

Note di release di *Terre Selvagge di Eldraine*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 18 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://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 *Terre Selvagge di Eldraine*, con codice dell'espansione WOE, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi*, *Strade di Nuova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani* e *Terre Selvagge di Eldraine*.

Le carte Commander di *Terre Selvagge di Eldraine*, con codice dell'espansione WOC e numerate da 1 a 28 (e versioni alternative numerate da 29 a 56), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione WOC numerate da 59 in poi sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

L'uscita di *Terre Selvagge di Eldraine* include anche le carte di Racconti Incantevoli con il codice dell'espansione WOT. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. Inoltre, le carte di Racconti Incantevoli che trovi nelle buste durante un evento Sealed Deck fanno parte delle carte a tua disposizione. Lo stesso vale per quelle draftate in un evento di draft.

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

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

Nuova meccanica: Ruoli

Su Eldraine, tutti hanno un ruolo da giocare. Alcune magie e abilità in *Terre Selvagge di Eldraine* generano una di sette pedine Aura predefinite chiamate *Ruoli*, tutte con effetti positivi tranne una. Riuscirà il Giovane Eroe a salvare la situazione o soccomberà a sinistre macchinazioni e sarà Maledetto?

Venditrice di Libri degli Incantesimi

{1}{W}

Creatura — Popolano Umano

2/2

Cautela

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare

{1}. Quando lo fai, crea una pedina Ruolo Stregone assegnata a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1 e ha "Ogniqualevolta questa creatura attacca, profetizza 1".)*

- I Ruoli sono pedine incantesimo incolori. Ognuna ha i sottotipi Aura e Ruolo e l'abilità incanta creatura.
- Se un permanente ha più di un Ruolo assegnato e controllato dallo stesso giocatore, ognuno di quei Ruoli, tranne quello più recente in ordine cronologico, viene messo nel cimitero del suo proprietario. Questa è un'azione di stato.
- Se due o più Ruoli controllati dallo stesso giocatore vengono assegnati a un permanente nello stesso momento (magari a causa di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), quel giocatore sceglie quale tenere e quali vengono messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
- A un permanente possono essere assegnati più Ruoli se ognuno è controllato da un giocatore diverso.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Ruolo richiedono bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. La pedina Ruolo non verrà creata.
- In alcuni rari casi, una magia o abilità potrebbe tentare di creare una pedina Ruolo che incanta un permanente che non può legalmente incantare (a causa di un'abilità come protezione dagli incantesimi). In questi casi, la pedina Ruolo non viene creata.
- Anti-malocchio e velo non impediranno a un Ruolo di essere assegnato a un permanente se l'abilità che crea quel Ruolo assegnato a quel permanente non lo bersaglia.
- Le carte dell'espansione principale di *Terre Selvagge di Eldraine* creano sei diverse pedine Ruolo: Giovane Eroe, Maledetto, Mostro, Perfido, Regale e Stregone. Una settima pedina Ruolo, Virtuoso, viene creata da Ellivere della Corte Selvaggia, comandante del mazzo Commander "Valore e Virtù".
- Il testo completo delle pedine Ruolo è indicato di seguito come riferimento.

Maledetto

Incantesimo — Aura Ruolo

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza e costituzione base 1/1.

Mostro

Incantesimo — Aura Ruolo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha travolgere.

Regale

Incantesimo — Aura Ruolo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha egida {1}.
(Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.)

Stregone

Incantesimo — Aura Ruolo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha “Ogniqualvolta questa creatura attacca, profetizza 1”.

Perfido

Incantesimo — Aura Ruolo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1.
Quando quest’Aura viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, ogni avversario perde 1 punto vita.

Giovane Eroe

Incantesimo — Aura Ruolo

Incanta creatura

La creatura incantata ha “Ogniqualvolta questa creatura attacca, se la sua costituzione è pari o inferiore a 3, metti un segnalino +1/+1 su di essa”.

Virtuoso

Incantesimo — Aura Ruolo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 per ogni incantesimo che controlli.

- Le pedine Ruolo si trovano nei Prerelease Pack e in alcune buste per draft e buste dell’espansione. Ognuna può rappresentare due diversi Ruoli grazie al bordo diviso in due parti, con una parte stampata capovolta. Per usarle, gira la pedina in modo che il Ruolo appropriato sia rivolto verso l’alto, quindi posiziona la pedina sotto la creatura appropriata per coprire il Ruolo capovolto inutilizzato. Come sempre, l’utilizzo di queste specifiche pedine è facoltativo.

