di carte pari o inferiore tra questi due momenti o se ha in mano un numero di carte pari o inferiore in seguito.
* La carta esiliata dal Rapinatore dei Ricchi viene esiliata a faccia in su.
* Se il Rapinatore dei Ricchi lascia il campo di battaglia, l’effetto che ti permette di lanciare la carta esiliata se hai attaccato con un Farabutto continua ad applicarsi, anche durante i turni successivi, a condizione che tu attacchi con un Farabutto durante quei turni successivi.
* Puoi lanciare la carta esiliata se il Farabutto che ha attaccato è ancora in combattimento, se ha lasciato il combattimento, se ha lasciato il campo di battaglia o anche se il combattimento è terminato.
* Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre.
* Se lanci un’Avventura con il Rapinatore dei Ricchi, sei tu (non il proprietario della carta) che potrai lanciare la creatura più tardi.
* L’effetto del Rapinatore dei Ricchi 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.
* 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/o i permanenti che controlli grazie all’effetto del Rapinatore dei Ricchi vengono esiliati.

Rastrelliera per Armi  
{4}  
Artefatto  
La Rastrelliera per Armi entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.  
{T}: Sposta un segnalino +1/+1 dalla Rastrelliera per Armi a una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* I segnalini +1/+1 sulla Rastrelliera per Armi non la influenzeranno a meno che non diventi in qualche modo una creatura.
* Quando la Rastrelliera per Armi esaurisce i segnalini +1/+1, rimane sul campo di battaglia. Puoi attivare la sua ultima abilità, ma non avrà alcun effetto.
* Se la Rastrelliera per Armi ha lasciato il campo di battaglia o non ha segnalini +1/+1 nel momento in cui la sua abilità attivata si risolve, non metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio. Se la creatura diventa un bersaglio illegale o non può ricevere un segnalino +1/+1 per qualche altro motivo, non rimuoverai un segnalino +1/+1 dalla Rastrelliera per Armi.

Re dei Troll Gozzovigliante  
{2}{G}{G}{G}{G}  
Creatura — Nobile Troll  
7/6  
Cautela, travolgere  
Quando il Re dei Troll Gozzovigliante entra nel campo di battaglia, se l’hai lanciato dalla tua mano, crea tre pedine Cibo. *(Sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*  
Sacrifica tre Cibi: Rimetti sul campo di battaglia il Re dei Troll Gozzovigliante dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

* Se metti il Re dei Troll Gozzovigliante sul campo di battaglia dalla tua mano senza lanciarlo, la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.
* Se lanci una magia creatura che entra nel campo di battaglia come una copia del Re dei Troll Gozzovigliante, ad esempio il Clone, l’abilità entra-in-campo si innescherà.

Reclamare il Primogenito  
{R}  
Stregoneria  
Prendi il controllo di una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* Reclamare il Primogenito può bersagliare qualsiasi creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a 3, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.
* Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Regina dei Ghiacci  
{2}{U}  
Creatura — Mago Nobile Umano  
2/3  
Ogniqualvolta la Regina dei Ghiacci infligge danno da combattimento a una creatura, TAPpa quella creatura. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.  
//  
Furia dell’Inverno  
{1}{U}  
Stregoneria — Avventura  
TAPpa una creatura bersaglio. Non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Una creatura a cui è stato inflitto danno da combattimento dalla Regina dei Ghiacci non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore, anche se era già TAPpata e anche se la Regina dei Ghiacci lascia il campo di battaglia prima di quel momento (magari perché quella creatura ha inflitto danno da combattimento letale alla Regina dei Ghiacci).
* La Furia dell’Inverno può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Riflesso dello Specchio  
{1}{U}{U}  
Incantesimo  
Puoi far entrare il Riflesso dello Specchio nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi artefatto o incantesimo sul campo di battaglia.

