

## Note di release di *Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 1 maggio 2023

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://www.magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei concetti dell'espansione.

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

---

### NOTE GENERALI

#### Legalità delle carte

Le carte di *Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo*, con codice dell'espansione LTR, sono permesse nel formato Modern, oltre a Commander, Legacy e Vintage.

Le nuove carte Commander di *Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo*, con codice dell'espansione LTC, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione LTC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

Visita [Magic.Wizards.com/Formats](https://www.magic.wizards.com/formats) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://www.magic.wizards.com/commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

---

#### Nuova meccanica: l'Anello ti tenta

L'Unico Anello, forgiato dall'Oscuro Signore Sauron, è potente e pericoloso. La meccanica *l'Anello ti tenta* ti permette di designare una creatura come tuo Portatore dell'Anello. Ogni volta che l'Anello ti tenta, guadagnerà una nuova abilità che rende il tuo Portatore dell'Anello più potente mentre attacca.

Frodo Baggins  
{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Esploratore Halfling  
1/3

Ogniqualvolta Frodo Baggins o un'altra creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'Anello ti tenta.

Fintanto che Frodo è il tuo Portatore dell'Anello, deve essere bloccato, se possibile.

L'Anello

Il tuo Portatore dell'Anello è leggendario e non può essere bloccato da creature con forza superiore.

Ogniqualvolta il tuo Portatore dell'Anello attacca, pesca una carta, poi scarta una carta.

Ogniqualvolta il tuo Portatore dell'Anello viene bloccato da una creatura, il controllore di quella creatura la sacrifica alla fine del combattimento.

Ogniqualvolta il tuo Portatore dell'Anello infligge danno da combattimento a un giocatore, ogni avversario perde 3 punti vita.

- Mentre l'Anello ti tenta, ottieni un emblema chiamato L'Anello se non ne hai uno. Poi il tuo emblema guadagna la sua prossima abilità e scegli una creatura che controlli affinché diventi o rimanga il tuo Portatore dell'Anello.
- L'Anello ti può tentare anche se non controlli alcuna creatura. In questo caso, le abilità che si innescano “ogniqualvolta l'Anello ti tenta” si innescheranno comunque.
- Se la creatura che scegli come tuo Portatore dell'Anello lo era già, conta comunque come scegliere quella creatura come tuo Portatore dell'Anello ai fini delle abilità che si innescano “ogniqualvolta scegli una creatura come tuo Portatore dell'Anello” o delle abilità che verificano quale creatura è stata scelta come tuo Portatore dell'Anello.
- L'Anello guadagna le sue abilità in ordine, dall'alto verso il basso. Dopo aver guadagnato un'abilità, la mantiene per il resto della partita.
- Ogni volta che l'Anello ti tenta, devi scegliere una creatura se ne controlli una.
- Ogni giocatore può avere un solo emblema chiamato L'Anello e un solo Portatore dell'Anello alla volta.
- Alcune magie e abilità che fanno sì che l'Anello ti tenti potrebbero richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. L'Anello non ti tenterà.

---

## Nuova meccanica: reclutare Orchi

Reclutare è tornato, ma questa volta è un po' diverso. In *Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo*, reclutare rappresenta gli eserciti di Orchi in continua crescita di Sauron, che intende utilizzarli per conquistare l'intera Terra di Mezzo e ottenere nuovamente il controllo dell'Unico Anello.

Gothmog, Tenente Morgul  
{3} {B}  
Creatura Leggendaria — Soldato Umano  
3/3

Quando Gothmog, Tenente Morgul entra nel campo di battaglia, recluta Orchi 1. *(Metti un segnalino +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

Le pedine creatura che controlli hanno tocco letale.

### Note generali su reclutare Orchi:

- Le abilità reclutare ora sono scritte come “recluta [sottotipo] N”. Le carte precedenti con reclutare riceveranno un’errata-corrige e il testo verrà sostituito con “recluta Zombie N”.
- Per reclutare Orchi N, se non controlli una creatura Esercito, crea una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera. Poi scegli una creatura Esercito che controlli e metti N segnalini +1/+1 su di essa. Se quell’Esercito non è già un Orco, diventa un Orco in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Reclutare Zombie funziona allo stesso modo, tranne che crei una pedina creatura Esercito Zombie 0/0 nera se non controlli un Esercito. E se la creatura Esercito che hai scelto non è già uno Zombie, diventa uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi. Se combini carte con recluta Orchi e con recluta Zombie, potresti avere a disposizione un Esercito Zombie Orco.
- Nel raro caso in cui controlli più creature Esercito (magari perché hai giocato una creatura con cangiante) mentre recluti Orchi, scegli su quale delle tue creature Esercito mettere i segnalini +1/+1. Se quella creatura non è un Orco, diventa un Orco in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Se non controlli un Esercito, la pedina Esercito Orco che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 prima di ricevere segnalini. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia, come quella del Mentore degli Umili, considereranno la pedina come una creatura 0/0 all’ingresso in campo prima che riceva i segnalini +1/+1.
- Alcune magie e abilità che reclutano Orchi possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non recluterai Orchi.
- Alcune carte si riferiscono all’“Esercito reclutato”. Questo si riferisce alla creatura Esercito su cui hai scelto di mettere i segnalini, anche se per qualche motivo non sono stati messi segnalini su di essa.

---

### Riproposizione di una meccanica: pedine Cibo

Se ne hanno l’opportunità, gli Hobbit mangiano sei pasti al giorno. Apparecchia un banchetto per loro con le pedine Cibo!

Bill il Pony  
{3} {W}  
Creatura Leggendaria — Cavallo  
1/4

Quando Bill il Pony entra nel campo di battaglia, crea due pedine Cibo. *(Sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

Sacrifica un Cibo: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

## Note generali su Cibo:

- Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare su alcune creature in altre espansioni, 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 Lembas, una carta artefatto con il sottotipo Cibo, per attivare l'ultima abilità di Bill il Pony.
- 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'ultima abilità di Bill il Pony.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Cibo possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non creerai pedine Cibo.
- Non mangiare quelle deliziose carte. No, nemmeno per la seconda colazione.

---

## Riproposizione di una meccanica: storico

La storia della Terra di Mezzo ha avuto un profondo effetto sugli eventi della Terza Era. Questa espansione celebra quella storia con carte che interagiscono con le carte storiche, ossia carte con il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il tipo di incantesimo Saga.

Samwise Gamgee

{G}{W}

Creatura Leggendaria — Popolano Halfling

2/2

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina Cibo. (È un artefatto con "{2}, {T}", *Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita*.)

Sacrifica tre Cibi: Riprendi in mano una carta storica bersaglio dal tuo cimitero. (*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.*)

## Note generali su storico:

- Una carta, una magia o un permanente sono storici se hanno il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga. Un oggetto che possiede due di tali caratteristiche non è più storico di un altro, né riceve un bonus addizionale: un oggetto può solo essere storico o non storico.
  - Alcune abilità si innescano "ogniqualevolta lanci una magia storica". Le abilità di questo tipo si risolvono prima della magia che le ha fatte innescare. Si risolveranno anche se quella magia viene neutralizzata.
  - Un'abilità che si innesca "ogniqualevolta lanci una magia storica" non si innesca se una carta storica viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata.
  - Le terre non vengono mai lanciate, quindi le abilità che si innescano "ogniqualevolta lanci una magia storica" non si innescano se giochi una terra leggendaria. Non si innescano neanche se una carta sul campo di battaglia si trasforma in una carta con il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga.
-

## Riproposizione di una meccanica: ciclotipo

Ciclotipo è una variante dell'abilità ciclo. "Ciclo[tipo] [costo]" significa "[Costo], Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta [tipo], rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola". Questo tipo è generalmente un sottotipo (come in "ciclomontagna"), ma può trattarsi di un qualsiasi tipo di carta, sottotipo, supertipo o combinazione di questi (come in "cicloterra base").

Ent Generoso  
{5}{G}  
Creatura — Silvantropo  
5/7  
Raggiungere  
Quando l'Ent Generoso entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)  
Cicloforesta {1} (*{1}*), Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.)

### Note generali su ciclotipo:

- Contrariamente all'abilità ciclo classica, ciclotipo non ti permette di pescare una carta. Invece, ti consente di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con il tipo o i tipi indicati dal nome dell'abilità. Ad esempio, una carta con cicloterra base ti consente di passare in rassegna per una carta terra base e una carta con ciclomago ti consente di passare in rassegna per una carta Mago.
- Ciclotipo è una tipologia di ciclo. Qualsiasi abilità che si innesca quando una carta viene ciclata si innesca anche quando viene giocata l'abilità ciclotipo di una carta. Qualsiasi abilità che impedisca l'attivazione di un'abilità ciclo impedisce anche l'attivazione di un'abilità ciclotipo.

---

## Nuovo ciclo delle terre leggendarie

*Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo* introduce un ciclo di terre leggendarie che entrano nel campo di battaglia TAPpata a meno che tu non controlli una creatura leggendaria.

La Contea  
Terra Leggendaria  
La Contea entra nel campo di battaglia TAPpata a meno che tu non controlli una creatura leggendaria.  
{T}: Aggiungi {G}.  
{1}{G}, {T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli: Crea una pedina Cibo.

- La creatura leggendaria deve già essere sul campo di battaglia mentre la terra entra nel campo di battaglia. Se entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, la terra entrerà TAPpata.

---

## Nuova parola per definire un'abilità: consiglio segreto

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: volontà del concilio

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: dilemma del consiglio

I mazzi Commander di *Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo* presentano il ritorno della meccanica di voto ma con una novità: il voto segreto.

Elrond del Bianco Consiglio

{3}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

3/3

*Consiglio segreto* — Quando Elrond del Bianco Consiglio entra nel campo di battaglia, ogni giocatore vota segretamente per la compagnia o per aiutare, poi quei voti vengono rivelati. Per ogni voto per la compagnia, il votante sceglie una creatura che controlla. Prendi il controllo di ogni creatura scelta in questo modo, che ha “Questa creatura non può attaccare il suo proprietario”. Poi, per ogni voto per aiutare, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

Galadriel, Regina Elfica

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

4/5

*Volontà del concilio* — All’inizio del combattimento nel tuo turno, se un altro Elfo è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, a partire da te, ogni giocatore vota per il dominio o la guida. Se il dominio ottiene più voti, l’Anello ti tenta, poi metti un segnalino +1/+1 sul tuo Portatore dell’Anello. Se la guida ottiene più voti o il voto è un pareggio, pesca una carta.

Nessuna di queste parole per definire un’abilità influisce sulle regole, ma ognuna è usata in circostanze diverse. Il consiglio segreto è specifico per le abilità che richiedono il voto segreto. La volontà del concilio e il dilemma del consiglio utilizzano entrambi il voto non segreto; la volontà del concilio appare sulle carte che considerano l’opzione che ha ottenuto più voti e il dilemma del consiglio si trova sulle carte in cui il numero di voti per ciascuna opzione è ciò che conta.

#### **Note generali sul voto:**

- Per votare in segreto, ogni giocatore annota la propria opzione scelta senza mostrarla a nessuno. Poi la mantiene segreta finché tutti i giocatori non rivelano i propri voti contemporaneamente.
- Prima che i voti segreti vengano rivelati, i giocatori possono annunciare come intendono votare, ma non possono rivelare ciò che hanno effettivamente annotato fino a quando tutti i voti non vengono rivelati contemporaneamente. I giocatori possono mentire su come intendono votare prima che i voti vengano rivelati.
- Le abilità che si innescano “ogniqualevolta i giocatori terminano di votare” si innescano dopo che tutti i giocatori hanno votato o dopo che tutti i voti segreti sono stati rivelati, ma non andranno in pila finché la magia o abilità attuale non ha finito di risolversi.
- Nel caso dei voti non segreti, i voti vengono espressi in ordine di turno e ogni giocatore conoscerà i voti dei giocatori che hanno votato in precedenza.
- Ogni giocatore deve votare per una delle opzioni disponibili. Non possono astenersi.

- I giocatori votano dopo che si è risolta la magia o abilità. Qualsiasi risposta a quella magia o abilità viene fatta senza che si conosca l'esito della votazione.
- La frase “il voto è un pareggio” si riferisce solo a quando c'è più di una scelta che ha ricevuto il maggior numero di voti. Ad esempio, se un voto di 5 giocatori tra tre diverse scelte termina con 3 voti a favore di una scelta contro 1 voto per un'altra scelta e 1 voto per l'ultima scelta, il voto non è un pareggio.

### Variante di una meccanica riproposta: partner di [nome]

I mazzi Commander di *Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo* includono creature leggendarie con l'abilità *partner di [nome]*, una variante della parola chiave partner.

Frodo, Hobbit Avventuroso  
 {W} {B}  
 Creatura Leggendaria — Esploratore Halfling  
 1/3  
 Partner di Sam, Aiutante Leale  
 Cautela  
 Ogniqualvolta Frodo, Hobbit Avventuroso attacca, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, l'Anello ti tenta. Poi, se Frodo è il tuo Portatore dell'Anello e l'Anello ti ha tentato due o più volte in questa partita, pesca una carta.

Sam, Aiutante Leale  
 {1} {G} {W}  
 Creatura Leggendaria — Popolano Halfling  
 2/4  
 Partner di Frodo, Hobbit Avventuroso (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Frodo alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.*)  
 All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.*)  
 Le abilità attivate dei Cibi che controlli costano {1} in meno per essere attivate.

### Note generali su *partner di*:

- “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla, aggiungerla alla sua mano e rimescolare il suo grimorio”.
- Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
- La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante. Per saperne di più sulla variante Commander, visita [Wizards.com/Commander](http://Wizards.com/Commander).

- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Frodo, Hobbit Avventuroso e Sam, Aiutante Leale sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con bianco, nero e/o verde nella loro identità di colore, ma non carte con blu o rosso.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti del tuo mazzo vengono rimescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti "partner di" all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità "partner di" non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- L'abilità innescata della parola chiave "partner di" si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimorio.

### Riproposizione di una meccanica: il monarca

I mazzi Commander di *Il Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo* annunciano anche il ritorno della designazione più amata dai giocatori: il monarca! Fintanto che sei il monarca, potrai pescare una carta in più durante i tuoi turni, ma non sorprenderti se gli altri giocatori iniziano a tramare per usurpare il trono.

Aragorn, Re di Gondor  
 {1}{U}{R}{W}  
 Creatura Legendaria — Nobile Umano  
 4/4  
 Cautela, legame vitale  
 Quando Aragorn, Re di Gondor entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.  
 Ogniqualvolta Aragorn attacca, fino a una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno. Se sei il monarca, le creature non possono bloccare in questo turno.

### Note generali sul monarca:

- La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'era uno) smette di esserlo.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è "All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta" e "Ogniqualvolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca".



- Se l'abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l'abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *IL SIGNORE DEGLI ANELLI: RACCONTI DELLA TERRA DI MEZZO*:**

Abbatere l'Entobosco

{3} {R} {R}

Stregoneria

Sacrifica un qualsiasi numero di terre. Rivela le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di terre sacrificate in questo modo. Scegli un qualsiasi numero di carte artefatto e/o terra rivelate in questo modo. Metti tutte le carte non terra scelte in questo modo sul campo di battaglia, poi metti tutte le carte terra scelte in questo modo sul campo di battaglia TAPpate, infine metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Sacrifichi le terre come parte della risoluzione di Abbatere l'Entobosco. Non è un costo addizionale. Se Abbatere l'Entobosco viene neutralizzato, non sacrificherai alcuna terra.
- Qualsiasi abilità che si inneschi durante la risoluzione di Abbatere l'Entobosco verrà messa in pila dopo che tutte le carte sono state messe sul campo di battaglia e la risoluzione è completa. Il giocatore di cui è il turno mette in pila in qualsiasi ordine le sue abilità innescate, poi ogni altro giocatore secondo l'ordine del turno fa lo stesso. (L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi.)

---

Andúril, Fiamma dell'Ovest

{3}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+1.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, crea due pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare TAPpate.

Se quella creatura è leggendaria, crea invece due di quelle pedine TAPpate e attaccanti.

Equipaggiare {2}

- Se la creatura equipaggiata è leggendaria, il controllore di Andúril sceglie quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalle pedine Spirito. Ogni pedina Spirito può entrare e attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia diversi e non deve necessariamente trattarsi dello stesso giocatore, planeswalker o battaglia che la creatura equipaggiata sta attaccando.
- Se Andúril è equipaggiata a una creatura controllata da un avversario, il controllore di Andúril crea due pedine Spirito TAPpate ogni volta che quella creatura attacca. Anche se quella creatura è leggendaria, gli Spiriti non entrerebbero nel campo di battaglia come attaccanti.

---

Aquile del Nord

{5}{W}

Creatura — Soldato Uccello

3/3

Volare

Quando le Aquile del Nord entrano nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno attacco improvviso fino alla fine del turno.

Ciclopianura {1} (*{1}*, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- L'abilità innescata delle Aquile del Nord influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Eventuali creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

---

Aragorn, l'Unificatore

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

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

5/5

Ogniqualvolta lanci una magia bianca, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

Ogniqualvolta lanci una magia blu, profetizza 2.

Ogniqualvolta lanci una magia rossa, Aragorn, l'Unificatore infligge 3 danni a un avversario bersaglio.

Ogniqualvolta lanci una magia verde, una creatura bersaglio prende +4/+4 fino alla fine del turno.

- Se lanci una magia con più colori, potrebbe innescarsi più di una abilità di Aragorn, l'Unificatore. In quel caso, scegli l'ordine in cui le abilità vengono messe in pila.

---

Arco Galadhrim

{2}{G}

Artefatto — Equipaggiamento

Lampo

Quando l'Arco Galadhrim entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura bersaglio che controlli. STAPpa quella creatura.

La creatura equipaggiata prende +1/+2 e ha raggiungere.

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

- Assegnare un Equipaggiamento con la sua abilità innescata entra-in-campo non equivale ad assegnarlo usando la sua abilità equipaggiare. Non paghi mana per l'assegnazione e le restrizioni temporali per le abilità equipaggiare non si applicano.
- Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, l'Equipaggiamento resta sul campo di battaglia non assegnato e non viene STAPpata alcuna creatura.

- L'Arco Galadhrim non entra nel campo di battaglia assegnato a una creatura. Invece, l'Equipaggiamento entra nel campo di battaglia e poi un'abilità innescata lo assegna a una creatura. Puoi lanciare l'Arco Galadhrim anche se non controlli alcuna creatura.
- 

Arwen, Regina Mortale

{1}{G}{W}

Creatura Legendaria — Nobile Elfo

2/2

Arwen, Regina Mortale entra nel campo di battaglia con un segnalino indistruttibile.

{1}, Rimuovi un segnalino indistruttibile da Arwen:

Un'altra creatura bersaglio ha indistruttibile fino alla fine del turno. Metti un segnalino +1/+1 e un segnalino legame vitale su quella creatura e un segnalino +1/+1 e un segnalino legame vitale su Arwen.

- Rimuovi il segnalino indistruttibile da Arwen come costo per attivare la sua seconda abilità. Se Arwen ha già ricevuto 2 danni in precedenza nel turno, verrà distrutta a causa del danno letale prima che tu possa mettere un segnalino +1/+1 su di essa.
  - Se il bersaglio della seconda abilità di Arwen è illegale mentre tenta di risolversi, l'abilità non ha alcun effetto. Non metterai alcun segnalino su Arwen.
- 

Arwen Undómiel

{G}{U}

Creatura Legendaria — Nobile Elfo

2/2

Ogniqualevolta profetizzi, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

{4}{G}{U}: Profetizza 2.

- Termini di profetizzare prima di scegliere un bersaglio per la prima abilità di Arwen.
- 

Ascesa del Re Stregone

{2}{B}{G}

Stregoneria

Ogni giocatore sacrifica una creatura. Se hai sacrificato una creatura in questo modo, puoi rimettere sul campo di battaglia un'altra carta permanente dal tuo cimitero.

- Prima il giocatore attivo sceglie quale creatura sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.
  - Scegli quale carta permanente rimettere sul campo di battaglia, se applicabile, mentre l'Ascesa del Re Stregone si risolve, dopo che i permanenti sono stati sacrificati.
  - Non puoi riprendere la stessa carta permanente che hai sacrificato.
-

Baccadoro, Figlia del Fiume  
{1}{U}  
Creatura Leggendaria — Ninfa  
1/3

{T}: Sposta un segnalino di ogni tipo non presente su Baccadoro, Figlia del Fiume da un altro permanente bersaglio che controlli su Baccadoro.

{U}, {T}: Sposta uno o più segnalini da Baccadoro su un altro permanente bersaglio che controlli. Se lo fai, peschi una carta.

- Per spostare un segnalino da un permanente all'altro, il segnalino viene rimosso dal primo permanente e messo sul secondo. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su un permanente.

---

Bestia da Guerra di Gorgoroth  
{4}{R}  
Creatura — Bestia  
5/4

Ogniqualvolta la Bestia da Guerra di Gorgoroth o un'altra creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 muore, recluta Orchi 2. *(Metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

- Se la Bestia da Guerra di Gorgoroth e una o più altre creature che controlli con forza pari o superiore a 4 muoiono contemporaneamente, la sua abilità si innescherà una volta per ciascuna di esse.

---

Bill il Pony  
{3}{W}  
Creatura Leggendaria — Cavallo  
1/4

Quando Bill il Pony entra nel campo di battaglia, crea due pedine Cibo. *(Sono artefatti con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".)*

Sacrifica un Cibo: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

- L'ultima abilità di Bill il Pony non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali. Ad esempio, poiché far lottare due creature non provoca danno da combattimento, un effetto che fa lottare la creatura influenzata con un'altra creatura userà comunque la sua forza per determinare quanto danno viene inflitto.
-

Billy Felci, Truffatore di Bree  
{1}{U}  
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano  
2/1

Ogniquale volta Billy Felci, Truffatore di Bree viene bloccato, scegli uno —

- Crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)
- Un avversario bersaglio prende il controllo di un Cavallo bersaglio che controlli. Se lo fa, rimuovi Billy Felci dal combattimento e crea tre pedine Tesoro.

- L’abilità si innesca solo una volta, indipendentemente da quante creature lo bloccano.
  - Se Billy Felci, Truffatore di Bree viene rimosso dal combattimento, rimane TAPpato se era TAPpato.
- 

Boromir, Guardiano della Torre  
{2}{W}  
Creatura Leggendaria — Soldato Umano  
3/3

Cautela

Ogniquale volta un avversario lancia una magia, se non è stato speso mana per lanciarla, neutralizza quella magia.

Sacrifica Boromir, Guardiano della Torre: Le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

L’Anello ti tenta.

- I giocatori possono lanciare magie pur sapendo che saranno neutralizzate da Boromir, Guardiano della Torre. Qualsiasi abilità che si innesca quando le magie vengono lanciate si innescherà comunque e si risolverà, e qualsiasi effetto che considera quante magie vengono lanciate considererà comunque quelle magie.
  - Se una magia viene lanciata con un costo alternativo che include mana (come flashback), la seconda abilità di Boromir non si innescherà e non neutralizzerà quella magia. Allo stesso modo, se una magia viene lanciata senza pagare il suo costo di mana, ma il giocatore ha pagato mana per costi aggiuntivi come quelli di potenziamento o della Spina di Ametista, la seconda abilità di Boromir non si innescherà e non neutralizzerà quella magia.
- 

Caduta di Cair Andros

{2}{R}

Incantesimo

Ogniquale volta viene inflitto danno non da combattimento in eccesso a una creatura controllata da un avversario, recluta Orchi X, dove X è quel danno in eccesso. (*Metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.*)

{7}{R}: La Caduta di Cair Andros infligge 7 danni a una creatura bersaglio.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.

---

Celeborn il Saggio

{3} {G}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

3/3

Ogniqualevolta attacchi con uno o più Elfi, profetizza 1.

Ogniqualevolta profetizzi, Celeborn il Saggio prende

+1/+1 fino alla fine del turno per ogni carta guardata

profetizzando in questo modo.

- La prima abilità di Celeborn il Saggio ti permette di profetizzare 1 solo una volta ogniqualevolta attacchi con uno o più Elfi, indipendentemente dal numero di Elfi con cui attacchi e dal numero di giocatori che attacchi.
- L'ultima abilità di Celeborn il Saggio considera il numero di carte che hai effettivamente guardato. Ad esempio, se devi profetizzare 3 ma hai solo due carte nel tuo grimorio, Celeborn prende +2/+2.

---

Colpo Fatidico di Isildur

{2} {B} {B}

Istantaneo Leggendaro

*(Puoi lanciare un istantaneo leggendaro solo se controlli una creatura o un planeswalker leggendaro.)*

Distruggi una creatura bersaglio. Se il suo controllore ha più di quattro carte in mano, esilia carte dalla sua mano pari alla differenza.

- Il Colpo Fatidico di Isildur è il primo istantaneo leggendaro. È soggetto alle stesse restrizioni di lancio delle stregonerie leggendarie esistenti, come elencato nelle regole seguenti.
- Puoi lanciare un istantaneo leggendaro solo se controlli una creatura leggendaro o un planeswalker leggendaro. Dopo che hai iniziato a lanciare un istantaneo leggendaro, perdere il controllo delle tue creature leggendarie e dei tuoi planeswalker leggendaro non influenza quella magia.
- Il supertipo leggendaro su un istantaneo non implica regole addizionali oltre alla restrizione sul lancio. Puoi lanciare un qualsiasi numero di istantanei leggendaro in un turno e il tuo mazzo può contenere un qualsiasi numero di carte leggendarie (ma non più di quattro con lo stesso nome).

---

Contadino del Decumano Est

{2} {W}

Creatura — Popolano Halfling

2/3

Quando il Contadino del Decumano Est entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo. Quando lo fai, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni Cibo che controlli. *(Una pedina Cibo è un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Contadino del Decumano Est quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando crei una pedina Cibo in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- 

#### Coraggio di Pipino

{G}

Istantaneo

Puoi sacrificare un Cibo. Se lo fai, una creatura bersaglio prende +4/+4 fino alla fine del turno. Altrimenti, quella creatura prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- Scegli una creatura bersaglio mentre lanci il Coraggio di Pipino, 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 il Coraggio di Pipino tenta di risolversi, il Coraggio di Pipino viene rimosso dalla pila. Non potrai sacrificare un Cibo con esso.
  - Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, puoi sacrificare il Lembas con il Coraggio di Pipino.
- 

#### Corno del Mark

{2}

Artefatto Leggendaro

Ogniqualvolta due o più creature che controlli attaccano un giocatore, guardi le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Due o più creature che controlli devono attaccare lo stesso giocatore affinché l'abilità del Corno del Mark si inneschi. Le creature che controlli che attaccano i planeswalker controllati da quel giocatore o le battaglie protette da quel giocatore non vengono considerate per la condizione di innesco del Corno del Mark.
  - In una partita multiplayer, l'abilità innescata del Corno del Mark si innesca una volta per ogni giocatore che attacchi con almeno due creature.
- 

#### Coro Elfico

{3}{G}

Incantesimo

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

Puoi lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio. Le creature che controlli hanno "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

- Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.

- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Il Coro Elfico non cambia le tempistiche di lancio delle magie creatura. Di norma, questo significa che puoi lanciarle durante la tua fase principale quando la pila è vuota, anche se lampo potrebbe cambiare la situazione.
- Pagherai comunque tutti i costi della magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- La prima carta del tuo grimorio non è in mano, quindi non puoi compiere altre azioni che di norma sarebbero permesse dalla tua mano, come scartarla a causa di un effetto o attivare un'abilità ciclo.

Cotta di Mithril

{3}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

Lampo

Indistruttibile

Quando la Cotta di Mithril entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura leggendaria bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata ha indistruttibile.

Equipaggiare {3}

- Assegnare un Equipaggiamento con la sua abilità innescata entra-in-campo non equivale ad assegnarlo usando la sua abilità equipaggiare. Non paghi mana per l'assegnazione e le restrizioni temporali per le abilità equipaggiare non si applicano.
- Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, l'Equipaggiamento resta sul campo di battaglia non assegnato.
- La Cotta di Mithril non entra nel campo di battaglia assegnata a una creatura. Invece, l'Equipaggiamento entra nel campo di battaglia e poi un'abilità innescata lo assegna a una creatura. Puoi lanciare la Cotta di Mithril anche se non controlli alcuna creatura.

Denethor, Sovrintendente Regnante

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

2/4

All'inizio della tua sottofase finale, se una creatura è morta sotto il tuo controllo in questo turno, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

{2}, Sacrifica un'altra creatura: Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Non è necessario che Denethor, Sovrintendente Regnante si trovasse sul campo di battaglia quando la creatura è morta. Ad esempio, se una creatura muore durante il combattimento nel tuo turno e lanci Denethor, Sovrintendente Regnante durante la tua seconda fase principale, la sua prima abilità si innescherà all'inizio della tua sottofase finale.



- La prima abilità di Denethor, Sovrintendente Regnante si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quante creature sono morte sotto il tuo controllo in questo turno. Tuttavia, se non sono morte creature sotto il tuo controllo in questo turno entro l'inizio della tua sottofase finale, l'abilità non si innescherà. Non è possibile far morire una creatura sotto il tuo controllo durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

#### Dimostrazione di Potere

{1} {R} {R}

Istantaneo

Questa magia non può essere copiata.

Copia un qualsiasi numero di magie istantaneo e/o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- La prima abilità della Dimostrazione di Potere funziona solo in pila. Può comunque essere copiata dal tuo cimitero, dalla tua mano o da qualsiasi altra zona.
- Se copi più magie con la Dimostrazione di Potere, puoi mettere le copie in pila in qualsiasi ordine.
- Se lanci la Dimostrazione di Potere, al massimo puoi creare una copia di ogni magia istantaneo e stregoneria in pila. Una Dimostrazione di Potere non può copiare la stessa magia più volte.
- Le copie avranno gli stessi bersagli delle magie che stanno copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali. Se 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).
- Le copie vengono create in pila, quindi non vengono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno alla creazione delle copie.
- Se una magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se una magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se una magia infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini ai bersagli.
- Qualsiasi scelta effettuata mentre una magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente mentre la copia si risolve.

---

#### Distruggere il Senzamorte

{1} {R}

Istantaneo

Distruggere il Senzamorte infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Quella creatura perde indistruttibile fino alla fine del turno. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- La creatura danneggiata verrà esiliata se sta per morire in quel turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno di Distruggere il Senzamorte.
- Se Distruggere il Senzamorte non infligge danno alla creatura bersaglio (ad esempio perché il danno è stato prevenuto), gli effetti aggiuntivi si applicheranno comunque. La creatura perderà comunque indistruttibile e verrà esiliata invece di morire in quel turno.
- Puoi bersagliare una creatura senza indistruttibile con Distruggere il Senzamorte. Verrà comunque esiliata se sta per morire in questo turno.

Elrond, Esperto Guaritore

{2} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

4/4

Ogniqualevolta profetizzi, scegli fino a X creature bersaglio, dove X è il numero di carte guardate profetizzando in questo modo. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna delle creature bersaglio.

Ogniqualevolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, puoi pescare una carta.

- La prima abilità di Elrond, Esperto Guaritore considera il numero di carte che hai effettivamente guardato. Ad esempio, se devi profetizzare 3 ma hai solo due carte nel tuo grimorio, X è pari a 2.
- Se due creature che controlli con segnalini +1/+1 diventano bersaglio della stessa magia o abilità controllata da un avversario, l'ultima abilità di Elrond, Esperto Guaritore si innescherà due volte.

Éomer, Maresciallo di Rohan

{2} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/4

Rapidità

Ogniqualevolta una o più altre creature leggendarie attaccanti che controlli muoiono, STAPpa tutte le creature che controlli. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se Éomer, Maresciallo di Rohan e una o più altre creature leggendarie attaccanti che controlli muoiono contemporaneamente (probabilmente a causa del danno da combattimento), si innescherà l'ultima abilità di Éomer, Maresciallo di Rohan.
- In particolare, l'abilità innescata di Éomer, Maresciallo di Rohan non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.

Éowyn, Cavaliera Indomita  
{2} {R} {W}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
3/4

Rapidità  
Quando Éowyn, Cavaliera Indomita entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario con forza superiore. Le creature leggendarie che controlli hanno protezione da ogni colore di quella creatura fino alla fine del turno.

- Éowyn, Cavaliera Indomita verifica i colori della creatura appena prima che lasciasse il campo di battaglia. Questi potrebbero essere diversi dai colori della carta creatura in esilio (per esempio, se aveva un effetto di copia applicato a essa sul campo di battaglia).

---

Éowyn, Signora di Rohan  
{2} {W}  
Creatura Leggendaria — Nobile Umano  
2/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio ha a tua scelta attacco improvviso o cautela fino alla fine del turno. Se quella creatura è equipaggiata, ha invece attacco improvviso e cautela fino alla fine del turno.

Le abilità equipaggiare che attivi costano {1} in meno per essere attivate.

- L'ultima abilità di Éowyn, Signora di Rohan riduce solo l'ammontare di mana generico nelle abilità equipaggiare. Ad esempio, ridurrà a {0} un costo di equipaggiare di {1}, ma non avrà alcun effetto su un costo di equipaggiare di {G}.
- Alcune carte creatura Equipaggiamento in altre espansioni hanno riconfigurare, un'abilità diversa che le assegna a una creatura. Riconfigurare non è un'abilità equipaggiare e i costi di riconfigurare non vengono ridotti dall'ultima abilità di Éowyn, Signora di Rohan. Le varianti di equipaggiare o le abilità equipaggiare con restrizioni, come l'abilità "equipaggia Umano" della Lama Dúnedain, sono comunque abilità equipaggiare e il loro costo sarà ridotto dall'ultima abilità di Éowyn, Signora di Rohan.

---

Erkenbrand, Signore dell'Ovestfalda  
{3} {R}  
Creatura Leggendaria — Soldato Umano  
3/3

Ogniquale volta Erkenbrand, Signore dell'Ovestfalda o un altro Umano entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata di Erkenbrand, Signore dell'Ovestfalda influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Eventuali creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.
-

Facchino di Casa Baggins

{3}{G}

Creatura — Nano

4/4

Ogniqualevolta il Facchino di Casa Baggins attacca, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature leggendarie che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata del Facchino di Casa Baggins. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature leggendarie che controlli.

---

Fangorn, Albero Pastore

{4}{G}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Silvantropo

4/10

I Silvantropi che controlli hanno cautela.

Ogniqualevolta uno o più Silvantropi che controlli attaccano, aggiungi un ammontare di {G} pari al doppio dei Silvantropi con cui attacchi.

Non perdi il mana verde non speso al termine di fasi e sottofasi.