* Il Riflesso dello Specchio copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos’altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che hanno modificato i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, se il Riflesso dello Specchio copia una creatura artefatto o una creatura incantesimo che normalmente non è una creatura (ad esempio una creatura influenzata da Portare in Vita), il Riflesso dello Specchio non sarà una creatura.
* Se il permanente scelto ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Se il permanente scelto sta copiando qualcos’altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Riflesso dello Specchio), il Riflesso dello Specchio entra nel campo di battaglia come qualsiasi cosa il permanente scelto abbia copiato.
* Se il permanente scelto è una pedina, il Riflesso dello Specchio copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata. In questo caso, il Riflesso dello Specchio non diventa una pedina.
* Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando il Riflesso dello Specchio 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” del permanente scelto.
* Se il Riflesso dello Specchio in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro artefatto o incantesimo, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo un permanente che sia già sul campo di battaglia.
* Se il Riflesso dello Specchio copia un’Aura in questo modo, scegli ciò che l’Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Non puoi scegliere alcuna carta permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a quell’Aura. Questa azione non bersaglia il giocatore o il permanente che verrebbero incantati, quindi è possibile scegliere in questo modo un permanente con anti-malocchio controllato dall’avversario. Il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall’Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell’Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c’è nulla che il Riflesso dello Specchio possa incantare legalmente, non entrerà nel campo di battaglia. Se è una magia che si sta risolvendo, viene messa nel cimitero del suo proprietario. Se sta cercando di entrare da una zona diversa dalla pila, rimane in quella zona.

Rovina Preannunciata  
{2}{W}{B}  
Incantesimo  
All’inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore sacrifica un permanente non terra, non pedina. Se non può farlo, quel giocatore scarta una carta e perde 2 punti vita, tu peschi una carta, guadagni 2 punti vita, crei una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela, poi sacrifichi la Rovina Preannunciata.

* Se la Rovina Preannunciata lascia il campo di battaglia o cambia controllo mentre la sua abilità è in pila, il suo effetto avviene comunque. Semplicemente non potrai sacrificarla se ti viene imposto di farlo.
* Se il giocatore non può sacrificare un permanente, né scartare una carta, perderà comunque 2 punti vita e il resto degli effetti della Rovina Preannunciata avverrà.
* Se il giocatore può sacrificare un permanente non terra, non pedina, deve farlo. Non può scegliere di precipitarsi verso la sua rovina.
* Durante il tuo mantenimento, puoi sacrificare la Rovina Preannunciata con la sua stessa abilità.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità della Rovina Preannunciata si innesca due volte durante il mantenimento di una squadra. In qualsiasi ordine tu preferisca, ciascuno di quei giocatori deve sacrificare un permanente. Se quel giocatore non può farlo, si verificano tutte le conseguenze, anche se sacrifichi la Rovina Preannunciata mentre la prima abilità innescata si sta risolvendo.

Rowan, Magascintilla Impavida *(carta inclusa in un mazzo Planeswalker)*  
{3}{R}{R}  
Planeswalker Leggendario — Rowan  
5  
+1: Fino a una creatura bersaglio prende +3/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.  
-2: Scegli fino a due creature bersaglio. Rowan, Magascintilla Impavida infligge 1 danno a ciascuna di esse. Quelle creature non possono bloccare in questo turno.  
-9: Prendi il controllo di tutte le creature fino alla fine del turno. STAPpale. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

* La seconda abilità di Rowan non può bersagliare la stessa creatura due volte per infliggerle 2 danni.
* Se un bersaglio della seconda abilità di Rowan è un bersaglio legale, ma un effetto previene il danno che gli verrebbe inflitto, quella creatura non può comunque bloccare in questo turno.
* La terza abilità di Rowan può influenzare creature che controlli già o che sono già STAPpate. Le STAPperà se possibile e fornirà loro rapidità.
* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Rubato dalle Fate  
{X}{U}{U}  
Stregoneria  
Fai tornare una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari a X in mano al suo proprietario. Crei X pedine creatura Spiritello 1/1 blu con volare.

* Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Rubato dalle Fate tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non creerai pedine Spiritello.

Saggio delle Cascate  
{4}{U}  
Creatura — Mago Tritone  
2/5  
Ogniqualvolta il Saggio delle Cascate o un’altra creatura non Umano entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre l’abilità del Saggio delle Cascate si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
* Se più di una creatura non Umano entra nel campo di battaglia contemporaneamente, l’abilità del Saggio delle Cascate si innesca altrettante volte. Risolverai le abilità una alla volta: non pescherai altrettante carte contemporaneamente per poi scartare altrettante carte.

Scagliare  
{1}{R}  
Istantaneo  
Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.  
Scagliare infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a un qualsiasi bersaglio.

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

Scarpetta di Cristallo  
{1}{R}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +1/+0 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. Questo significa che non puoi usare una Scarpetta di Cristallo per permettere a due nuove creature di attaccare nello stesso combattimento.

Scopa dello Stregone  
{2}  
Creatura Artefatto — Spirito  
2/1  
Ogniqualvolta sacrifichi un altro permanente, puoi pagare {3}. Se lo fai, crea una pedina che è una copia della Scopa dello Stregone.

* L’abilità della Scopa dello Stregone è un’abilità innescata, non un’abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti, come l’abilità attivata delle pedine Cibo.
* Se sacrifichi la Scopa dello Stregone e un altro permanente contemporaneamente, l’abilità della Scopa dello Stregone si innesca per quel permanente.
* Mentre risolvi l’abilità innescata della Scopa dello Stregone, non puoi pagare {3} più volte per creare più di una pedina. Tuttavia, se controlli più di una Scopa dello Stregone, puoi pagare {3} per ognuna delle loro abilità.
* La pedina avrà l’abilità della Scopa dello Stregone. Potrà anch’essa creare copie di se stessa.
* La pedina non copierà i segnalini, le Aure o gli Equipaggiamenti della Scopa dello Stregone, né altri effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore e così via. Normalmente, questo significa che la pedina sarà semplicemente una Scopa dello Stregone, ma se eventuali effetti di copia hanno influenzato quella Scopa dello Stregone, questi verranno presi in considerazione.
* Se la Scopa dello Stregone lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia della Scopa dello Stregone, usando i valori copiabili della Scopa dello Stregone quando ha lasciato il campo di battaglia.

Scudiero della Fiammargento  
{1}{W}  
Creatura — Soldato Umano  
2/1  
//  
In Allerta  
{2}{W}  
Istantaneo — Avventura  
Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. STAPpala. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* In Allerta può bersagliare una creatura già STAPpata. Prenderà comunque +2/+2.

Scudiero di Garenponte  
{1}{G}  
Creatura — Soldato Umano  
2/2  
Ogniqualvolta lanci una magia creatura che ha un’Avventura, lo Scudiero di Garenponte prende +1/+1 fino alla fine del turno. *(Non deve necessariamente essere prima andato all’Avventura.)*

* L’abilità dello Scudiero di Garenponte si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Sentiero di Briciole  
{1}{G}  
Incantesimo  
Quando il Sentiero di Briciole entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*  
Ogniqualvolta sacrifichi un Cibo, puoi pagare {1}. Se lo fai, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta permanente scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

* Mentre si risolve la seconda abilità innescata, non puoi pagare {1} più volte per guardare più carte.
* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

Serpe del Lochmere  
{4}{U}{B}  
Creatura — Serpe  
7/7  
Lampo  
{U}, Sacrifica un’Isola: La Serpe del Lochmere non può essere bloccata in questo turno.  
{B}, Sacrifica una Palude: Guadagni 1 punto vita e peschi una carta.  
{U}{B}: Esilia cinque carte bersaglio dal cimitero di un avversario. Riprendi in mano la Serpe del Lochmere dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Un’Isola è una terra con il sottotipo Isola, non una terra qualsiasi che potrebbe produrre mana blu. Ad esempio, il Santuario Mistico è un’Isola, ma il Castello di Vantressa non lo è. Analogamente, una Palude è una terra con il sottotipo Palude, non una terra qualsiasi che potrebbe produrre mana nero.
* Attivare la prima abilità attivata della Serpe del Lochmere dopo che è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.
* Non puoi attivare l’ultima abilità della Serpe del Lochmere senza bersagliare cinque carte nel cimitero di un singolo avversario.
* Se fino a quattro delle carte bersaglio sono bersagli illegali prima che l’ultima abilità della Serpe del Lochmere si sia risolta, i bersagli legali rimanenti vengono esiliati e riprendi in mano la Serpe del Lochmere.
* Se tutte le carte bersaglio diventano un bersaglio illegale prima che l’ultima abilità della Serpe del Lochmere si sia risolta, l’intera abilità non si risolverà. Non riprenderai in mano la Serpe del Lochmere.

Sette Nani  
{1}{R}  
Creatura — Nano  
2/2  
I Sette Nani prendono +1/+1 per ogni altra creatura chiamata Sette Nani che controlli.  
Un mazzo può avere fino a sette carte chiamate Sette Nani.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una carta Sette Nani potrebbe diventare letale se un’altra carta Sette Nani che controlli lascia il campo di battaglia durante quel turno.
* L’ultima abilità dei Sette Nani ti permette di ignorare la regola delle “quattro copie”. Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di *Il Trono di Eldraine*, non puoi aggiungere altre carte Sette Nani dalla tua collezione personale, anche se loro ne sarebbero felicissimi.
* Se hai la fortuna di sbustare o draftare otto o più copie dei Sette Nani durante un evento in Limited, puoi includerne solo sette nel tuo mazzo. Le altre rimarranno nel tuo sideboard.