- Puoi tenere il mana verde nella tua riserva di mana a tempo indeterminato mentre Fangorn, Albero Pastore è sul campo di battaglia. Significa che se aggiungi un mana verde alla tua riserva di mana durante una fase o sottofase, puoi spenderlo durante una fase o sottofase successiva o anche in un turno successivo. Gli altri tipi di mana continueranno a essere rimossi dalla tua riserva di mana al termine di ogni fase e sottofase.
- Se un mana verde che aggiungi alla tua riserva di mana ha certe restrizioni o effetti addizionali associati ad esso (ad esempio, se è stato prodotto dalla Grande Sala della Cittadella), si applicheranno a quel mana indipendentemente da quando lo spendi.
- Quando Fangorn, Albero Pastore lascia il campo di battaglia, hai tempo fino alla fine dell'attuale fase o sottofase per spendere qualsiasi mana verde sia nella tua riserva di mana, prima che si svuoti come di consueto. Non ci sono penalità associate a questo svuotamento se non la perdita del mana.

---

Faramir, Comandante di Campo

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura sotto il tuo controllo in questo turno, pesca una carta.

Ogniqualevolta l'Anello ti tenta, se hai scelto una creatura diversa da Faramir, Comandante di Campo come tuo

Portatore dell'Anello, crea una pedina creatura Soldato

Umano 1/1 bianca.

- Non è necessario che Faramir, Comandante di Campo si trovasse sul campo di battaglia quando la creatura è morta. Ad esempio, se una creatura muore durante il combattimento nel tuo turno e lanci Faramir, Comandante di Campo durante la tua seconda fase principale, la sua prima abilità si innescherà all'inizio della tua sottofase finale.

- La prima abilità di Faramir, Comandante di Campo si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quante creature sono morte sotto il tuo controllo in questo turno. Tuttavia, se non sono morte creature sotto il tuo controllo in questo turno entro l'inizio della tua sottofase finale, l'abilità non si innescherà. Non è possibile far morire una creatura sotto il tuo controllo durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

Faramir, Principe di Ithilien

{2}{W}{U}

Creatura Legendaria — Nobile Umano

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, scegli un avversario.

All'inizio della prossima sottofase finale di quel giocatore, peschi una carta se non ti ha attaccato in quel turno. Altrimenti, crei tre pedine creatura Soldato Umano 1/1 bianche.

- Attaccare un planeswalker che controlli o una battaglia che proteggi non conta come attaccare te.

---

Ferita del Pugnale Morgul

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende -3/-0 e ha "All'inizio del tuo mantenimento, esilia questa creatura a meno che tu non paghi 2 punti vita".

- Il controllore della creatura decide se pagare o meno 2 punti vita mentre l'abilità innescata si risolve.

---

Fiala di Galadriel

{3}

Artefatto Legendario

Se stai per pescare una carta mentre non hai carte in mano, pesca invece due carte.

Se stai per guadagnare punti vita mentre hai 5 o meno punti vita, ne guadagni invece il doppio.

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

- Se due o più effetti di sostituzione stanno per applicarsi a un evento di pescata, il giocatore che sta pescando la carta sceglie l'ordine in cui applicarli.
- Ogni volta che ti viene imposto di pescare più di una carta, peschi queste carte una per volta. Per esempio, se controlli la Fiala di Galadriel, non hai carte in mano e ti viene imposto di "pescare due carte", la pescata della tua prima carta viene sostituita dalla pescata di due carte; poi peschi la seconda carta delle istruzioni originali. In totale peschi tre carte.
- Se in qualche modo controlli più di una Fiala di Galadriel, ognuna aggiunge sostanzialmente una carta. Ad esempio, se controlli due Fiale di Galadriel e stai per pescare una carta mentre non hai carte in mano, l'effetto di una Fiala di Galadriel sostituisce l'evento "pescare una carta" con "pescare due carte". L'effetto dell'altra Fiala di Galadriel sostituisce la pescata della prima di quelle due carte con "pescare due carte". In totale peschi tre carte.

- Le seconde abilità di più Fiale di Galadriel sono cumulative. Se ne controlli due, i punti vita guadagnati mentre hai 5 o meno punti vita vengono moltiplicati per quattro. Tre Fiale moltiplicheranno i punti vita guadagnati per otto e così via.
- Se un effetto sta per impostare i tuoi punti vita a un numero specifico che è maggiore dei tuoi punti vita attuali, quell'effetto ti fa guadagnare punti vita pari alla differenza. Se i tuoi punti vita sono pari o inferiori a 5, la Fiala di Galadriel quindi raddoppierà l'ammontare di punti vita che guadagneresti per quell'effetto. Ad esempio, se hai 3 punti vita e un effetto dice che i tuoi punti vita "diventano 10", guadagneresti 7 punti vita che la Fiala raddoppia a 14, quindi i tuoi punti vita diventano invece 17.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la seconda abilità della Fiala di Galadriel, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.

#### Fiamma di Anor

{1} {U} {R}

Istantaneo

Scegli uno. Se controlli un Mago mentre lanci questa magia, puoi invece scegliere due.

- Un giocatore bersaglio pesca due carte.
  - Distruggi un artefatto bersaglio.
  - La Fiamma di Anor infligge 5 danni a una creatura bersaglio.
- Dopo che hai lanciato la Fiamma di Anor e scelto due modi, quello che accade in risposta al Mago che controlli è irrilevante. Potrai comunque utilizzare i due modi scelti della Fiamma di Anor.

#### Forgiafiamma di Erebor

{1} {R}

Creatura — Artefice Nano

2/1

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, la Forgiafiamma di Erebor infligge 1 danno a ogni avversario.

- L'abilità innescata della Forgiafiamma di Erebor si risolverà prima della magia che ha fatto innescare l'abilità.

#### Frantumatore Olog-hai

{3} {R}

Creatura — Soldato Troll

4/4

Travolgere

Il Frantumatore Olog-hai non può bloccare a meno che tu non controlli un Goblin o un Orco.

- Se controlli o meno un Goblin o un Orco ha importanza unicamente quando dichiari le creature bloccanti. Una volta che il Frantumatore Olog-hai blocca una creatura, continuerà a farlo anche se tutti i Goblin e gli Orchi che controlli lasciano il campo di battaglia.
- Il Goblin o Orco che controlli non deve necessariamente bloccare.

---

Frodo Baggins  
{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Esploratore Halfling  
1/3  
Ogniqualevolta Frodo Baggins o un'altra creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'Anello ti tenta.  
Fintanto che Frodo è il tuo Portatore dell'Anello, deve essere bloccato, se possibile.

- Se Frodo Baggins è il tuo Portatore dell'Anello, è sufficiente una sola creatura per bloccarlo. Altre creature possono a loro volta bloccarlo e sono libere di bloccare altre creature o non bloccare.
- Se Frodo Baggins è il tuo Portatore dell'Anello, ma ogni creatura controllata dal giocatore in difesa non può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché hanno forza superiore a quella di Frodo assieme alla prima abilità dell'emblema L'Anello), allora Frodo Baggins non verrà bloccato. Se è necessario pagare un costo per bloccare Frodo Baggins, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi Frodo Baggins non dev'essere necessariamente bloccato neanche in questo caso.

---

Frodo, Flagello di Sauron  
{W}  
Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling  
1/2  
{W/B}{W/B}: Se Frodo, Flagello di Sauron è un Cittadino, diventa un Esploratore Halfling con forza e costituzione base 2/3 e legame vitale.  
{B}{B}{B}: Se Frodo è un Esploratore, diventa un Farabutto Halfling con "Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde la partita se l'Anello ti ha tentato quattro o più volte in questa partita. Altrimenti, l'Anello ti tenta".

- Nessuna di queste abilità ha una durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, Frodo, Flagello di Sauron non lascia il campo di battaglia o altri effetti applicati successivamente non cambiano le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
- Puoi attivare le abilità di Frodo, Flagello di Sauron indipendentemente dal suo tipo di creatura. Entrambe le abilità verificano i tipi di creatura di Frodo quando si risolvono. Se Frodo, Flagello di Sauron non è del tipo di creatura appropriato in quel momento, le abilità non avranno alcun effetto.
- La prima abilità di Frodo, Flagello di Sauron verifica se è un Cittadino e la sua seconda abilità verifica se è un Esploratore. Non ha importanza come è diventato del tipo di creatura appropriato.

---

Furia di Gimli  
{1}{R}  
Istantaneo  
Una creatura bersaglio prende +3/+2 fino alla fine del turno. Se è leggendaria, ha anche travolgere fino alla fine del turno.

- La Furia di Gimli verifica se la creatura è leggendaria mentre si risolve. Se il bersaglio non è leggendario mentre la magia viene lanciata, ma lo diventa prima che la magia si risolva, quella creatura avrà travolgere.

---

Galadriel di Lothlórien

{1}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

3/3

Ogniqualevolta l'Anello ti tenta, se hai scelto una creatura diversa da Galadriel di Lothlórien come tuo Portatore dell'Anello, profetizza 3.

Ogniqualevolta profetizzi, puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio. Se una carta terra viene rivelata in questo modo, mettila sul campo di battaglia TAPpata.

- Finisci di profetizzare prima di rivelare la prima carta del tuo grimorio.

---

Gandalf, Amico della Contea

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

2/4

Lampo

Puoi lanciare magie stregoneria come se avessero lampo.

Ogniqualevolta l'Anello ti tenta, se hai scelto una creatura diversa da Gandalf, Amico della Contea come tuo

Portatore dell'Anello, pesca una carta.

- La seconda abilità si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate “solo come una stregoneria”.

---

Gandalf il Bianco

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

4/5

Lampo

Puoi lanciare magie leggendarie e magie artefatto come se avessero lampo.

Se un permanente leggendario o un artefatto che entra o lascia il campo di battaglia fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- La seconda abilità si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate “solo come una stregoneria”.
- Gandalf il Bianco influenza le abilità innescate entra-in-campo e lascia-il-campo di un permanente oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente entra o lascia il campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”.



- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'abilità di Gandalf il Bianco. Ad esempio, una creatura leggendaria che entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.
- Anche le abilità che si applicano “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, come scegliere un colore con il Guanto del Potere, non sono influenzate.
- Non devi necessariamente controllare il permanente che entra o lascia il campo di battaglia, ma solo il permanente che ha l'abilità innescata.
- L'effetto di Gandalf il Bianco non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se in qualche modo controlli due copie di Gandalf il Bianco, un permanente leggendario o un artefatto che entra o lascia il campo di battaglia fa innescare le abilità tre volte, non quattro. Un terzo Gandalf il Bianco fa innescare le abilità quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
- Se un permanente leggendario o un artefatto che entra o lascia il campo di battaglia contemporaneamente a Gandalf il Bianco (incluso Gandalf il Bianco stesso) fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.
- L'evento di innesco non deve necessariamente riferirsi a permanenti leggendari o ad artefatti, né deve necessariamente riferirsi a quando qualcosa “lascia il campo di battaglia”. Ad esempio, un'abilità che si innesca “ogniquale volta una creatura muore” si innescherebbe due volte se una creatura leggendaria o una creatura artefatto morisse mentre Gandalf il Bianco è sul campo di battaglia, così come un'abilità che si innesca “ogniquale volta un permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia”.
- Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni permanente leggendario e ogni artefatto così come esistono sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se una creatura non leggendaria che è diventata leggendaria (probabilmente perché è il Portatore dell'Anello di un giocatore) muore, le abilità che si innescano quando lascia il campo di battaglia si innescano due volte.
- Un'abilità di un permanente che si innesca quando una carta viene messa in un cimitero “da qualsiasi zona” si innesca due volte solo se Gandalf il Bianco e quel permanente sono ancora sul campo di battaglia subito dopo che il permanente leggendario o l'artefatto è stato messo nel cimitero dal campo di battaglia. Ad esempio, supponiamo che controlli sia Gandalf il Bianco che Sefris delle Vie Nascoste. Se un'altra creatura leggendaria che controlli muore, la prima abilità di Sefris si innescherà due volte. Ma se Gandalf il Bianco muore, la prima abilità di Sefris si innescherà solo una volta.

#### Gandalf il Grigio

{3}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

3/4

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, scegli uno che non è stato scelto —

- Puoi TAPpare o STAPpare un permanente bersaglio.
  - Gandalf il Grigio infligge 3 danni a ogni avversario.
  - Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
  - Metti Gandalf in cima al grimorio del suo proprietario.
- Scegli il modo mentre l'abilità innescata viene messa in pila. Puoi scegliere un modo che richiede bersagli solo se ci sono bersagli legali disponibili.

- Se l'abilità non si risolve (perché il suo bersaglio diventa illegale oppure perché una magia o abilità la neutralizza), il modo scelto per quell'istanza dell'abilità conta comunque come scelto.
- La frase “che non è stato scelto” si riferisce solo a quello specifico Gandalf il Grigio. Se Gandalf il Grigio lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa del quarto modo della sua abilità) e poi ritorna sul campo di battaglia più avanti, sarà un nuovo oggetto senza memoria dei modi scelti quando ha lasciato il campo di battaglia.
- È irrilevante chi ha scelto un qualsiasi modo specifico. Ad esempio, supponiamo che controlli Gandalf il Grigio e che tu abbia scelto i primi due modi. Se un avversario prende il controllo di Gandalf il Grigio, quel giocatore può scegliere solo il terzo o il quarto modo.

Gimli, che Conta le Vittime  
 {3} {R}  
 Creatura Leggendaria — Guerriero Nano  
 4/3  
 Travolgere  
 Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario muore, Gimli, che Conta le Vittime infligge 1 danno al controllore di quella creatura.

- Se Gimli, che Conta le Vittime muore contemporaneamente a una o più creature controllate da un avversario, l'ultima abilità si innescherà per ciascuna di quelle altre creature.

Gimli, Vendicatore Addolorato  
 {1} {R} {G}  
 Creatura Leggendaria — Guerriero Nano  
 3/2  
 Gimli, Vendicatore Addolorato ha indistruttibile se due o più creature sono morte sotto il tuo controllo in questo turno.  
 Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 su Gimli. Quando questa abilità si risolve per la terza volta in questo turno, Gimli lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

- Non è necessario che Gimli, Vendicatore Addolorato si trovasse sul campo di battaglia quando le creature sono morte sotto il tuo controllo perché la sua prima abilità le consideri. Ad esempio, se due creature che controlli muoiono durante il combattimento nel tuo turno e lanci Gimli, Vendicatore Addolorato durante la tua seconda fase principale, avrà indistruttibile fino alla fine del turno.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Gimli, Vendicatore Addolorato quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando la sua ultima abilità si risolve per la terza volta in un turno. Puoi scegliere un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Glamdring

{2}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha attacco improvviso e prende +1/+0 per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano con valore di mana pari o inferiore a quel danno senza pagare il suo costo di mana.

Equipaggiare {3}

- Se lanci una magia usando l'abilità innescata di Glamdring, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità. Non puoi attendere di lanciare la magia più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

---

Glóin, Emissario Nanico

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Consigliere Nano

3/3

Ogniqualevolta lanci una magia storica, crea una pedina Tesoro. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.  
*(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

{T}, Sacrifica un Tesoro: Sprona una creatura bersaglio.

*(Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.

- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.
- 

Glorfindel, Soccorritore Intrepido

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

3/2

Ogniqualvolta profetizzi, scegli uno e Glorfindel, Soccorritore Intrepido prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Glorfindel deve essere bloccato in questo turno, se possibile.
  - Glorfindel non può essere bloccato da più di una creatura in ogni combattimento in questo turno.
- Se scegli il primo modo per l'abilità innescata di Glorfindel, Soccorritore Intrepido, è sufficiente una sola creatura per bloccarlo. Anche altre creature possono bloccarlo (a meno che tu non abbia scelto anche il secondo modo per l'abilità innescata di Glorfindel, Soccorritore Intrepido in questo turno) e sono libere di bloccare altre creature o non bloccare affatto.
  - Se scegli il primo modo per l'abilità innescata di Glorfindel, Soccorritore Intrepido, ma nessuna delle creature controllate dal giocatore in difesa può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché sono TAPpate), allora Glorfindel, Soccorritore Intrepido non viene bloccato. Se è necessario pagare un costo per bloccare Glorfindel, Soccorritore Intrepido, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi Glorfindel, Soccorritore Intrepido non deve necessariamente essere bloccato neanche in questo caso.
- 

Goblin Segnato dalla Guerra

{1} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

2/2

Ogniqualvolta il Goblin Segnato dalla Guerra viene bloccato, infligge 1 danno a ogni creatura che lo sta bloccando.

- L'abilità si innesca solo una volta, indipendentemente da quante creature la bloccano. L'abilità si risolve e infligge danno a quelle creature prima che venga inflitto il danno da combattimento. Anche se quel danno distrugge tutte le creature che bloccano il Goblin Segnato dalla Guerra, esso non diventa non bloccato.
-

Gorbag di Minas Morgul

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Soldato Orco

2/2

Ogniqualvolta un Goblin o un Orco che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarlo. Quando lo fai, scegli uno —

- Pesca una carta.
- Crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)

- Non scegli un modo per l’abilità di Gorbag di Minas Morgul quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando sacrifichi un Goblin o un Orco in questo modo. Scegli un modo per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- 

Gríma Vermilinguo

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

1/4

I tuoi avversari non possono guadagnare punti vita.