Sigillo Arcano *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{2}  
Artefatto  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell’identità di colore del tuo comandante.

* L’identità di colore del tuo comandante è stabilita prima che inizi la partita e non cambia durante lo svolgimento, neppure se il tuo comandante è in una zona nascosta (come la mano o il grimorio) o se un effetto modifica il colore del tuo comandante.
* Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l’abilità del Sigillo Arcano non produce mana. Non produce {C}.
* Se non hai un comandante, l’abilità del Sigillo Arcano non produce mana.

Silenzio Assordante  
{W}  
Incantesimo  
Ogni giocatore non può lanciare più di una magia non creatura per turno.

* I giocatori possono lanciare un qualsiasi numero di magie creatura più una magia non creatura in ogni turno.
* Il Silenzio Assordante controllerà tutto il turno per vedere se un giocatore ha già lanciato una magia non creatura in quel turno, anche se il Silenzio Assordante non era sul campo di battaglia quando è stata lanciata quella magia. In particolare, non puoi lanciare il Silenzio Assordante e poi un’altra magia non creatura in quel turno.
* Se hai lanciato una magia non creatura che è stata neutralizzata, non puoi lanciare un’altra magia non creatura in quel turno.

Sottrazione di Memoria  
{2}{B}  
Stregoneria  
Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta. Puoi mettere una carta che ha un’Avventura e di cui quel giocatore è proprietario dall’esilio nel cimitero di quel giocatore.

* Scegli quale carta avventuriero esiliata mettere nel cimitero di quel giocatore (se ne metti una) dopo aver visto la sua mano. Puoi farlo anche se quel giocatore non ha carte non terra in mano o non ha alcuna carta.
* La Sottrazione di Memoria ti consente di mettere nel cimitero di quel giocatore qualsiasi carta esiliata a faccia in su che abbia un’Avventura e di cui quel giocatore sia proprietario, non solo una carta che è stata lanciata come Avventura ed esiliata.

Spiedo del Gigante  
{1}{B}  
Artefatto — Equipaggiamento  
La creatura equipaggiata prende +2/+1.  
Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a una creatura, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*  
Equipaggiare {3} *({3}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* L’abilità innescata dello Spiedo del Gigante si innesca anche se la creatura equipaggiata è morta e anche se la creatura a cui è stato inflitto danno non è morta.

Spiritella dell’Animazione  
{2}{U}  
Creatura — Spiritello  
2/2  
Volare  
//  
Portare in Vita  
{2}{U}  
Stregoneria — Avventura  
Un artefatto non creatura bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto 0/0. Metti quattro segnalini +1/+1 su di essa.

* L’effetto di Portare in Vita dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione.
* Un artefatto che diventa una creatura grazie a Portare in Vita non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall’inizio del tuo turno.
* Un Equipaggiamento che è anche una creatura non può essere assegnato a nulla. Puoi attivare la sua abilità equipaggiare, ma non diventerà assegnato. Se è già assegnato mentre diventa una creatura, diventa non assegnato.
* Se un altro effetto in seguito fa diventare l’artefatto una creatura e ne stabilisce la forza e la costituzione mentre lo fa, quella creatura avrà quella forza e quella costituzione base; non sarà 0/0. Da notare che manovrare un Veicolo non ne definisce forza e costituzione, quindi la forza e la costituzione base di un Veicolo rimangono 0/0 se lo manovri.

Squadrone di Alargento *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{5}{W}  
Creatura — Cavaliere Umano  
\*/\*  
Volare, cautela  
La forza e la costituzione dello Squadrone di Alargento sono pari al numero di creature che controlli.  
Ogniqualvolta lo Squadrone di Alargento attacca, crea un numero di pedine creatura Cavaliere 2/2 bianche con cautela pari al numero di avversari che hai.

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione dello Squadrone di Alargento funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Fintanto che lo Squadrone di Alargento è sul campo di battaglia, la sua abilità considera se stessa, quindi sarà almeno 1/1.
* In una partita multiplayer, gli avversari che hanno lasciato la partita non sono considerati dall’abilità innescata dello Squadrone di Alargento.

Stendardo Araldico  
{3}  
Artefatto  
Mentre lo Stendardo Araldico entra nel campo di battaglia, scegli un colore.  
Le creature che controlli del colore scelto prendono +1/+0.  
{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

* Devi scegliere bianco, blu, nero, rosso o verde per l’abilità dello Stendardo Araldico. Non puoi scegliere “multicolore”, “oro” o “incolore”.
* Se in qualche modo non viene scelto alcun colore, l’abilità statica dello Stendardo Araldico non ha effetto e la sua abilità di mana non produce mana se la attivi. Le creature incolori non prenderanno +1/+0 e non aggiungerai {C}.

Stratega di Ardenvalle  
{1}{W}{W}  
Creatura — Cavaliere Umano  
2/3  
Volare  
//  
Picchiata Vertiginosa  
{1}{W}  
Istantaneo — Avventura  
TAPpa fino a due creature bersaglio. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

* Se per la Picchiata Vertiginosa vengono scelti due bersagli e uno di essi diventa un bersaglio illegale, ma l’altro no, il bersaglio legale verrà TAPpato e la Picchiata Vertiginosa verrà esiliata. Se entrambi i bersagli sono illegali, la Picchiata Vertiginosa verrà messa nel tuo cimitero.

Strega Squittente *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{3}{B}  
Creatura — Warlock Umano  
2/2  
Quando la Strega Squittente entra nel campo di battaglia, crea un numero di pedine creatura Ratto 1/1 nere pari al numero di avversari che hai.  
{1}{B}, Sacrifica una creatura: Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno.

* Puoi sacrificare la Strega Squittente per pagare il costo della sua ultima abilità.
* In una partita multiplayer, gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati dall’abilità innescata della Strega Squittente.

Strillo dello Spettro  
{B}  
Stregoneria  
Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Puoi scegliere una carta non terra da quella mano. Se lo fai, quel giocatore esilia quella carta. Se una carta non nera viene esiliata in questo modo, esilia una carta dalla tua mano.

* Se non hai carte in mano, non dovrai esiliare nulla se fai esiliare al giocatore una carta non nera dalla sua mano.

Superare in Forza  
{3}{G}  
Stregoneria  
Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, poi essa lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana verdi per lanciare questa magia, la creatura che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno.

* Non puoi lanciare Superare in Forza 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 Superare in Forza tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre Superare in Forza tenta di risolversi, nessuna creatura otterrà un segnalino +1/+1. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, otterrà comunque un segnalino +1/+1 e avrà indistruttibile, se appropriato.
* Poiché le azioni di stato non distruggono una creatura con danno letale su di essa finché un giocatore non sta per ricevere la priorità, ottenere indistruttibile da Superare in Forza salverà la tua creatura se le viene inflitto danno letale durante la lotta.

Syr Carah, l’Audace  
{3}{R}{R}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
3/3  
Ogniqualvolta Syr Carah, l’Audace o una magia istantaneo o stregoneria che controlli infliggono danno a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.  
{T}: Syr Carah infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

* Se Syr Carah o una magia istantaneo o stregoneria che controlli infliggono danno a due o più giocatori contemporaneamente, la prima abilità di Syr Carah si innescherà per ognuno di quei giocatori.
* La prima abilità di Syr Carah si innesca anche se le viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui essa o una magia istantaneo o stregoneria che controlli infliggono danno a un giocatore.
* Syr Carah 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. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l’esilio. Non puoi giocarla più volte.
* Se non giochi la carta esiliata, rimane in esilio.

Syr Elenora, l’Avveduta  
{3}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
\*/4  
La forza di Syr Elenora, l’Avveduta è pari al numero di carte nella tua mano.  
Quando Syr Elenora entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano Syr Elenora costano {2} in più per essere lanciate.

* L’abilità che definisce la forza di Syr Elenora funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Per determinare il costo totale di una magia di un avversario che bersaglia Syr Elenora, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che quel giocatore sta pagando, aggiungi eventuali aumenti (come quello dell’effetto di Syr Elenora) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Syr Faren, il Martello del Monolito  
{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
2/2  
Ogniqualvolta Syr Faren, il Martello del Monolito attacca, un’altra creatura attaccante bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di Syr Faren.

* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata di Syr Faren. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia la forza di Syr Faren.
* Se Syr Faren lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
* Se la forza di Syr Faren è negativa mentre la sua abilità innescata si risolve, X si considera 0.

Syr Gwyn, Eroina di Cenervalle *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{3}{R}{W}{B}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
5/5  
Cautela, minacciare  
Ogniqualvolta una creatura equipaggiata che controlli attacca, peschi una carta e perdi 1 punto vita.  
Gli Equipaggiamenti che controlli hanno Equipaggia Cavaliere {0}.