{T}, Sacrifica un’altra creatura: Un giocatore bersaglio perde 1 punto vita. Se la creatura sacrificata era leggendaria, recluta Orchi 2.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita agli avversari si risolveranno comunque mentre Gríma Vermilinguo è sul campo di battaglia. Nessun avversario guadagnerà punti vita, ma avverranno comunque tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
  - Se un effetto dice di impostare i punti vita di un avversario a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre Gríma Vermilinguo è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.
  - L’abilità attivata di Gríma Vermilinguo verifica se la creatura sacrificata era leggendaria quando ha lasciato il campo di battaglia. Non importa se è leggendaria o meno nel cimitero.
- 

Grishnákh, Provocatore Sfrontato

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Soldato Goblin

1/1

Quando Grishnákh, Provocatore Sfrontato entra nel campo di battaglia, recluta Orchi 2. Quando lo fai, fino alla fine del turno, prendi il controllo di una creatura non leggendaria bersaglio controllata da un avversario con forza pari o inferiore a quella dell’Esercito reclutato. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Non scegli un bersaglio per l’abilità di Grishnákh, Provocatore Sfrontato quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando recluti Orchi in questo modo. Scegli un bersaglio per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

Guardacontea

{1}{W}

Creatura — Soldato Halfling

2/2

Cautela

Quando la Guardacontea entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una pedina. Quando lo fai, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché la Guardacontea non lascia il campo di battaglia.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità della Guardacontea quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi una pedina in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Se la Guardacontea lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, puoi comunque sacrificare una pedina. Tuttavia, quando lo fai, la creatura bersaglio non verrà esiliata quando l'abilità innescata "riflessiva" si risolve. Analogamente, se la Guardacontea lascia il campo di battaglia mentre l'abilità "riflessiva" è ancora in pila, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

---

Guardiano di Nimrodel

{1}{U}

Creatura — Esploratore Elfo

2/1

Ogniqualvolta profetizzi, il Guardiano di Nimrodel prende +1/+0 fino alla fine del turno e non può essere bloccato in questo turno. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Dopo che il Guardiano di Nimrodel è stato bloccato, risolvere la sua abilità innescata non modificherà né annullerà il blocco.

---

Halfling Meravigliata

{G}

Creatura — Cittadino Halfling

1/2

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia leggendaria e quella magia non può essere neutralizzata.

- La magia leggendaria non può essere neutralizzata se il mana prodotto dalla Halfling Meravigliata viene speso per pagare una parte qualsiasi del costo della magia, anche un costo addizionale o un costo alternativo. Questo vale anche se paghi un costo addizionale mentre lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana".
  - Se la magia leggendaria che lanci in questo modo viene copiata, la copia può essere neutralizzata.
-

### Hobbit Agile

{1}{W}

Creatura — Popolano Halfling

1/3

Ogniqualevolta l'Hobbit Agile attacca, puoi sacrificare un Cibo o pagare {2}{W}. Quando lo fai, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità dell'Hobbit Agile quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un Cibo o paghi {2}{W} in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

---

### Il Balrog, Flagello di Durin

{5}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Demone Avatar

7/5

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni permanente sacrificato in questo turno.

Rapidità

Il Balrog, Flagello di Durin non può essere bloccato tranne che da creature leggendarie.

Quando Il Balrog muore, distruggi un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario.

- La prima abilità di Il Balrog, Flagello di Durin non può ridurre il suo costo al di sotto di {B}{R}.
- La prima abilità di Il Balrog, Flagello di Durin conta tutti i permanenti che sono stati sacrificati in questo turno, da qualsiasi giocatore.

---

### Incalzare il Nemico

{2}{U}{U}

Istantaneo

Fai tornare una magia o un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario in mano al suo proprietario. Puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.
- Se una magia con {X} nel costo di mana viene fatta tornare in mano a un giocatore in questo modo, {X} è il valore scelto quando la magia è stata lanciata ai fini del calcolo del valore di mana della magia.
- Se un permanente con {X} nel costo di mana viene fatto tornare in mano a un giocatore in questo modo, {X} è pari a 0 ai fini del calcolo del suo valore di mana.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- 

#### Incisione Ardente

{2} {R}

Incantesimo

Quando l'Incisione Ardente entra nel campo di battaglia, l'Anello ti tenta.

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, l'Incisione Ardente infligge 2 danni a ogni avversario.

- La seconda abilità innescata dell'Incisione Ardente si risolverà prima della magia che ha fatto innescare l'abilità.
- 

#### Incursione di Orchi

{3} {R}

Stregoneria

Recluta Orchi 2. Quando lo fai, l'Incursione di Orchi infligge X danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario, dove X è la forza dell'Esercito reclutato. *(Per reclutare Orchi 2, metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

- Non scegli un bersaglio per l'Incursione di Orchi quando la lanci. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innescava quando recluti Orchi in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- 

#### Indossare l'Anello

{1} {W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che possiedi, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. L'Anello ti tenta.

- 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. Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alle creature esiliate diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate smetteranno di esistere.
  - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
  - Puoi bersagliare una creatura che possiedi ma non controlli con Indossare l'Anello.
-



Isolamento a Orthanc

{3} {U}

Istantaneo

Metti una creatura bersaglio nel grimorio del suo proprietario come seconda carta.

- Se il controllore della creatura bersaglio ha zero carte nel suo grimorio quando l'Isolamento a Orthanc si risolve, quella creatura diventa la prima carta del suo grimorio.

---

La Canzone del Bagno

{3} {U}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Pesca due carte, poi scarta una carta.

III — Rimescola nel tuo grimorio un qualsiasi numero di carte bersaglio dal tuo cimitero. Aggiungi {U} {U}.

- L'abilità del capitolo finale di La Canzone del Bagno non è una abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Puoi scegliere zero bersagli per l'abilità del capitolo finale di La Canzone del Bagno ma solo di aggiungere {U} {U}. Tuttavia, se scegli bersagli e tutti quei bersagli sono illegali quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non aggiungerai {U} {U}.

---

Landroval, Testimone dell'Orizzonte

{4} {W}

Creatura Leggendaria — Nobile Uccello

3/4

Volare

Ogniquale volta due o più creature che controlli attaccano un giocatore, una creatura attaccante bersaglio senza volare guadagna volare fino alla fine del turno.

- Due o più creature che controlli devono attaccare lo stesso giocatore affinché l'abilità di Landroval, Testimone dell'Orizzonte si inneschi. Le creature che controlli che attaccano i planeswalker controllati da quel giocatore o le battaglie protette da quel giocatore non vengono considerate per la condizione di innesco di Landroval, Testimone dell'Orizzonte.
  - In una partita multiplayer, l'abilità innescata di Landroval, Testimone dell'Orizzonte si innesca una volta per ogni giocatore che attacchi con almeno due creature.
-

Legolas, che Conta le Vittime  
{2}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Arciere Elfo  
2/3  
Raggiungere  
Ogniqualevolta profetizzi, se Legolas, che Conta le Vittime è TAPpato, puoi STAPparlo. Fallo solo una volta per turno.  
Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario muore, metti un segnalino +1/+1 su Legolas.

- “Fallo solo una volta per turno” ti permette di scegliere se STAPpare o meno Legolas mentre l’abilità innescata si risolve. Se non lo STAPpi, l’abilità si innescherà di nuovo la prossima volta che la condizione verrà soddisfatta. Dopo che hai scelto di farlo, l’abilità non si innescherà più per il resto del turno.

---

Legolas, Mastro Arciere  
{1}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Arciere Elfo  
1/4  
Raggiungere  
Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia Legolas, Mastro Arciere, metti un segnalino +1/+1 su Legolas.  
Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia una creatura che non controlli, Legolas infligge danno pari alla sua forza a fino a una creatura bersaglio.

- Le abilità innescate di Legolas, Mastro Arciere si risolvono prima delle magie che le hanno fatte innescare. Si risolvono anche se quelle magie vengono neutralizzate.
- L’ultima abilità di Legolas, Mastro Arciere si innesca quando lanci una magia con più bersagli se almeno uno di quei bersagli è una creatura che non controlli. Non si innesca più volte se lanci una magia che bersaglia una creatura che non controlli più volte o che bersaglia più creature che non controlli.
- Se lanci una magia che bersaglia Legolas, Mastro Arciere e almeno una creatura che non controlli, entrambe le abilità di Legolas, Mastro Arciere si innescheranno. Scegli l’ordine in cui vengono messe in pila.

---

Libro di Mazarbul  
{2}{R}  
Incantesimo — Saga  
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.) Sacrifica dopo III.)*  
I — Recluta Orchi 1. *(Mettil un segnalino +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*  
II — Recluta Orchi 2.  
III — Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno minacciare fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità capitolo influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Eventuali creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.
- 

Lobelia Sackville-Baggins

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling

2/3

Lampo

Minacciare

Quando Lobelia Sackville-Baggins entra nel campo di battaglia, esilia una carta creatura bersaglio dal cimitero di un avversario che vi è stata messa dal campo di battaglia in questo turno, poi crea X pedine Tesoro, dove X è la forza della carta esiliata.

- Usa la forza della carta quando ha lasciato il cimitero per determinare il valore di X.
- 

L'Osservatore nell'Acqua

{3} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Kraken

9/9

L'Osservatore nell'Acqua entra nel campo di battaglia TAPpato con nove segnalini stordimento. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

Ogniqualevolta peschi una carta durante il turno di un avversario, crei una pedina creatura Tentacolo 1/1 blu. Ogniqualevolta un Tentacolo che controlli muore, STAPpa fino a un Kraken bersaglio e scegli fino a un permanente non terra bersaglio. Metti un segnalino stordimento sul permanente.

- Per l'ultima abilità, il Kraken bersaglio può essere (e probabilmente lo sarà) L'Osservatore nell'Acqua. Se lo è e se ha almeno un segnalino stordimento, rimuoverai un segnalino stordimento invece di STAPparlo.
- 

Lotho, Guardacontea Corrotto

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Halfling

2/1

Ogniqualevolta un giocatore lancia la sua seconda magia in ogni turno, tu perdi 1 punto vita e crei una pedina Tesoro. *(È un artefatto con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- Le magie che sono state lanciate prima di Lotho, Guardacontea Corrotto contano. Se Lotho, Guardacontea Corrotto è stato la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
-

L'Unico Anello

{4}

Artefatto Leggendaro

Indistruttibile

Quando L'Unico Anello entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, hai protezione da tutto fino al tuo prossimo turno.

All'inizio del tuo mantenimento, perdi 1 punto vita per ogni segnalino onere su L'Unico Anello.

{T}: Metti un segnalino onere su L'Unico Anello, poi pesca una carta per ogni segnalino onere su L'Unico Anello.

- Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose: 1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto. 2) A quel giocatore non possono essere assegnate Aure. 3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magie o abilità.
- Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia te può comunque farti scartare delle carte, ad esempio. Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che ti infliggerebbero sarà prevenuto.
- Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila che ti bersaglia abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- La protezione da tutto in genere previene i danni che ti verrebbero inflitti, ma alcuni danni non possono essere prevenuti. In questo caso, quel danno riduce i tuoi punti vita come di consueto.

---

Mauhúr, Capitano Uruk-hai

{B}{R}

Creatura Leggendaria — Soldato Orco

2/2

Minacciare

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su un Esercito, un Goblin o un Orco che controlli, mettiline invece uno in più.

- L'ultima abilità di Mauhúr si applica ai segnalini messi sulle pedine Esercito quando recluti Orchi (o Zombie, o qualsiasi altra cosa).

---

Meneldor, Salvatore Repentino

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Soldato Uccello

3/3

Volare

Ogniqualvolta Meneldor, Salvatore Repentino infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia fino a una creatura bersaglio che possiedi, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- La seconda abilità di Meneldor può bersagliare qualsiasi creatura tu possieda, comprese quelle controllate da un altro giocatore.
- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Meriadoc Brandibuck

{1}{G}

Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling

2/2

Ogniqualevolta uno o più Halfling che controlli attaccano un giocatore, crei una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

- L'abilità di Meriadoc Brandibuck ti fa creare solo una pedina Cibo per ogni giocatore che attacchi con un Halfling, indipendentemente dal numero di Halfling con cui lo attacchi.
- Gli Halfling che attaccano un planeswalker o una battaglia non faranno innescare l'abilità di Meriadoc Brandibuck.

Merry, Scudiero di Rohan

{R}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Halfling

2/2

Rapidità

Merry, Scudiero di Rohan ha attacco improvviso fintanto che è equipaggiato.

Ogniqualevolta attacchi con Merry e un'altra creatura leggendaria, pesca una carta.

- Merry e l'altra creatura leggendaria attaccante non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.

Monte Fato

Terra Leggendaria

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi {B} o {R}.

{1}{B}{R}, {T}: Il Monte Fato infligge 1 danno a ogni avversario.

{5}{B}{R}, {T}, Sacrifica il Monte Fato e un artefatto leggendario: Scegli fino a due creature, poi distruggi le altre. Attiva solo come una stregoneria.

- Per l'ultima abilità, nessuna delle creature scelte è un bersaglio dell'abilità. Puoi scegliere creature con velo, ad esempio.

---

Nazgûl  
{2} {B}  
Creatura — Cavaliere Necrospettro  
1/2  
Tocco letale  
Quando il Nazgûl entra nel campo di battaglia, l'Anello ti tenta.  
Ogniqualvolta l'Anello ti tenta, metti un segnalino +1/+1 su ogni Necrospettro che controlli.  
Un mazzo può avere fino a nove carte chiamate Nazgûl.

- L'ultima abilità del Nazgûl 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 Signore degli Anelli: Racconti della Terra di Mezzo*, non puoi aggiungere Nazgûl dalla tua collezione personale, anche se Sauron lo farebbe ben volentieri.
- L'ultima abilità del Nazgûl ti permette anche di ignorare la regola della "singola copia" (singleton) in formati come Commander.
- Se hai la fortuna di sbustare o draftare dieci o più Nazgûl durante un evento Limited, puoi includerne solo nove nel tuo mazzo. Gli altri rimarranno nel tuo sideboard.

---

Nodi di Hithlain  
{1} {U}  
Istantaneo  
TAPpa una creatura bersaglio. Profetizza 1.  
Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui i Nodi di Hithlain tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1 e non pescherai una carta. Tuttavia, se il bersaglio è legale, ma non viene TAPPato (probabilmente perché è già TAPPato), profetizzi 1 e peschi una carta.

---

Non Puoi Passare!  
{W}  
Istantaneo  
Distruggi una creatura bersaglio che ha bloccato o è stata bloccata da una creatura leggendaria in questo turno.

- Non Puoi Passare! può bersagliare una creatura che sta attualmente bloccando o è bloccata da una creatura leggendaria oppure una che ha bloccato o è stata bloccata da una creatura leggendaria in precedenza nel turno.
  - Non Puoi Passare! verifica solo che la seconda creatura fosse una creatura leggendaria nel momento in cui ha bloccato o è stata bloccata dalla creatura bersaglio. Se quella creatura leggendaria è diventata una creatura non leggendaria (magari perché non è più il tuo Portatore dell'Anello) o ha lasciato il campo di battaglia, Non Puoi Passare! può comunque bersagliare la prima creatura.
-

Ombra del Nemico

{3} {B} {B} {B}

Stregoneria

Esilia tutte le carte creatura dal cimitero di un giocatore bersaglio. Puoi lanciare magie scelte tra quelle carte fintanto che rimangono esiliate e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarle.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le magie lanciate in questo modo.
- L'Ombra del Nemico usa una nuova formulazione che indica che puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciare le carte esiliate. I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Il mana neve non è un tipo di mana. L'Ombra del Nemico non ti permette di pagare un costo di neve usando mana prodotto da una fonte non neve.

---

Ombromanto, Signore dei Cavalli

{3} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Cavallo

4/4

I Cavalli che controlli hanno rapidità. (*Possono attaccare e {T} non appena entrano sotto il tuo controllo.*)

Ogniqualevolta Ombromanto, Signore dei Cavalli attacca, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta creatura con forza inferiore TAPpata e attaccante.

- Il testo di richiamo di rapidità in genere non è incluso nella maggior parte delle espansioni di carte al giorno d'oggi, ma abbiamo ritenuto importante spiegare cosa significasse rapidità per questa carta.
  - Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
  - La carta creatura che metti sul campo di battaglia deve avere forza inferiore nella tua mano rispetto a Ombromanto, Signore dei Cavalli sul campo di battaglia. La creatura che entra nel campo di battaglia non deve necessariamente avere forza inferiore a Ombromanto (questo può accadere se entra con segnalini +1/+1, ad esempio).
  - Se Ombromanto, Signore dei Cavalli lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, confronta la forza della carta creatura nella tua mano con la forza di Ombromanto quando ha lasciato il campo di battaglia.
  - Scegli quale giocatore, planeswalker o battaglia la creatura che metti sul campo di battaglia sta attaccando mentre la creatura entra nel campo di battaglia. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che Ombromanto, Signore dei Cavalli sta attaccando.
-

Omorzo, Locandiere di Bree  
{2}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Popolano Umano  
3/3

All'inizio della tua sottofase finale, se non controlli un Cibo, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

- L'abilità di Omorzo, Locandiere di Bree verifica se controlli un Cibo all'inizio della tua sottofase finale. Se ne controlli almeno uno, l'abilità non si innescherà.
  - Se l'abilità si innesca, ma controlli un Cibo nel momento in cui l'abilità cerca di risolversi, non avrà effetto. Non verrà creato alcun Cibo.
- 

Orchi Maestri Arcieri  
{1}{B}  
Creatura — Arciere Orco  
1/1

Lampo  
Quando gli Orchi Maestri Arcieri entrano nel campo di battaglia e ogniqualvolta un avversario pesca una carta, tranne la prima che pesca in ognuna delle sue sottofasi di acquisizione, gli Orchi Maestri Arcieri infliggono 1 danno a un qualsiasi bersaglio. Poi recluta Orchi 1.

- Se una magia o abilità consente a un avversario di aggiungere carte alla sua mano senza usare la parola "pescare", non si tratta di una carta pescata.
- 

Ostaggio di Sauron  
{1}{U}{B}  
Istantaneo

Scegli un avversario. Quel giocatore guarda le prime quattro carte del tuo grimorio e le separa in una pila a faccia in giù e una pila a faccia in su. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero. L'Anello ti tenta.

- Scegli un solo avversario che guarda le prime quattro carte del tuo grimorio e le separa in pile. Gli altri giocatori non possono guardare, ma possono tentare di offrire consigli senza sapere di quali carte si tratta. Il giocatore che guarda può scegliere quali informazioni condividere con altri, se vuole consigli su come dividere la carte, ma non è tenuto a condividere alcuna informazione.
  - Non devi rivelare le carte nella pila a faccia in giù se è quella che aggiungi alla tua mano.
  - L'avversario può separare le carte in una pila di quattro e una pila di zero. La pila di quattro carte potrebbe essere la pila a faccia in su o quella a faccia in giù.
-



Palantír di Orthanc

{3}

Artefatto Leggendaro

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino influenza sul Palantír di Orthanc e profetizza 2. Poi un avversario bersaglio può farti pescare una carta. Se quel giocatore non lo fa, macini X carte, dove X è il numero di segnalini influenza sul Palantír di Orthanc, e quel giocatore perde punti vita pari al valore di mana totale di quelle carte.

- Scegli un bersaglio per l'abilità del Palantír di Orthanc quando viene messo in pila. Se quel bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità viene rimossa dalla pila. Non metterai alcun segnalino influenza sul Palantír di Orthanc e non profetizzerai, non pescherai una carta e non macinerai.

---

Perduto nella Leggenda

{W}{W}

Istantaneo

Metti un permanente storico non terra bersaglio nel grimorio del suo proprietario come quarta carta.

*(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

- Se il controllore del permanente bersaglio ha due o meno carte nel suo grimorio quando Perduto nella Leggenda si risolve, quel permanente diventa l'ultima carta del suo grimorio.

---

Peregrino Tuc

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling

2/3

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece vengono create quelle pedine più una pedina Cibo addizionale. *(È un artefatto con "{2}, {T}", Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".)*

Sacrifica tre Cibi: Pesca una carta.

- La prima abilità di Peregrino Tuc si applica a tutti i tipi di pedine create dal suo controllore, non solo alle pedine Cibo.
  - La pedina Cibo addizionale non avrà alcuna delle abilità con cui le altre pedine sono state create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea la pedina (ad esempio, il fatto che sia TAPPata o la dicitura "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica sia alle pedine originali che al Cibo.
  - Non è necessario controllare la magia o abilità che crea le pedine, ma devi essere tu a creare le pedine affinché l'abilità di Peregrino Tuc si applichi.
-

Pergamena di Isildur

{2} {U}

Incantesimo — Saga

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

I — Prendi il controllo di fino a un artefatto bersaglio fintanto che controlli la Pergamena di Isildur. L'Anello ti tenta.

II — TAPpa fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino stordimento su ciascuna di esse.

III — Pesca una carta per ogni creatura TAPpata controllata da un avversario bersaglio.

- Se il bersaglio non è legale mentre la prima abilità capitolo della Pergamena di Isildur tenta di risolversi, l'abilità viene rimossa dalla pila. L'Anello non ti tenterà.
- Se la Pergamena di Isildur lascia il campo di battaglia o tu ne perdi il controllo prima che la sua prima abilità capitolo si risolva, il controllo dell'artefatto bersaglio non cambia.

---

Pietra di Erech

{1}

Artefatto Leggendario

Se una creatura controllata da un avversario sta per morire, invece esilia.

{2}, {T}, Sacrifica la Pietra di Erech: Esilia il cimitero di un giocatore bersaglio. Pesca una carta.

- Poiché le creature controllate dagli avversari non vengono messe in un cimitero, qualsiasi abilità innescata "quando [questa creatura] muore" di quelle creature non si innescherà.
- Se il bersaglio non è legale mentre l'abilità attivata della Pietra di Erech tenta di risolversi, l'abilità viene rimossa dalla pila. Non pescherai alcuna carta.

---

Pipino, Guardia della Cittadella

{W} {U}

Creatura Leggendaria — Soldato Halfling

2/2

Cautela, egida {1}

{T}: Un'altra creatura bersaglio che controlli ha protezione da un tipo di carta a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di quel tipo.)*

- Puoi scegliere un tipo di carta qualsiasi. I tipi di carta che possono comparire in una normale partita di Magic sono artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale (un tipo di carta presente su carte meno recenti). Non puoi scegliere i supertipi, come leggendario e base. Non puoi scegliere nemmeno sottotipi quali Halfling, Aura e Foresta.
-

Porte di Durin

{3} {R} {G}

Artefatto Leggendaro

Ogniqualevolta attacchi, profetizza 2, poi puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura, mettila sul campo di battaglia TAPPata e attaccante. Fino al tuo prossimo turno, ha travolgere se controlli un Nano e anti-malocchio se controlli un Elfo.

- Se la creatura messa sul campo di battaglia in questo modo è un Nano e/o un Elfo, le Porte di Durin la vedranno quando verificano se controlli un Nano o un Elfo.
- 

Predone di Moria

{R} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

1/1

Doppio attacco

Ogniqualevolta un Goblin o un Orco che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta che giochi usando l'ultima abilità del Predone di Moria e, se è una magia, devi pagarne i costi per lanciarla.
  - Oltre che per questa carta (nome in inglese *Moria Marauder*, codice LTR e numero 138), la traduzione del nome "Predone di Moria" è stata erroneamente utilizzata anche per un'altra carta di questa espansione: la carta Commander (nome in inglese *Moria Scavenger*, codice LTC e numero 63) che nelle future ristampe avrà il nome *Sciacallo di Moria*.
- 

Pungolo dell'Hobbit

{1} {W}

Istantaneo

Il Pungolo dell'Hobbit infligge X danni a una creatura bersaglio, dove X è il numero di creature che controlli più il numero di Cibi che controlli.

- Se un Cibo che controlli è anche una creatura, verrà contato due volte.
-

Radagast il Bruno

{2}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

2/5

Ogniqualevolta Radagast il Bruno o un'altra creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il valore di mana di quella creatura. Puoi rivelare una carta creatura che non condivide un tipo di creatura con una creatura che controlli scelta tra quelle carte e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se tra le prime X carte del tuo grimorio non è presente una carta creatura che non condivide un tipo di creatura con una creatura che controlli, non aggiungerai una carta alla tua mano. Ci scusiamo con i fan dell'Ultimus Nebbiforme in giro per il mondo.
- Se una pedina che è una copia di Radagast il Bruno entra nel campo di battaglia, la sua stessa abilità si innescherà.

---

Raminghi di Ithilien

{2}{U}{U}

Creatura — Ranger Umano

3/3

Cautela

Quando i Raminghi di Ithilien entrano nel campo di battaglia, prendi il controllo di fino a una creatura bersaglio con forza inferiore fintanto che controlli i Raminghi di Ithilien. Poi l'Anello ti tenta.

- Quando l'abilità dei Raminghi di Ithilien si innesca, puoi scegliere di non bersagliare una creatura ma solo di farti tentare dall'Anello. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. L'Anello non ti tenterà.
- L'abilità innescata dei Raminghi di Ithilien ti permette di prendere il controllo di una creatura se ha forza inferiore ai Raminghi di Ithilien nel momento in cui scegli il bersaglio e nel momento in cui l'abilità si risolve. Dopodiché, non ha più importanza quale sia la forza della creatura; continuerai a controllarla fintanto che controlli i Raminghi di Ithilien.
- Se prendi il controllo di una creatura con l'abilità innescata, puoi immediatamente scegliere quella creatura come tuo Portatore dell'Anello mentre l'Anello ti tenta.

---

Razzi dello Stregone

{1}

Artefatto

I Razzi dello Stregone entrano nel campo di battaglia

TAPpati.

{X}, {T}, Sacrifica i Razzi dello Stregone: Aggiungi X mana in qualsiasi combinazione di colori.

Quando i Razzi dello Stregone vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

- Devi scegliere i colori di mana prodotti dai Razzi dello Stregone prima che la loro ultima abilità ti faccia pescare una carta.
- L'ultima abilità dei Razzi dello Stregone si innesca a prescindere dal modo in cui sono stati messi in un cimitero dal campo di battaglia.

Re degli Spergiuri

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Nobile Spirito

3/3

Volare

Ogniqualvolta il Re degli Spergiuri o un altro Spirito che controlli diventa bersaglio di una magia, scompare.

*(Tratta quella creatura e qualsiasi permanente ad essa assegnato come se non esistessero fino al tuo prossimo turno.)*

Ogniqualvolta il Re degli Spergiuri o un altro Spirito che controlli appare, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare TAPpata.

- Se una magia controllata da un avversario bersaglia più Spiriti che controlli, l'abilità innescata del Re degli Spergiuri si innesca una volta per ognuno di quegli Spiriti.
- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Una pedina scomparsa apparirà all'inizio della sottofase di STAP del suo controllore proprio come un permanente non pedina.
- Mentre una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà la creatura e saranno ancora assegnati ad essa.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Se il Re degli Spergiuri appare contemporaneamente a uno o più altri Spiriti che controlli, l'ultima abilità del Re degli Spergiuri si innesca per ciascuno di essi.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità "lascia-il-campo". Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità "entra-in-campo".
- Eventuali effetti continui con una durata di "fintanto che", ad esempio quello dei Raminghi di Ithilien, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti nel momento in cui sono entrate nel campo di battaglia vengono ricordate anche dopo che appaiono.

### Richiamo dell'Anello

{1}{B}

#### Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, l'Anello ti tenta.

Ogniquale volta scegli una creatura come tuo Portatore dell'Anello, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, peschi una carta.

- L'ultima abilità del Richiamo dell'Anello si innesca ogni volta che scegli una creatura come tuo Portatore dell'Anello, anche se quella creatura era già il tuo Portatore dell'Anello.
  - Se l'Anello ti tenta ma non puoi scegliere una creatura come tuo Portatore dell'Anello (probabilmente perché non controlli creature), l'ultima abilità del Richiamo dell'Anello non si innesca.
- 

### Riforgiare

{2}{W}

#### Incantesimo

Quando Riforgiare entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero.

Fintanto che è il tuo turno, puoi attivare le abilità equipaggiare in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.

Puoi pagare {0} invece di pagare il costo di equipaggiare della prima abilità equipaggiare che attivi in ognuno dei tuoi turni.

- Alcune carte creatura Equipaggiamento in altre espansioni hanno riconfigurare, un'abilità diversa che le assegna a una creatura. Riconfigurare non è un'abilità equipaggiare. Le abilità riconfigurare non possono essere attivate a velocità istantaneo dalla seconda abilità di Riforgiare e non puoi pagare {0} invece di pagare il loro costo di riconfigurare con l'ultima abilità di Riforgiare. Le varianti di equipaggiare o le abilità equipaggiare con restrizioni, come l'abilità "equipaggia Umano" della Lama Dúnedain, sono comunque abilità equipaggiare e puoi pagare {0} invece di pagare il loro costo.
- 

### Ripristino degli Ent

{2}{G}

#### Istantaneo

Sacrifica una terra. Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPPate, poi rimescola. Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, invece passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPPate, poi rimescola.

- Sacrifichi le terre come parte della risoluzione del Ripristino degli Ent. Non è un costo addizionale. Se il Ripristino degli Ent viene neutralizzato, non sacrificherai alcuna terra.
-

Rivalità Amichevole

{R}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli e fino a un'altra creatura leggendaria bersaglio che controlli infliggono ciascuna danno pari alla propria forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- Se una delle due creature bersaglio che controlli è un bersaglio illegale mentre la Rivalità Amichevole si risolve, l'altra infliggerà comunque danno pari alla sua forza.
  - Se l'ultimo bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Rivalità Amichevole si risolve, o se entrambi i primi bersagli sono illegali, nessuna creatura infligge né subisce danno.
- 

Rosie Cotton di Via Sud

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Popolano Halfling

1/1

Quando Rosie Cotton di Via Sud entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

Ogniqualevolta crei una pedina, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli diversa da Rosie.

- Se crei più pedine contemporaneamente, l'ultima abilità di Rosie Cotton di Via Sud si innescherà una volta per ogni pedina che hai creato.
  - Se crei una pedina creatura, puoi bersagliarla con l'ultima abilità di Rosie Cotton di Via Sud.
- 

Saltafiamma Goblin

{1}{R}

Creatura — Guerriero Goblin

1/1

{1}{R}: Il Saltafiamma Goblin prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Quando il Saltafiamma Goblin muore, infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Per determinare l'ammontare di danni che infligge, considera la forza che il Saltafiamma Goblin aveva quando ha lasciato il campo di battaglia, non la sua forza nel cimitero.
- 

Sanzione di Gandalf

{1}{U}{R}

Stregoneria

La Sanzione di Gandalf infligge X danni a una creatura bersaglio, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Il danno in eccesso viene invece inflitto al controllore di quella creatura.

- La Sanzione di Gandalf non è ancora nel tuo cimitero quando determini il valore di X.
- Il danno in eccesso causato da una magia o abilità funziona in modo simile al danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere. Considera prima l'ammontare di danni che viene inflitto alla creatura e poi determina cosa è "letale". Si tratta della costituzione della creatura meno l'ammontare di danni già presente su di essa, ma viene ignorato qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifica tale danno. Inoltre, ignora se la creatura ha un'abilità come indistruttibile che ne impedisce la distruzione a causa di questo danno.
- Dopo che hai determinato l'ammontare del danno in eccesso, la Sanzione di Gandalf infligge danno contemporaneamente alla creatura e al suo controllore. Tale danno può essere modificato da effetti di sostituzione o prevenzione.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Sanzione di Gandalf tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non infliggerà danno ad alcun giocatore.

Saruman il Bianco

{4}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

4/4

Egida {2}

Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, recluta Orchi 2. *(Metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

- Le magie che sono state lanciate prima di Saruman il Bianco contano. Se Saruman il Bianco è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.

Saruman Multicolore

{3}{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

5/4

Egida—Scarta una carta incantesimo, istantaneo o stregoneria.

Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, ogni avversario macina due carte. Quando una o più carte vengono macinate in questo modo, esilia una carta incantesimo, istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore a quello di quella magia dal cimitero di un avversario. Copia la carta esiliata. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Se non hai in mano una carta incantesimo, istantaneo o stregoneria, non potrai pagare il costo di egida di Saruman Multicolore.
- Non scegli un bersaglio per l'abilità di Saruman Multicolore quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando una o più carte vengono macinate in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.



- Lanci la copia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.

Sauron, il Necromante

{3} {B} {B}

Creatura Legendaria — Orrore Avatar

4/4

Minacciare

Ogniqualvolta Sauron, il Necromante attacca, esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina TAPPata e attaccante che è una copia della carta, tranne che è un Necrospettro 3/3 nero con minacciare. All'inizio della prossima sottofase finale, esilia quella pedina a meno che Sauron non sia il tuo Portatore dell'Anello.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche che modifica specificamente. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.
- La pedina è un Necrospettro invece dei suoi altri tipi di creatura (e dei suoi altri sottotipi se ne possiede) ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione base sono 3/3. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se la carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.
- Se la carta esiliata ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.
- L'abilità innescata ritardata esilierà la pedina all'inizio della tua prossima sottofase finale a meno che Sauron, il Necromante non sia il tuo Portatore dell'Anello nel momento in cui l'abilità si risolve. Se Sauron, il Necromante lascia il campo di battaglia prima che l'abilità innescata ritardata si risolva, quell'abilità esilierà la pedina, anche se Sauron, il Necromante in seguito ritorna sul campo di battaglia o controlli un'altra copia di Sauron, il Necromante come tuo Portatore dell'Anello.

Scorciatoia per i Funghi

{1}{G}

Incantesimo

Quando la Scorciatoia per i Funghi entra nel campo di battaglia, l'Anello ti tenta.

All'inizio della tua sottofase finale, se un permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Non è necessario che la Scorciatoia per i Funghi si trovasse sul campo di battaglia quando il permanente che controllavi ha lasciato il campo di battaglia. Ad esempio, se una creatura muore durante il combattimento nel tuo turno e lanci la Scorciatoia per i Funghi durante la tua seconda fase principale, la sua ultima abilità si innescherà all'inizio della tua sottofase finale.
- L'ultima abilità della Scorciatoia per i Funghi si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quanti permanenti che controllavi hanno lasciato il campo di battaglia in questo turno. Tuttavia, se nessun permanente che controlli ha lasciato il campo di battaglia in questo turno entro l'inizio della tua sottofase finale, l'abilità non si innescherà. Non è possibile far lasciare il campo di battaglia a un permanente che controlli durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

---

Sferzata del Balrog

{B}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, sacrifici una creatura o paghi {4}.

Distruggi una creatura bersaglio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura o pagare {4} extra per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza pagare uno di quei costi e non puoi pagare uno dei due più volte.
- I giocatori possono rispondere alla Sferzata del Balrog solo dopo che è stata lanciata e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia o per far sì che costi più mana.

---

Shagrat, Portatore del Bottino

{2}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Soldato Orco

4/4

Ogniquale volta Shagrat, Portatore del Bottino attacca, assegna ad esso fino a un Equipaggiamento bersaglio.

Poi recluta Orchi X, dove X è il numero di

Equipaggiamenti assegnati a Shagrat. *(Il controllo dell'Equipaggiamento non cambia. Per reclutare Orchi X, metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli.*

*È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

- Quando l'abilità di Shagrat, Portatore del Bottino si innesca, puoi scegliere di non bersagliare un Equipaggiamento ma solo di reclutare Orchi. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non recluterai Orchi.