* L’abilità innescata di Syr Gwyn si innesca una volta per ogni creatura attaccante equipaggiata, a prescindere da quanti Equipaggiamenti ha ognuna di quelle creature.
* Gli Equipaggiamenti che controlli hanno ancora le loro altre abilità equipaggiare in aggiunta a Equipaggia Cavaliere {0}.
* Viene verificato se la creatura bersaglio è un Cavaliere solo mentre l’abilità equipaggia Cavaliere viene attivata e mentre quell’abilità si risolve. Se la creatura diventa in qualche modo una creatura non Cavaliere in un secondo momento, l’Equipaggiamento rimane assegnato ad essa.
* Se Syr Gwyn lascia il campo di battaglia dopo che è stata attivata un’abilità equipaggia Cavaliere, quell’abilità si risolve comunque anche se l’Equipaggiamento l’ha persa.

Syr Konrad, il Lugubre  
{3}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
5/4  
Ogniqualvolta un’altra creatura muore, una carta creatura viene messa in un cimitero da una zona diversa dal campo di battaglia o una carta creatura lascia il tuo cimitero, Syr Konrad, il Lugubre infligge 1 danno a ogni avversario.  
{1}{B}: Ogni giocatore mette nel proprio cimitero la prima carta del proprio grimorio.

* Se una o più creature muoiono contemporaneamente a Syr Konrad, la sua prima abilità si innesca per ognuna di quelle creature.
* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Syr Konrad gli fa infliggere 1 danno due volte.

Talismano della Grinfia dei Desideri  
{1}{B}  
Artefatto  
Il Talismano della Grinfia dei Desideri entra nel campo di battaglia con tre segnalini desiderio.  
{1}, {T}, Rimuovi un segnalino desiderio dal Talismano della Grinfia dei Desideri: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio. Un avversario prende il controllo del Talismano della Grinfia dei Desideri. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

* Quando il Talismano della Grinfia dei Desideri esaurisce i segnalini desiderio, rimane sul campo di battaglia. Non puoi attivare la sua ultima abilità.
* Scegli quale avversario prende il controllo del Talismano della Grinfia dei Desideri mentre la sua abilità si risolve. Se quel giocatore in seguito lascia la partita, riprendi il controllo del Talismano della Grinfia dei Desideri.

Tomo delle Leggende *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{2}  
Artefatto  
Il Tomo delle Leggende entra nel campo di battaglia con un segnalino pagina.  
Ogniqualvolta il tuo comandante entra nel campo di battaglia o attacca, metti un segnalino pagina sul Tomo delle Leggende.  
{1}, {T}, Rimuovi un segnalino pagina dal Tomo delle Leggende: Pesca una carta.

* Se controlli il comandante di un altro giocatore, non metterai un segnalino pagina sul Tomo delle Leggende quando attacchi con quella creatura. Analogamente, se un altro giocatore controlla il tuo comandante, metterai comunque un segnalino pagina sul Tomo delle Leggende, se attacca. (Magari quella pagina narra proprio dello sconcertante tradimento del tuo comandante.)

Torbran, Signore di Rossocolle  
{1}{R}{R}{R}  
Creatura Leggendaria — Nobile Nano  
2/4  
Se una fonte rossa che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 2.

* I 2 danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto da Torbran a meno che Torbran non sia la fonte del danno originale.
* Se un altro effetto modifica la quantità di danno che la tua fonte rossa infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l’effetto di Torbran non si applica più.
* Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla, dividi l’ammontare originale prima di aggiungere 2. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 rossa con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono modificate e diventano rispettivamente 4 e 5.

Torre di Comando *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
Terra  
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell’identità di colore del tuo comandante.

* L’identità di colore del tuo comandante è stabilita prima che inizi la partita e non cambia durante lo svolgimento, neppure se il tuo comandante è in una zona nascosta (come la mano o il grimorio) o se un effetto modifica il colore del tuo comandante.
* Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l’abilità della Torre di Comando non produce mana. Non produce {C}.
* Se non hai un comandante, l’abilità della Torre di Comando non produce mana.

Trabucco di Zolfo  
{2}{R}  
Creatura Artefatto — Muro  
1/3  
Difensore, raggiungere  
{T}: Il Trabucco di Zolfo infligge 1 danno a ogni avversario.  
Ogniqualvolta un Cavaliere entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, STAPa il Trabucco di Zolfo.