- Il controllo dell'Equipaggiamento non cambia. Se bersagli un Equipaggiamento controllato da un avversario, non puoi attivare la sua abilità equipaggiare, per esempio, e l'avversario può attivare la sua abilità equipaggiare come una stregoneria per riassegnarlo a una creatura che controlla.

---

Sharkey, Tiranno della Contea

{2} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Avatar

2/4

Le abilità attivate delle terre controllate dai tuoi avversari non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

Sharkey, Tiranno della Contea ha tutte le abilità attivate delle terre controllate dai tuoi avversari, tranne le abilità di mana.

Puoi spendere mana di qualsiasi tipo per attivare le abilità di Sharkey.

- Sharkey, Tiranno della Contea guadagna solo le abilità attivate, escluse le abilità di mana attivate. Non ha abilità definite da parola chiave (a meno che quelle abilità definite da parola chiave non siano attivate), abilità innescate, né abilità statiche.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un'abilità attivata di una terra controllata da un avversario fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione di quella abilità di Sharkey, Tiranno della Contea come se facesse invece riferimento a Sharkey, Tiranno della Contea.
- 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.
- L'ultima abilità di Sharkey, Tiranno della Contea usa una nuova formulazione che indica che puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per attivare le abilità di Sharkey, Tiranno della Contea. I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Il mana neve non è un tipo di mana. L'ultima abilità di Sharkey, Tiranno della Contea non ti permette di pagare un costo di neve usando mana prodotto da una fonte non neve.

---

Shelob, Figlia di Ungoliant

{4} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Demone Ragno

8/8

Tocco letale, egida {2}

Gli altri Ragni che controlli hanno tocco letale ed egida {2}.

Ogniqualevolta un'altra creatura a cui un Ragno che controllavi ha inflitto danno in questo turno muore, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è un artefatto Cibo con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”, e perde tutti gli altri tipi di carta.

- La pedina copia la creatura quando ha lasciato il campo di battaglia prima di morire, non quando si trova nel cimitero.
- Ad eccezione di essere un artefatto Cibo, di avere l'abilità attivata indicata e di perdere tutti gli altri tipi e sottotipi di carta, la pedina copia solo ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che avessero modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate sopra.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate sopra.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.
- Poiché la pedina è un artefatto Cibo e non una creatura, non può attaccare o bloccare a meno che non diventi in qualche modo una creatura.

#### Sméagol, Guida Servizioevole

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Orrore Halfling

4/2

All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura sotto il tuo controllo in questo turno, l'Anello ti tenta.

Ogniquale volta l'Anello ti tenta, un avversario bersaglio rivela carte dalla cima del suo grimorio finché non rivela una carta terra. Metti quella carta sul campo di battaglia TAPPata sotto il tuo controllo e le altre nel suo cimitero.

- Non è necessario che Sméagol, Guida Servizioevole si trovasse sul campo di battaglia quando la creatura è morta. Ad esempio, se una creatura muore sotto il tuo controllo durante il combattimento nel tuo turno e lanci Sméagol, Guida Servizioevole durante la tua seconda fase principale, la sua prima abilità si innescherà all'inizio della tua sottofase finale.
- La prima abilità di Sméagol, Guida Servizioevole si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quante creature sono morte sotto il tuo controllo in questo turno. Tuttavia, se non sono morte creature sotto il tuo controllo in questo turno entro l'inizio della tua sottofase finale, l'abilità non si innescherà. Non è possibile far morire una creatura sotto il tuo controllo durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

#### Sollievo

{1}{W}

Istantaneo

Fai tornare una magia bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.

---

#### Tempesta di Saruman

{4} {U} {U}

Incantesimo

Egida {3}

Ogniquale volta lanci la tua seconda magia in ogni turno, copiala, tranne che la copia non è leggendaria. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- Le magie che sono state lanciate prima della Tempesta di Saruman contano. Se la Tempesta di Saruman è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
  - La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno alla creazione della copia.
  - Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
  - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
  - Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
  - Se la magia infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
  - Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
  - 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 la magia è una magia permanente con bersagli, come un’Aura, puoi anche scegliere un nuovo bersaglio per quella magia. I nuovi bersagli devono essere legali. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
  - Se viene copiata una magia permanente, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
  - La pedina originata dalla copia di una magia permanente che si risolve non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine, come quella di Rosie Cotton di Via Sud.
-

Tom Bombadil  
{W}{U}{B}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Dio Bardo  
4/4

Fintanto che ci sono quattro o più segnalini sapere tra le Saghe che controlli, Tom Bombadil ha anti-malocchio e indistruttibile.

Ogniqualevolta si risolve l'abilità del capitolo finale di una Saga che controlli, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta Saga. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Il danno inflitto alle creature rimane su quelle creature fino alla sottofase di cancellazione o fino a quando un effetto rimuove quel danno. Se controlli Tom Bombadil con almeno 4 danni su di esso oltre a una singola Saga con quattro o più segnalini sapere e quella Saga lascia il campo di battaglia più avanti nel turno, Tom Bombadil verrà distrutto. Lo stesso vale anche se quella Saga lascia il campo di battaglia come risultato della sua abilità del capitolo finale che lascia la pila; le azioni di stato vengono verificate prima che l'abilità innescata di Tom Bombadil possa darti un'altra Saga.
- L'abilità del capitolo finale di una Saga è l'abilità con il numero di capitolo maggiore tra le abilità capitolo di quella Saga.
- Un'abilità che si innesca quando un'altra abilità si risolve, come l'abilità innescata di Tom Bombadil, si innesca quando tutte le sue istruzioni (modificate dagli effetti di sostituzione applicabili) sono state seguite ed è stata rimossa dalla pila. Ad esempio, se Tom Bombadil viene rimesso sul campo di battaglia dall'abilità del capitolo finale di Elspeth Vince la Morte, sarà sul campo di battaglia in tempo per vedere quell'abilità del capitolo finale terminare di risolversi ed essere rimossa dalla pila, quindi l'ultima abilità di Tom Bombadil si innescherà.

---

Trabucco di Mordor  
{2}{B}  
Creatura Artefatto — Muro  
1/4  
Difensore

Ogniqualevolta attacchi con uno o più Goblin e/o Orchi, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 2/1 incolore con volare chiamata Masso Balistico TAPPata e attaccante. Sacrifica quella pedina alla fine del combattimento.

- Il controllore del Trabucco di Mordor sceglie quale giocatore, planeswalker o battaglia la pedina sta attaccando. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che un qualsiasi Goblin e/o Orco sta attaccando.
-

### Tradimento di Isengard

{2}{U}

Stregoneria

Metti fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

Recluta Orchi 2. *(Per reclutare Orchi 2, metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

- Puoi lanciare il Tradimento di Isengard senza un bersaglio ma solo di reclutare Orchi. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando il Tradimento di Isengard tenta di risolversi, il Tradimento di Isengard non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non recluterai Orchi.
- 

### Trasportato dal Vento

{1}{U}

Istantaneo

Puoi lanciare magie in questo turno come se avessero lampo.

Pesca una carta.

- Questo si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate “solo come una stregoneria”.
- 

### Vecchio Salice

{2}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Silvantropo

\*/\*

La forza e la costituzione di Vecchio Salice sono pari al numero di terre che controlli.

Ogniqualvolta Vecchio Salice attacca, puoi sacrificare un'altra creatura o una pedina. Quando lo fai, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -2/-2 fino alla fine del turno.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Vecchio Salice quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando sacrifichi una creatura o una pedina in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- 

### Visione dell'Anello

{1}{U}{B}

Stregoneria

L'Anello ti tenta. Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta che condivide un colore con una creatura leggendaria che controlli, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- La Visione dell'Anello non ti fa passare in rassegna per una carta incolore, neppure se controlli una creatura leggendaria incolore.

- Il tuo Portatore dell'Anello è leggendario, quindi puoi passare in rassegna per una carta che condivide un colore con il Portatore dell'Anello che hai scelto mentre l'Anello ti tentava.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI JUMPSTART DI *IL SIGNORE DEGLI ANELLI: RACCONTI DELLA TERRA DI MEZZO*:**

Assalto a Osgiliath

{X} {R} {R} {R}

Stregoneria

Recluta Orchi X, poi i Goblin e gli Orchi che controlli hanno doppio attacco e rapidità fino alla fine del turno.

*(Per reclutare Orchi X, metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

- Se scegli 0 come valore di X mentre non controlli un Esercito, creerai una pedina creatura Esercito Orco 0/0 e non metterai alcun segnalino su di essa. Nella maggior parte dei casi, quella pedina 0/0 morirà immediatamente.
- Se scegli 0 come valore di X mentre controlli un Esercito non Orco, non metterai alcun segnalino su di esso, ma diventerà un Orco in aggiunta ai suoi altri tipi.

---

Elanor Gardner

{3} {G}

Creatura Legendaria — Esploratore Halfling

2/4

Quando Elanor Gardner entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo.

All'inizio della tua sottofase finale, se hai sacrificato un Cibo in questo turno, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescolare.

- Non è necessario che Elanor Gardner si trovasse sul campo di battaglia quando hai sacrificato un Cibo in questo turno. Ad esempio, se sacrifichi un Cibo durante la tua prima fase principale e lanci Elanor Gardner durante la tua seconda fase principale, la sua ultima abilità si innescherà all'inizio della tua sottofase finale.
  - L'ultima abilità di Elanor Gardner si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quanti Cibi hai sacrificato in questo turno. Tuttavia, se non hai sacrificato alcun Cibo in questo turno entro l'inizio della tua sottofase finale, l'abilità non si innescherà. Non è possibile sacrificare un Cibo durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.
-



Marinaia Elfica

{2} {U}

Creatura — Pilota Elfo

3/2

Ogniqualevolta la Marinaia Elfica attacca, profetizza 1.

Ogniqualevolta profetizzi, TAPpa fino a X permanenti non terra bersaglio, dove X è il numero di carte guardate profetizzando in questo modo.

- L'ultima abilità della Marinaia Elfica considera il numero di carte che hai effettivamente guardato. Ad esempio, se devi profetizzare 3 ma hai solo due carte nel tuo grimorio, X sarà 2.

---

Saradoc, Signore della Terra di Buck

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling

2/4

Ogniqualevolta Saradoc, Signore della Terra di Buck o un'altra creatura non pedina con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Halfling 1/1 bianca.

TAPpa altri due Halfling STAPpati che controlli:

Saradoc prende +2/+0 e ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Se la forza di Saradoc, Signore della Terra di Buck è superiore a 2 mentre entra nel campo di battaglia, la sua prima abilità si innescherà comunque.

---

Spettri dell'Anello

{4} {B} {B}

Creatura — Cavaliere Necrospettro

5/5

Quando gli Spettri dell'Anello entrano nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -3/-3 fino alla fine del turno. Se quella creatura è leggendaria, il suo controllore perde 3 punti vita.

Quando l'Anello ti tenta, riprendi in mano gli Spettri dell'Anello dal tuo cimitero.

- Se il bersaglio non è legale mentre la prima abilità degli Spettri dell'Anello tenta di risolversi, l'abilità viene rimossa dalla pila. Il controllore della creatura non perderà punti vita.

---

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL KIT INIZIALE DI *IL SIGNORE DEGLI ANELLI: RACCONTI DELLA TERRA DI MEZZO*:**

Anello di Bilbo

{3}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Fintanto che è il tuo turno, la creatura equipaggiata ha anti-malocchio e non può essere bloccata.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca da sola, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

Equipaggiare Halfling {1} ({1}: *Assegna a un Halfling bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

Equipaggiare {4} ({4}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, la seconda abilità dell'Anello di Bilbo non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.

---

Fiamme del Monte Fato

{2} {R}

Incantesimo Leggendaro

Quando le Fiamme del Monte Fato entrano nel campo di battaglia, infliggono 2 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Distruggi tutti gli Equipaggiamenti assegnati a quella creatura.

{2} {R}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. Quando giochi una carta in questo modo, le Fiamme del Monte Fato infliggono 2 danni a ogni giocatore.

- La prima abilità delle Fiamme del Monte Fato può bersagliare una creatura senza alcun Equipaggiamento assegnato.
- Se il bersaglio della prima abilità delle Fiamme del Monte Fato è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità viene rimossa dalla pila. Non distruggerai alcun Equipaggiamento.
- Se attivi l'ultima abilità delle Fiamme del Monte Fato ma non giochi la carta esiliata in questo turno usando quel permesso di lancio, le Fiamme del Monte Fato non infliggeranno danni a ogni giocatore.
- Paghj tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

---

Gandalf, Cavaliere Bianco

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

3/3

Cautela

Ogniqualevolta lanci una magia, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno. Profetizza 1.

Quando Gandalf, Cavaliere Bianco muore, puoi metterlo nel grimorio del suo proprietario come quinta carta.

- Se il proprietario di Gandalf, Cavaliere Bianco ha tre o meno carte nel suo grimorio quando l'ultima abilità si risolve, puoi farlo diventare l'ultima carta del suo grimorio.

---

Gollum, Guida Cospiratrice

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Orrore Halfling

2/1

Ogniquale volta Gollum, Guida Cospiratrice attacca, guarda le prime due carte del tuo grimorio, rimettile a posto in qualsiasi ordine, poi scegli terra o non terra. Un avversario prova a indovinare se la prima carta del tuo grimorio è del tipo scelto. Rivela quella carta. Se l'avversario ha indovinato, rimuovi Gollum dal combattimento. Altrimenti, peschi una carta e Gollum non può essere bloccato in questo turno.

- Rivelì la carta anche se il tuo avversario ha indovinato.
- Se hai solo una carta nel tuo grimorio mentre l'abilità di Gollum, Guida Cospiratrice si risolve, guarderai quella carta, la rimetterai in cima al tuo grimorio e poi continuerai con l'abilità come di consueto.
- Se non hai carte nel tuo grimorio mentre l'abilità di Gollum, Guida Cospiratrice si risolve, il tentativo di indovinare del tuo avversario non andrà a buon fine, qualunque sia. Ciò significa che pescherai una carta o, più precisamente, proverai a pescare una carta dal tuo grimorio vuoto e quindi (di solito) perderai la partita.

---

Il Balrog, Fiamma di Udûn

{3} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Demone Avatar

7/7

Travolgere

Quando una creatura leggendaria controllata da un avversario muore, metti Il Balrog, Fiamma di Udûn in fondo al grimorio del suo proprietario.

- Il Balrog, Fiamma di Udûn verrà messo in fondo al grimorio del suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve. Se lascia il campo di battaglia prima di quel momento, rimarrà nella zona in cui si trova, anche se viene rimesso sul campo di battaglia prima che l'abilità si risolva.

---

Re Stregone, Portatore di Rovina

{4} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Nobile Necrospettro

5/3

Volare

Ogniquale volta il Re Stregone, Portatore di Rovina attacca, il giocatore in difesa sacrifica una creatura con la forza minore tra le creature che controlla.

- Se il giocatore in difesa controlla due o più creature con la forza minore a pari merito con altre creature sotto il suo controllo, quel giocatore sceglie una di esse da sacrificare.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI COMMANDER DI *IL SIGNORE DEGLI ANELLI: RACCONTI DELLA TERRA DI MEZZO*:

Alce di Bosco Atrato

{5}{G}

Creatura — Alce

6/6

Travolgere

Ogniqualevolta l'Alce di Bosco Atrato entra nel campo di battaglia o attacca, riprendi in mano una carta Elfo bersaglio dal tuo cimitero. Guadagni punti vita pari alla forza di quella carta.

- Nel raro caso in cui la carta Elfo che riprendi in mano non abbia forza, guadagnerai 0 punti vita.

---

Aragorn, Re di Gondor

{1}{U}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

4/4

Cautela, legame vitale

Quando Aragorn, Re di Gondor entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

Ogniqualevolta Aragorn attacca, fino a una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno. Se sei il monarca, le creature non possono bloccare in questo turno.

- Quando l'ultima abilità di Aragorn, Re di Gondor si innesca, puoi scegliere di non bersagliare una creatura, probabilmente perché sei il monarca e vuoi solo che le creature non possano bloccare in questo turno. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Le creature potranno comunque bloccare in questo turno, anche se sei il monarca.

---

Arwen, Tessitrice di Speranza

{1}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

2/1

Ogni altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 addizionali pari alla costituzione di Arwen, Tessitrice di Speranza.

- Per determinare con quanti segnalini +1/+1 addizionali una creatura entra nel campo di battaglia, usa la costituzione di Arwen, Tessitrice di Speranza nel momento in cui quella creatura entra nel campo di battaglia.
  - Se Arwen, Tessitrice di Speranza e un'altra creatura che controlli entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, l'abilità di Arwen non farà entrare quella creatura con segnalini +1/+1 addizionali.
-

Bilbo, Festeggiato del Compleanno

{W}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Farabutto Halfling

2/3

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece altrettanti più 1.

{2}{W}{B}{G}, {T}, Esilia Bilbo, Festeggiato del Compleanno: Passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte creatura, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola. Attiva solo se hai 111 o più punti vita.

- Se in qualche modo controlli due Bilbo, Festeggiato del Compleanno e stai per guadagnare punti vita, ne guadagni altrettanti più 2. Un terzo Bilbo, Festeggiato del Compleanno ti fa guadagnare altrettanti punti vita più 3 e così via.
- La prima abilità di Bilbo, Festeggiato del Compleanno si applica solo una volta a ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati. Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l’abilità di Bilbo, Festeggiato del Compleanno si applica solo una volta.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la prima abilità di Bilbo, Festeggiato del Compleanno si applica a quei due eventi separatamente. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l’abilità si applica una sola volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la prima abilità di Bilbo, Festeggiato del Compleanno, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.

---

Campioni di Minas Tirith

{5}{W}

Creatura — Soldato Umano

4/6

Quando i Campioni di Minas Tirith entrano nel campo di battaglia, diventi il monarca.

All’inizio del combattimento nel turno di ogni avversario, se sei il monarca, quell’avversario può pagare {X}, dove X è il numero di carte nella sua mano. Se non lo fa, non può attaccarti in questo combattimento.

- Un avversario che sceglie di non pagare {X} per l’ultima abilità dei Campioni di Minas Tirith può comunque attaccare i planeswalker che controlli o le battaglie che proteggi.
-

Cavalieri di Rohan

{3} {R} {W}

Creatura — Cavaliere Umano

4/4

Quando i Cavalieri di Rohan entrano nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Cavaliere Umano 2/2 rosse con travolgere e rapidità.

Accelerare {4} {R} {W} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.*)

- Se paghi il costo di accelerare per lanciare una magia creatura, quella carta tornerà in mano al suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia quando la sua abilità innescata si risolve. Se muore o viene messa in un'altra zona prima di quel momento, rimarrà dov'è.
- Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con accelerare a meno che un'altra abilità non ti imponga di farlo.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia o diventa una copia di una creatura per la quale è stato pagato il costo di accelerare, la copia non avrà rapidità e non tornerà in mano al suo proprietario.

---

Círdan il Timoniere

{3} {G} {U}

Creatura Legendaria — Nobile Elfo

3/4

Cautela

*Consiglio segreto* — Ogniqualvolta Círdan il Timoniere entra nel campo di battaglia o attacca, ogni giocatore vota segretamente per un giocatore, poi quei voti vengono rivelati. Ogni giocatore pesca una carta per ogni voto che ha ricevuto. Ogni giocatore che non ha ricevuto voti può mettere sul campo di battaglia una carta permanente dalla propria mano.

- Dopo che vengono rivelati i voti, il giocatore di cui è il turno è il primo a pescare una carta per ogni voto che ha ricevuto, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Poi, se il primo giocatore non ha ricevuto voti, può mettere sul campo di battaglia una carta permanente dalla propria mano. Infine, ogni altro giocatore in ordine di turno ha la possibilità di fare la stessa cosa.

---

Corda di Hithlain

{2}

Artefatto

La Corda di Hithlain non può essere sacrificata.

{1}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola. Il giocatore alla tua destra prende il controllo della Corda di Hithlain.

{2}, {T}: Pesca una carta. Il giocatore alla tua destra prende il controllo della Corda di Hithlain.

- In una partita a due giocatori, l'altro giocatore è il giocatore alla tua destra. (È anche il giocatore alla tua sinistra. Buffo come funziona.)
- In alcuni formati, come Two-Headed Giant, il giocatore alla tua destra potrebbe essere un compagno di squadra. In tal caso, quel compagno di squadra prende il controllo della Corda di Hithlain mentre una delle due abilità si risolve.

#### Corsari di Umbar

{3} {U}

Creatura — Pirata Umano

3/3

{2} {U}: Un Goblin, un Orco o un Pirata bersaglio non può essere bloccato in questo turno.

Ogniqualevolta i Corsari di Umbar infliggono danno da combattimento a un giocatore, recluta Orchi 3. *(Metti tre segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

- Attivare la prima abilità dei Corsari di Umbar dopo che un Goblin, un Orco o un Pirata è stato bloccato non farà diventare quella creatura non bloccata.

#### Drago Accumulatore delle Caverne

{7} {R} {R}

Creatura — Drago

6/6

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è il numero maggiore di artefatti controllati da un avversario.

Volare, travolgere, rapidità

Ogniqualevolta il Drago Accumulatore delle Caverne infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Tesoro per ogni artefatto controllato da quel giocatore.

- Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio del Drago Accumulatore delle Caverne, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di cambiare il numero maggiore di artefatti controllati da un avversario prima che il costo del Drago Accumulatore delle Caverne venga vincolato.
- La prima abilità del Drago Accumulatore delle Caverne conta solo gli artefatti controllati dall'avversario che controlla il numero maggiore di artefatti tra i tuoi avversari. Se hai un avversario che controlla due artefatti e un altro avversario che controlla tre artefatti, il costo di mana del Drago Accumulatore delle Caverne verrà ridotto di {3}.
- Se il numero maggiore di artefatti controllati da un avversario è pari o superiore a sette, il Drago Accumulatore delle Caverne costa {R} {R} per essere lanciato.
- L'ultima abilità del Drago Accumulatore delle Caverne considera il numero di artefatti controllati da quel giocatore mentre l'abilità si risolve.

Elrond del Bianco Consiglio  
{3}{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Nobile Elfo  
3/3

*Consiglio segreto* — Quando Elrond del Bianco Consiglio entra nel campo di battaglia, ogni giocatore vota segretamente per la compagnia o per aiutare, poi quei voti vengono rivelati. Per ogni voto per la compagnia, il votante sceglie una creatura che controlla. Prendi il controllo di ogni creatura scelta in questo modo, che ha “Questa creatura non può attaccare il suo proprietario”. Poi, per ogni voto per aiutare, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Dopo che vengono rivelati i voti, a partire dal giocatore di cui è il turno e procedendo in ordine di turno, ogni giocatore che ha votato per la compagnia sceglie una creatura che controlla per ognuno dei voti per la compagnia. Poi il controllore dell’abilità di Elrond del Bianco Consiglio prende il controllo di quelle creature, che guadagnano l’abilità indicata. Infine, quel giocatore mette un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlla per ogni voto per aiutare.
- Se hai più voti, puoi votare per la compagnia più volte. Se lo fai, puoi scegliere la stessa creatura ogni volta.
- Se controlli l’abilità di Elrond del Bianco Consiglio, di solito è meglio votare per aiutare. Prendere il controllo di una creatura che già controlli è utile solo in alcune occasioni.

---

Éowyn, Fanciulla Combattente  
{2}{U}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano  
5/4  
Attacco improvviso  
All’inizio del combattimento nel tuo turno, se un altro Umano è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, crea due pedine creatura Cavaliere Umano 2/2 rosse con travolgere e rapidità. Poi, se controlli sei o più Umani, pesca una carta.

- Se un altro Umano non è entrato nel campo di battaglia prima della tua sottofase di inizio combattimento, l’abilità di Éowyn, Fanciulla Combattente non si innescherà. Non pescherai una carta nemmeno se controlli sei o più Umani.

---

Erbe Aromatiche e Stufato di Coniglio  
{2}{W}  
Incantesimo — Saga  
(*Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.*) *Sacrifica dopo III.*)  
I — Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Crea una pedina Cibo.  
II — Pesca una carta. Crea una pedina Cibo.  
III — Crea una pedina creatura Halfling 1/1 bianca per ogni Cibo che controlli.



- Quando la prima abilità capitolo di Erbe Aromatiche e Stufato di Coniglio si innesca, puoi scegliere di non bersagliare una creatura ma solo di creare una pedina Cibo. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Cibo.

#### Erestor del Consiglio

{1}{G}{U}

Creatura Legendaria — Nobile Elfo

2/4

Ogniqualevolta i giocatori terminano di votare, ogni avversario che ha votato come te crea una pedina Tesoro.

Profetizzi X, dove X è il numero di avversari che hanno votato diversamente da te. Peschi una carta.

- Quando l'abilità di Erestor del Consiglio si risolve, peschi una carta alla fine indipendentemente dal voto degli altri giocatori.
- Se un avversario ha più voti, è possibile che conti sia come avversario che ha votato come te sia come avversario che ha votato diversamente da te.

#### Evocazioni di Saruman

{X}{U}{R}

Stregoneria

Recluta Orchi X. Macina X carte. Puoi lanciare una magia istantanea o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a X scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. *(Per reclutare Orchi X, metti X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

Flashback—{3}{U}{R}, Esilia X carte dal tuo cimitero.

- Se vuoi lanciare una delle carte macinate, la lanci come parte della risoluzione delle Evocazioni di Saruman. Non puoi attendere di lanciare la magia più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

#### Fedeltà al Regno

{4}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Fedeltà al Regno entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

Il monarca controlla la creatura incantata.

La creatura incantata attacca in ogni combattimento, se può farlo, e non può attaccare te.

- L'ordine cronologico dell'effetto di cambio di controllo della Fedeltà al Regno è il momento in cui è entrato nel campo di battaglia e non cambierà quando un altro giocatore diventa il monarca. Ciò significa che, se un altro giocatore prende il controllo della creatura incantata con la Fedeltà al Regno, non ne perderà il controllo quando un altro giocatore diventa il monarca. Quando (o se) quell'effetto di cambio di controllo termina, la creatura incantata sarà quindi controllata dal monarca attuale, che potrebbe essere un giocatore diverso rispetto a quando è iniziato quell'effetto di cambio di controllo.
- Nel caso in cui la Fedeltà al Regno stia incantando una creatura ma non c'è un monarca, la seconda abilità creerà un effetto di cambio di controllo con l'ordine cronologico summenzionato, ma quell'effetto non farà niente finché un giocatore non diventa il monarca.
- Se il monarca lascia la partita e quel giocatore non è il proprietario della Fedeltà al Regno, il giocatore attivo o il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca e prende così il controllo della creatura incantata.
- Se il monarca lascia la partita e quel giocatore è il proprietario della Fedeltà al Regno, il giocatore attivo o il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca. Quel giocatore prende il controllo della creatura incantata per un brevissimo istante. Allo stesso tempo, la Fedeltà al Regno lascia la partita e il controllo della creatura incantata torna al suo proprietario (a meno che non si applichi un altro effetto di cambio di controllo).

Fendente Veloce Come il Vento

{2} {G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

Crea un numero di pedine creatura Guerriero Elfo 1/1 verdi pari al danno in eccesso inflitto in questo modo.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.
- Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura. Da notare che una fonte di danno con tocco letale non ha effetti sul danno inflitto ai planeswalker.

Frodo, Hobbit Avventuroso

{W} {B}

Creatura Legendaria — Esploratore Halfling

1/3

Partner di Sam, Aiutante Leale

Cautela

Ogniqualvolta Frodo, Hobbit Avventuroso attacca, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, l'Anello ti tenta. Poi, se Frodo è il tuo Portatore dell'Anello e l'Anello ti ha tentato due o più volte in questa partita, pesca una carta.

- L'Anello ti tenta solo una volta, anche se hai guadagnato più di 3 punti vita.

- L'abilità di Frodo, Hobbit Avventuroso verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se Frodo, Hobbit Avventuroso non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
  - Se non hai guadagnato 3 o più punti vita prima che Frodo, Hobbit Avventuroso attacchi, l'abilità non si innescherà.
- 

Galadriel, Regina Elfica

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

4/5

*Volontà del concilio* — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se un altro Elfo è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, a partire da te, ogni giocatore vota per il dominio o la guida. Se il dominio ottiene più voti, l'Anello ti tenta, poi metti un segnalino +1/+1 sul tuo Portatore dell'Anello. Se la guida ottiene più voti o il voto è un pareggio, pesca una carta.

- Se non è entrato un altro Elfo nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno prima della tua sottofase di inizio combattimento, l'abilità di Galadriel, Regina Elfica non si innescherà. Nessuno voterà e non avverrà alcuno degli altri effetti. Mettere un altro Elfo sul campo di battaglia durante la sottofase di inizio combattimento non farà innescare l'abilità.
- 

Gandalf, Viaggiatore a Ovest

{3}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

5/5

Ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 5, ogni avversario rivela la prima carta del proprio grimorio. Se una qualsiasi di quelle carte condivide un tipo di carta con quella magia, copia quella magia, puoi scegliere nuovi bersagli per la copia, e ogni avversario pesca una carta. Altrimenti, peschi una carta.  
(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)

- Mentre una magia con {X} nel costo di mana è in pila, usa il valore di X scelto quando è stata lanciata per determinare il suo valore di mana.
- Copi la magia che hai lanciato, non una delle carte rivelate.
- Crei solo una copia, indipendentemente da quante carte rivelate condividono un tipo di carta con la magia che hai lanciato o quanti tipi di carta quelle carte condividono con la magia che hai lanciato.
- L'abilità innescata e la copia che essa crea si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno alla creazione della copia.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.

- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se la magia infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini ai bersagli.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- 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 la magia è una magia permanente con bersagli, come un'Aura, puoi anche scegliere un nuovo bersaglio per quella magia. I nuovi bersagli devono essere legali. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se viene copiata una magia permanente, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
- La pedina originata dalla copia di una magia che si risolve non si considera "creata" e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine, come quella di Rosie Cotton di Via Sud.
- Tranne in alcuni casi molto rari, la carta che ogni avversario pesca sarà la carta rivelata dalla cima del proprio grimorio.

Gilraen, Protettrice dei Dúnedain

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

2/3

{2}, {T}: Esilia un'altra creatura bersaglio che controlli.

Puoi rimettere quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Se non lo fai, all'inizio della prossima sottofase finale, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino cautela e un segnalino legame vitale.

- Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata 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.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Giuramento di Eorl

{3}{R}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea due pedine creatura Soldato Umano 1/1 bianche.

II — Crea due pedine creatura Cavaliere Umano 2/2 rosse con travolgere e rapidità.

III — Scegli fino a un Umano bersaglio. Metti un segnalino indistruttibile su di esso. Tu diventi il monarca.

- Quando l'abilità del capitolo finale del Giuramento di Eorl si innesca, puoi scegliere di non bersagliare un Umano ma solo di diventare il monarca. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non diventerai il monarca.

---

Gollum, Inseguitore Ossessionato

{1}{B}

Creatura Leggendaria — Orrore Halfling

1/1

Furtivo *(Questa creatura non può essere bloccata da creature con forza superiore.)*

All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario a cui è stato inflitto danno da combattimento in questa partita da una creatura chiamata Gollum, Inseguitore

Ossessionato perde punti vita pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- L'ultima abilità di Gollum, Inseguitore Ossessionato conta i giocatori a cui è stato inflitto danno da combattimento da qualsiasi creatura chiamata Gollum, Inseguitore Ossessionato. Non ha importanza chi controllava quelle creature.
- L'ultima abilità di Gollum, Inseguitore Ossessionato considera l'ammontare totale di punti vita che hai guadagnato senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai guadagnato 3 punti vita e ne hai persi 3 in precedenza nel turno, ogni avversario a cui è stato inflitto danno da combattimento in questa partita da una creatura chiamata Gollum, Inseguitore Ossessionato perde 3 punti vita.

---

Gríma, Lacchè di Saruman

{2}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

1/4

Gríma, Lacchè di Saruman non può essere bloccato.

Ogniqualevolta Gríma infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia carte dalla cima del suo grimorio finché non esilia una carta istantaneo o stregoneria. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Poi quel giocatore mette in fondo al suo grimorio in ordine casuale le carte esiliate che non sono state lanciate in questo modo.

- Le carte vengono esiliate a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Lanci la carta mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se scegli di non lanciare la carta, viene messa in fondo al grimorio del suo proprietario in ordine casuale insieme alle altre carte esiliate.
- Se quel giocatore esilia il suo intero grimorio senza esiliare una carta istantaneo o stregoneria, metterà le carte esiliate in ordine casuale e le carte diventeranno poi il grimorio di quel giocatore, ponendo fine all'effetto. Non continuerà a esiliare e rimettere in ordine casuale il suo grimorio per sempre.

Gwaihir, Signore delle Aquile  
 {4}{W}  
 Creatura Leggendaria — Nobile Uccello  
 5/5  
 Volare

Ogniqualevolta Gwaihir attacca, una creatura attaccante bersaglio ha volare fino alla fine del turno.  
 All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Uccello 3/3 bianca con volare e “Ogniqualevolta questa creatura attacca, una creatura attaccante bersaglio ha volare fino alla fine del turno”.

- Crei solo una pedina Uccello, anche se hai guadagnato più di 3 punti vita.
- L'abilità di Gwaihir, Signore delle Aquile verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se Gwaihir, Signore delle Aquile non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
- Se non hai guadagnato 3 o più punti vita nel momento in cui inizia una sottofase finale, l'abilità di Gwaihir, Signore delle Aquile non si innescherà.

Hobbit Gozzovigliante  
 {1}{G}  
 Creatura — Cittadino Halfling  
 2/2

Divorare Cibo 3 (*Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di Cibi. Questa creatura entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al triplo dei Cibi divorati.*)

Le creature con forza inferiore a quella dell'Hobbit Gozzovigliante non possono bloccarlo.

- Divorare Cibo è una variante dell'abilità divorare. Ti consente di sacrificare Cibi invece che creature, ma per il resto funziona in modo identico a divorare.
- Puoi scegliere di non sacrificare alcun Cibo per l'abilità divorare Cibo.
- Se lanci questa magia, scegli quanti e quali Cibi divorare come parte della risoluzione della magia. (Non può essere neutralizzata in quel momento.)
- Solo durante la dichiarazione delle creature bloccanti vengono confrontate le varie forze. Diminuire la forza di una creatura che blocca l'Hobbit Gozzovigliante o aumentare la forza dell'Hobbit Gozzovigliante dopo questo punto non farà sì che l'Hobbit Gozzovigliante diventi non bloccato.

#### Il Balrog di Moria

{4} {B} {B} {R}

Creatura Legendaria — Demone Avatar

8/8

Travolgere, rapidità

Quando Il Balrog di Moria muore, puoi esiliarlo. Quando lo fai, per ogni avversario, esilia fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore.

Ciclo {3} {R} (*{3} {R}*), *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

Quando cicli Il Balrog di Moria, crea due pedine Tesoro.