* Se più di un Cavaliere entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, l’ultima abilità del Trabucco di Zolfo si innesca per ciascuno. I giocatori possono compiere azioni, come attivare la sua abilità attivata, tra i momenti in cui si risolve ciascuna di quelle abilità innescate.
* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità attivata del Trabucco di Zolfo gli fa infliggere 1 danno due volte.

Tramutare in Zucca  
{3}{U}  
Istantaneo  
Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Pesca una carta.  
*Adamantino* — Se sono stati spesi almeno tre mana blu per lanciare questa magia, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

* Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Tramutare in Zucca tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non pescherai una carta e non creerai un Cibo se hai speso tre mana blu per lanciare la magia.

Trasformazione di Kenrith  
{1}{G}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Quando la Trasformazione di Kenrith entra nel campo di battaglia, pesca una carta.  
La creatura incantata perde tutte le abilità ed è una creatura Alce verde con forza e costituzione base 3/3. *(Perde tutti gli altri tipi di carta e di creatura.)*

* Se la creatura che la Trasformazione di Kenrith sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l’intera magia non si risolverà. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.
* Se la creatura influenzata guadagna un’abilità dopo che le è stata assegnata la Trasformazione di Kenrith, manterrà quell’abilità.
* La Trasformazione di Kenrith sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e che iniziano ad applicarsi dopo che la Trasformazione di Kenrith viene assegnata a una creatura sostituiranno questo effetto.
* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello del Funerale Festoso, 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.
* La Trasformazione di Kenrith sostituisce tutti i colori e i tipi di creatura che ha la creatura incantata. Sarà solo un Alce verde. La creatura mantiene i suoi eventuali supertipi (come leggendario), ma perde tutti gli altri tipi di carta che ha (come artefatto).
* La Trasformazione di Kenrith può incantare un permanente che è solo temporaneamente una creatura, ad esempio la Carrozza Incantata. Se questo accade, l’effetto dell’Aura fa sì che il permanente incantato resti una creatura Alce verde anche dopo che l’effetto temporaneo è terminato.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se la Trasformazione di Kenrith viene assegnata ad essa durante quel turno.

Tritona Desiderosa  
{1}{U}  
Creatura — Tritone  
3/2  
Difensore  
{1}{U}: La Tritona Desiderosa perde difensore e diventa un Umano fino alla fine del turno.

* Mentre la Tritona Desiderosa è un Umano, non è più un Tritone.

Troll di Ponteschiocco  
{3}{B}{B}  
Creatura — Troll  
8/8  
Travolgere, rapidità  
Quando il Troll di Ponteschiocco entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio crea tre pedine creatura Capra 0/1 bianche.  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, qualsiasi avversario può sacrificare una creatura. Se un giocatore lo fa, TAPpi il Troll di Ponteschiocco, guadagni 3 punti vita e peschi una carta.

* Se un giocatore sacrifica una creatura per qualsiasi altro motivo (magari perché è un Cibo e il giocatore aveva un certo languorino), l’abilità del Troll di Ponteschiocco non lo TAPperà, né ti farà guadagnare punti vita o pescare una carta.
* Quando l’ultima abilità del Troll di Ponteschiocco si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie se vuole sacrificare una creatura e, in caso affermativo, quale creatura sacrificare, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente. Se una o più creature sono state sacrificate in questo modo, il Troll di Ponteschiocco viene TAPpato e tu guadagni 3 punti vita e peschi una carta; non guadagni più punti vita, né peschi più carte, se è stata sacrificata più di una creatura.

Troll Ingordo *(carta inclusa in un Brawl Deck)*  
{2}{B}{G}  
Creatura — Troll  
3/3  
Travolgere  
Quando il Troll Ingordo entra nel campo di battaglia, crea un numero di pedine Cibo pari al numero di avversari che hai. *(Le pedine Cibo sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*  
{1}{G}, Sacrifica un altro permanente non terra: Il Troll Ingordo prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* Puoi sacrificare una pedina Cibo creata dall’abilità innescata del Troll Ingordo per pagare il costo della sua abilità attivata.
* In una partita multiplayer, gli avversari che hanno lasciato la partita non sono considerati dall’abilità innescata del Troll Ingordo.

Tutrice Malvagia  
{3}{B}  
Creatura — Nobile Umano  
4/2  
Quando la Tutrice Malvagia entra nel campo di battaglia, puoi farle infliggere 2 danni a un’altra creatura che controlli. Se lo fai, pesca una carta.