- Alcune carte con ciclo hanno un'abilità che si innesca quando le cicli e altre carte hanno un'abilità che si innesca ogniqualvolta cicli una carta qualsiasi. Queste abilità innescate si risolveranno prima che tu possa pescare grazie all'abilità ciclo.
- Le abilità che si innescano quando cicli una carta e l'abilità ciclo stessa non sono magie. Gli effetti che interagiscono con le magie (come quello dell'Inganno di Saruman) non le influenzeranno.

#### Il Cancellino Nero

Terra Legendaria — Cancellino

Mentre Il Cancellino Nero entra nel campo di battaglia, puoi pagare 3 punti vita. Se non lo fai, entra nel campo di battaglia TAPPato.

{T}: Aggiungi {B}.

{1} {B}, {T}: Scegli un giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore.

Una creatura bersaglio non può essere bloccata dalle creature controllate da quel giocatore in questo turno.

- Il giocatore scelto deve solo avere più punti vita o più punti vita a pari merito con un altro giocatore mentre l'ultima abilità di Il Cancellino Nero si risolve. Dopo che l'abilità si è risolta, qualsiasi modifica ai punti vita non influirà su quali creature possono bloccare o essere bloccate in quel turno.
- La creatura bersagliata dall'ultima abilità di Il Cancellino Nero non può essere bloccata da alcuna creatura controllata dal giocatore scelto, incluse le creature che non erano sul campo di battaglia quando l'abilità di Il Cancellino Nero si è risolta.

Il Gaffer

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Popolano Halfling

2/3

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, pesca una carta.

- Peschi solo una carta, anche se hai guadagnato più di 3 punti vita.
  - L'abilità di Il Gaffer verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se Il Gaffer non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
  - Se non hai guadagnato 3 o più punti vita nel momento in cui inizia una sottofase finale, l'abilità di Il Gaffer non si innescherà.
- 

Imboscata dei Galadhrim

{3}{G}

Istantaneo

Crea X pedine creatura Guerriero Elfo 1/1 verdi, dove X è il numero di creature attaccanti.

Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno dalle creature non Elfo.

- L'Imboscata dei Galadhrim conta tutte le creature attaccanti indipendentemente da quale giocatore, planeswalker o battaglia stiano attaccando, incluse le creature attaccanti che controlli se l'Imboscata dei Galadhrim viene lanciata durante la tua fase di combattimento.
- 

Innalzare la Palizzata

{4}{U}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Fai tornare tutte le creature che non sono del tipo scelto in mano ai rispettivi proprietari.

- Per scegliere un tipo di creatura, devi sceglierne uno esistente, come Halfling o Esploratore. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio "Esploratore Halfling". Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatti, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Foresta, Equipaggiamento o Cibo.
- 

Intrappolare gli Intrusi

{2}{U}

Istantaneo

*Consiglio segreto* — Ogni giocatore vota segretamente per una creatura che non controlli, poi quei voti vengono rivelati. Per ogni creatura con uno o più voti, metti altrettanti segnalini stordimento su di essa, poi TAPPala. (Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)



- Nessuna creatura viene bersagliata. I giocatori possono votare per una creatura con anti-malocchio, protezione dal blu o simili.
- I giocatori possono votare per creature già TAPpate.

Legolas Verdefoglia

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Arciere Elfo

2/2

Raggiungere

Legolas Verdefoglia non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

Ogniqualvolta un'altra creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su Legolas Verdefoglia.

Ogniqualvolta Legolas Verdefoglia infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.

- Ridurre la forza di una creatura dopo che ha bloccato Legolas Verdefoglia non rimuoverà quella creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare Legolas Verdefoglia non bloccato.
- Se Legolas Verdefoglia entra nel campo di battaglia nello stesso momento di un'altra creatura leggendaria che controlli, la terza abilità di Legolas Verdefoglia si innescherà e metterà un segnalino +1/+1 su di esso.

Lobelia, Difensore di Casa Baggins

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Cittadino Halfling

2/2

Quando Lobelia entra nel campo di battaglia, guarda la prima carta del grimorio di ogni avversario ed esilia quelle carte a faccia in giù.

{T}, Sacrifica un artefatto: Scegli uno —

- Fino alla fine del turno, puoi giocare una carta esiliata con Lobelia senza pagare il suo costo di mana.
- Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Puoi guardare queste carte esiliate a faccia in giù in qualsiasi momento. Nessun altro giocatore può guardare le carte a faccia in giù che hai esiliato con Lobelia, Difensore di Casa Baggins, neppure se un altro giocatore ne prende il controllo.
- Se Lobelia, Difensore di Casa Baggins lascia il campo di battaglia e successivamente un'altra Lobelia, Difensore di Casa Baggins entra nel campo di battaglia, quest'ultima si considera un nuovo oggetto (anche se i due sono rappresentati dalla stessa carta). Non puoi giocare carte esiliate dalla Lobelia, Difensore di Casa Baggins originale con la seconda abilità della nuova Lobelia, Difensore di Casa Baggins.
- Per giocare una carta usando l'autorizzazione concessa dal primo modo dell'abilità attivata di Lobelia, Difensore di Casa Baggins, devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Per esempio, puoi giocare una terra dall'esilio in questo modo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.

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

#### Maiale da Concorso

$\{1\}\{G\}$

Creatura — Cinghiale

0/3

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti sul Maiale da Concorso altrettanti segnalini nastro. Poi, se ci sono tre o più segnalini nastro sul Maiale da Concorso, rimuovi quei segnalini e STAPpalo.

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

- Se ci sono tre o più segnalini nastro sul Maiale da Concorso dopo che hai messo segnalini nastro su di esso, tutti i segnalini verranno rimossi. Non importa se il Maiale da Concorso è o non è già STAPpato.

#### Modello di Unità

$\{3\}$

Artefatto

Ogniqualvolta i giocatori terminano di votare, tu e ogni avversario che ha votato come te potete profetizzare 2.

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

- Se a più giocatori viene richiesto di profetizzare contemporaneamente, quei giocatori guardano ognuno le prime carte del proprio grimorio contemporaneamente, poi scelgono in ordine di turno se mettere quelle carte in cima o in fondo al proprio grimorio e in quale ordine.

#### Navigare a Ovest

$\{2\}\{G\}\{U\}$

Istantaneo

*Volontà del concilio* — A partire da te, ogni giocatore vota per tornare o per imbarcarsi. Se tornare ottiene più voti, ogni giocatore riprende in mano fino a due carte dal proprio cimitero, poi tu esili Navigare a Ovest. Se imbarcarsi ottiene più voti o il voto è un pareggio, ogni giocatore può scartare la propria mano e pescare sette carte.

- Se tornare ottiene più voti, prima il giocatore attivo sceglie quali carte riprenderà in mano dal proprio cimitero, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Infine, tutte quelle carte vengono riprese in mano dai cimiteri contemporaneamente.
- Se imbarcarsi ottiene più voti o il voto è un pareggio, i giocatori decidono e annunciano in ordine di turno, a partire dal giocatore attivo, se vogliono o meno scartare la propria mano. Poi, tutti i giocatori che hanno scelto di farlo scartano la propria mano e pescano sette carte. I giocatori più avanti nell'ordine di turno

sapranno se i giocatori prima di loro hanno deciso di scartare, ma non possono vedere cosa scarteranno per aiutarsi a decidere se scartare o meno.

---

Nel Buio Incatenarli

{2} {U} {B} {R}

Incantesimo — Saga

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

I, II, III — Crea una pedina creatura Necrospetro 3/3 nera con minacciare. L'Anello ti tenta.

IV — Per ogni avversario, prendi il controllo di fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature. Hanno rapidità fino alla fine del turno. L'Anello ti tenta.

- Mentre risolvi le prime tre abilità capitolo di Nel Buio Incatenarli, puoi scegliere la pedina Necrospetro che hai appena creato come tuo Portatore dell'Anello mentre l'Anello ti tenta.
  - Se una creatura bersagliata dall'abilità del capitolo finale di Nel Buio Incatenarli cambia controllore prima che l'abilità si risolva, quella creatura non è più un bersaglio legale.
  - Quando l'abilità del capitolo finale di Nel Buio Incatenarli si innesca, puoi scegliere di non bersagliare alcuna creatura ma solo di farti tentare dall'Anello. Tuttavia, se scegli almeno un bersaglio e tutti quei bersagli sono illegali quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. L'Anello non ti tenterà.
- 

Olifante da Guerra Infuriato

{5} {R} {R}

Creatura — Elefante

9/7

Travolgere

Ciclo {X} {2} {R} (*{X}{2}{R}*, *Scarta questa carta:*

*Pesca una carta.*)

Quando cicli l'Olifante da Guerra Infuriato, distruggi fino a X artefatti bersaglio.

- Alcune carte con ciclo hanno un'abilità che si innesca quando le cicli e altre carte hanno un'abilità che si innesca ogniqualvolta cicli una carta qualsiasi. Queste abilità innescate si risolveranno prima che tu possa pescare grazie all'abilità ciclo.
  - Le abilità che si innescano quando cicli una carta e l'abilità ciclo stessa non sono magie. Gli effetti che interagiscono con le magie (come quello dell'Inganno di Saruman) non le influenzeranno.
  - Puoi scegliere 0 come valore di X nel costo di ciclo dell'Olifante da Guerra Infuriato. In tal caso, la sua abilità innescata non avrà alcun bersaglio e non distruggerà alcun artefatto.
  - Puoi ciclare una carta anche se ha un'abilità innescata da ciclo per cui non esistono bersagli legali. Questo perché l'abilità ciclo e l'abilità innescata sono separate. Ciò significa anche che, se una delle due abilità viene neutralizzata, l'altra abilità si risolverà comunque.
-

Ospite Vorace

{2} {B}

Creatura — Cittadino Halfling

2/2

Minacciare

Ogniqualevolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina Cibo.

Cibo.

Ogniqualevolta sacrifichi un Cibo, metti un segnalino

+1/+1 sull'Ospite Vorace.

Quando l'Ospite Vorace lascia il campo di battaglia, un avversario bersaglio perde punti vita pari alla sua forza.

- La terza abilità dell'Ospite Vorace si innesca ogniqualevolta sacrifichi un Cibo per qualsiasi motivo, non solo per attivare l'abilità attivata di un Cibo.
- Per determinare l'ammontare di punti vita che l'avversario bersaglio perde a causa dell'ultima abilità dell'Ospite Vorace, considera la forza che l'Ospite Vorace aveva quando ha lasciato il campo di battaglia, non la sua forza nel cimitero.

---

Padella da Combattimento

{2} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Padella da Combattimento entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo, poi crea una pedina creatura Halfling 1/1 bianca e assegna la Padella da Combattimento.

La creatura equipaggiata ha "Ogniqualevolta guadagni punti vita, questa creatura prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato".

Equipaggiare {2}

- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Halfling e il momento in cui la Padella da Combattimento viene assegnata ad essa.
- Se l'abilità innescata fa creare più di una pedina creatura (per via di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), la Padella da Combattimento viene assegnata a una di esse a tua scelta.

---

Provocazione dal Bastione

{3} {R} {W}

Stregoneria

Sprona tutte le creature controllate dai tuoi avversari.

Fino al tuo prossimo turno, quelle creature non possono bloccare. (*Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.*)

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un

giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.

- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

---

Radagast, Stregone delle Terre Selvagge

{2} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

3/5

Egida {1}

Le Bestie e gli Uccelli che controlli hanno egida {1}.

Ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 5, scegli uno —

- Crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde.
  - Crea una pedina creatura Uccello 2/2 blu con volare.
- Una creatura che è sia una Bestia che un Uccello ottiene comunque solo un'istanza di egida {1} dalla prima abilità di Radagast, Stregone delle Terre Selvagge.
  - Se Radagast, Stregone delle Terre Selvagge è una Bestia o un Uccello, avrà due istanze di egida {1}.
  - L'ultima abilità innescata di Radagast, Stregone delle Terre Selvagge si risolverà prima che si risolva la magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se la magia che l'ha fatta innescare viene neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.

---

Radunare l'Entaconsulta

{3} {G}

Incantesimo

Le creature che controlli hanno raggiungere.

Sacrifica Radunare l'Entaconsulta: Crea tre pedine creatura Silvantropo X/X verdi TAppate, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno. Metti un segnalino raggiungere su ciascuna di esse.

- L'abilità attivata di Radunare l'Entaconsulta considera l'ammontare totale di punti vita che hai guadagnato senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai guadagnato 3 punti vita e ne hai persi 3 in precedenza nel turno, creerai tre pedine creatura Silvantropo 3/3 verdi TAppate, poi metterai un segnalino raggiungere su ciascuna di esse.

---

#### Richiesta di Aiuto

{4} {R}

#### Stregoneria

Prendi il controllo di tutte le creature controllate da un avversario bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

Non puoi attaccare quel giocatore in questo turno. Non puoi sacrificare quelle creature in questo turno.

- Non puoi sacrificare le creature di cui hai preso il controllo con la Richiesta di Aiuto in questo turno per nessun motivo. Se un effetto ti impone di sacrificare una di esse, non puoi farlo e rimane sul campo di battaglia. Inoltre, non puoi sacrificare nessuna di esse per pagare costi che ti richiedono di sacrificare una creatura.
- Se un effetto ti impone di sacrificare una creatura e tu controlli altre creature oltre a quelle di cui hai preso il controllo con la Richiesta di Aiuto in questo turno, devi sacrificare una delle altre. Non puoi provare a sacrificare una delle creature di cui hai preso il controllo, fallire e quindi ignorare l'effetto.

---

#### Risvegliare il Drago

{4} {B} {R}

#### Stregoneria

Crea una pedina creatura Drago 6/6 rossa e nera con volare, minacciare e “Ogniquialvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, prendi il controllo di un artefatto bersaglio controllato da quel giocatore”.

Flashback {6} {B} {R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliata.*)

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
  - Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
  - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
  - Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
  - Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
  - Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.
-

Saruman, la Mano Bianca

{1}{U}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Avatar

2/5

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, recluta

Orchi X, dove X è il valore di mana di quella magia.

*(Mettili X segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Orco. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Orco 0/0 nera.)*

I Goblin e gli Orchi che controlli hanno egida {2}.

- Una creatura che è sia un Goblin che un Orco ottiene comunque solo un'istanza di egida {2} dall'ultima abilità di Saruman, la Mano Bianca.
  - Se Saruman, la Mano Bianca è un Goblin o un Orco, avrà egida {2}.
- 

Sauron, Signore degli Anelli

{5}{U}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Orrore Avatar

9/9

Quando lanci questa magia, recluta Orchi 5, macina cinque carte, poi rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero.

Travolgere

Ogniqualevolta un comandante controllato da un avversario muore, l'Anello ti tenta.

- La carta creatura che scegli non deve necessariamente essere una carta che hai macinato. Puoi scegliere una carta creatura che era già nel tuo cimitero prima di macinare.
  - L'ultima abilità di Sauron, Signore degli Anelli si innescherà anche se il proprietario del comandante che è morto sceglie di rimetterlo nella zona di comando dopo la sua morte.
- 

Sguardo Senza Palpebre

{2}{B}{R}

Stregoneria

Esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarle.

Flashback {2}{B}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Lo Sguardo Senza Palpebre usa una nuova formulazione che indica che puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciare le carte esiliate. I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
  - Il mana neve non è un tipo di mana. Lo Sguardo Senza Palpebre non ti permette di pagare un costo di neve usando mana prodotto da una fonte non neve.
-

Shelob, Tessitrice Terrificante  
{3}{B}  
Creatura Leggendaria — Demone Ragno  
3/3

Ogniquale volta una creatura non pedina controllata da un avversario muore, esiliata.

{2}{B}, Metti una carta creatura esiliata con Shelob, Tessitrice Terrificante nel cimitero del suo proprietario: Metti due segnalini +1/+1 su Shelob. Pesca una carta. {X}{1}{B}: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPPata una carta creatura bersaglio con valore di mana pari a X esiliata con Shelob.

- Se Shelob, Tessitrice Terrificante e una creatura non pedina controllata da un avversario muoiono contemporaneamente, la creatura dell'avversario verrà esiliata.
- Le carte esiliate con Shelob, Tessitrice Terrificante che stanno per essere messe nel cimitero ma che vengono influenzate da un effetto come quello della Leyline del Nulla sono considerate nuovi oggetti. Non sono più considerate esiliate da Shelob, Tessitrice Terrificante ai fini delle sue abilità attivate.

---

Trappolatore di Bosco Atro  
{1}{G}{U}  
Creatura — Esploratore Elfo  
1/4

Ogniquale volta un giocatore ti attacca, una creatura attaccante bersaglio prende -2/-0 fino alla fine del turno. Ogniquale volta un giocatore attacca, se non sta attaccando te, quel giocatore sceglie una creatura attaccante. Prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- Se un giocatore sta attaccando un planeswalker che controlli o una battaglia che proteggi ma non sta attaccando te, l'ultima abilità del Trappolatore di Bosco Atro si innescherà comunque.

---

Troppo Avidamente, Troppo in Profondità  
{5}{B}{R}  
Stregoneria

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Quella creatura infligge a ogni altra creatura danno pari alla sua forza.

- Se la carta che rimetti sul campo di battaglia non è una creatura sul campo di battaglia, non ha forza e quindi non infligge danni.

---

© 2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, *Magic: The Gathering*, i loro loghi, *Magic* e i simboli WUBRGCT sono proprietà di Wizards negli USA e in altri paesi. Brevetto USA N. RE 37.957.

Racconti della Terra di Mezzo, Il Signore degli Anelli e i nomi di personaggi, eventi, oggetti e luoghi in essi contenuti, sono marchi di Middle-earth Enterprises, LLC usati su licenza da Wizards of the Coast LLC. Tutti i diritti riservati.