* Se la Tutrice Malvagia lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, puoi comunque farle infliggere 2 danni a un’altra creatura che controlli e pescare una carta.
* Mentre si risolve l’abilità innescata della Tutrice Malvagia, non puoi farle infliggere 2 danni più volte o a più creature per pescare più carte.
* Se il danno inflitto dalla Tutrice Malvagia viene prevenuto (ad esempio, perché hai scelto di farle infliggere 2 danni a una creatura con protezione dal nero), peschi comunque una carta.
* Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli a quale creatura (se ne scegli una) viene inflitto danno e il momento in cui peschi una carta, se lo fai.

Vendetta dei Corvi  
{3}{B}  
Incantesimo  
Ogniqualvolta una creatura attacca te o un planeswalker che controlli, il controllore di quella creatura perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* L’abilità innescata della Vendetta dei Corvi si risolve prima di qualsiasi abilità controllata dal giocatore attaccante. Se questo fa perdere la partita al giocatore attaccante, le abilità innescate di quel giocatore non si risolveranno e non verrà inflitto danno da combattimento.

Vendetta della Strega  
{1}{B}{B}  
Stregoneria  
Le creature di un tipo di creatura a tua scelta prendono -3/-3 fino alla fine del turno.

* Scegli un tipo di creatura mentre la Vendetta della Strega si risolve, non mentre la lanci. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli un tipo di creatura e il momento in cui quelle creature prendono -3/-3.
* Per scegliere un tipo di creatura, devi sceglierne uno esistente, come Umano o Cavaliere. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio “Cavaliere Umano”, ma scegliere “Umano” è sufficiente per influenzare un Cavaliere Umano. Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né supertipi come leggendario, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Veicolo.
* La Vendetta della Strega influenza solo le creature del tipo scelto che si trovano sul campo di battaglia nel momento in cui si risolve. Questo include le creature che controlli, le creature con anti-malocchio e le creature con protezione dal nero. Le creature che entrano nel campo di battaglia o diventano del tipo scelto più avanti nel turno non prenderanno -3/-3.

Volpe Volante  
{1}{W}  
Creatura — Volpe  
2/2  
Fintanto che controlli un artefatto o un incantesimo, la Volpe Volante ha volare.

* Una Volpe Volante che guadagna volare dopo che è diventata bloccata non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la Volpe Volante.
* Sei tu a controllare le Aure che metti sul campo di battaglia assegnate a un permanente che non controlli.

Volume di Fantasie  
{1}{U}  
Artefatto  
I giocatori non hanno un limite massimo di carte nella loro mano.  
{X}{X}, {T}: Ogni giocatore pesca X carte.  
{2}{U}, {T}: Ogni avversario mette nel proprio cimitero dalla cima del proprio grimorio un numero di carte pari al numero di carte nella propria mano.

* Non è possibile pagare {X}{X}{2}{U} e attivare entrambe le abilità del Volume di Fantasie. Dovrai trovare un modo per STAPparlo per attivare entrambe le abilità durante lo stesso turno.
* Per pagare {X}{X}, scegli un valore per X e paga il doppio di quell’ammontare di mana.
* Se un giocatore ha meno di X carte nel suo grimorio, quel giocatore perde la partita dopo che la prima abilità del Volume di Fantasie si è risolta. Se ogni giocatore perde la partita in questo modo, la partita finirà in parità.

Yorvo, Signore di Garenponte  
{G}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Nobile Gigante  
0/0  
Yorvo, Signore di Garenponte entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.  
Ogniqualvolta un’altra creatura verde entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su Yorvo. Poi, se la forza di quella creatura è maggiore della forza di Yorvo, metti un altro segnalino +1/+1 su Yorvo.

* L’abilità innescata di Yorvo confronta la forza della creatura verde che entra in campo solo dopo aver messo un segnalino +1/+1 su Yorvo. Se quel segnalino fa sì che la forza di Yorvo sia pari o superiore a quella della creatura che entra in campo, esso non otterrà un secondo segnalino +1/+1.
* Se la creatura verde che sta entrando nel campo di battaglia muore prima che l’abilità innescata di Yorvo si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se Yorvo ottiene un secondo segnalino +1/+1.

Magic: The Gathering, Magic, Il Trono di Eldraine, Gilde di Ravnica, Fedeltà di Ravnica, La Guerra della Scintilla e mazzo Planeswalker sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2019 Wizards.