Nuova abilità definita da parola chiave: negoziare

Per sopravvivere nelle terre selvagge, potrebbe essere necessario scendere a patti, qualche volta. Ed è di questo che si occupa *negoziare*: sacrifica un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci una magia con negoziare e in cambio ricevi un effetto più potente.

Incendiare la Torre

{R}

Istantaneo

Negoziare (*Puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci questa magia.*)

Incendiare la Torre infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se questa magia è stata negoziata, infligge invece 3 danni a quel permanente e tu profetizzi 1.

Se un permanente a cui è stato inflitto danno da

Incendiare la Torre sta per morire in questo turno, invece esiliarlo.

- Negoziare significa “Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina”.
- Negoziare rappresenta un costo aggiuntivo facoltativo. Una magia lanciata pagando quel costo aggiuntivo è stata “negoziata”.
- Puoi sacrificare un solo artefatto, incantesimo o pedina per pagare il costo di negoziare di una magia.
- Se copi una magia negoziata, anche la copia si considera negoziata. Se una carta o una pedina entra nel campo di battaglia come una copia di un permanente che è già sul campo di battaglia, il nuovo permanente non è negoziato, neanche se l’originale lo era.
- Certe magie istantaneo e stregoneria richiedono bersagli aggiuntivi quando sono negoziate. Ignori quei requisiti relativi ai bersagli se le magie non vengono negoziate e non puoi negoziare quelle magie a meno che tu non scelga i bersagli appropriati. Tuttavia, puoi negoziare una magia permanente anche se non puoi scegliere bersagli per un’abilità entra-in-campo di quel permanente una volta che la magia si risolve.

Nuova parola per definire un’abilità: celebrazione

I Phyrexiani sono stati sconfitti, un evento che è senza dubbio motivo di gioia. *Celebrazione* è una parola per definire un’abilità, utilizzata per identificare le abilità che ti premiano quando due o più permanenti non terra entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in un singolo turno.

Topo da Battaglia Furioso

{1} {R}

Creatura — Topo

2/1

La seconda magia che lanci in ogni turno costa {1} in meno per essere lanciata.

Celebrazione — All’inizio del combattimento nel tuo turno, se due o più permanenti non terra sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Ciascuna abilità celebrazione ha un effetto differente.
- Alcune abilità celebrazione si innescano durante specifiche parti del turno e verificano se due o più permanenti non terra sono già entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in quel turno.
- Altre sono abilità statiche che forniscono abilità alle creature o ne aumentano forza e costituzione se due o più permanenti non terra sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in quel turno.

- Le abilità celebrazione verificano solo se due o più permanenti non terra sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in un turno. Non diventano più potenti se più di due permanenti sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in un turno.
- I permanenti che sono entrati nel campo di battaglia non devono necessariamente rimanere sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo. Le abilità celebrazione verificano gli eventi passati, non lo stato attuale della partita.

Riproposizione di una meccanica: carte avventuriero

Il nostro ritorno a Eldraine annuncia anche il ritorno delle carte avventuriero. Come in precedenza, le carte avventuriero sono carte permanente, ma ognuna ha una serie di caratteristiche alternative delimitate da un bordo secondario a sinistra del suo riquadro di testo. Puoi lanciare la carta come la sua Avventura: se lo fai, potrai lanciarla come permanente in seguito. Alcune carte avventuriero in *Terre Selvagge di Eldraine* presentano Avventure con colori diversi rispetto alle creature o agli incantesimi associati.

Druido dei Cimenti
 {1}{G}
 Creatura — Druido Umano
 1/1
 Ogniqualvolta lanci una magia bianca, blu, nera o rossa, metti un segnalino +1/+1 sul Druido dei Cimenti.
 //
 Cercare la Bestia
 {1}{R}
 Istantaneo — Avventura
 Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare quelle carte.

- Una carta avventuriero è una carta permanente in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, il Druido dei Cimenti è una carta creatura verde con valore di mana 2. Non può essere il bersaglio dell'abilità innescata del Cercatomi Tenace (“riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero”).
- Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se controlli Johann, Apprendista Stregone (“Una volta per turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla cima del tuo grimorio”) e il Druido dei Cimenti è in cima al tuo grimorio, puoi lanciare Cercare la Bestia, ma non il Druido dei Cimenti.
- Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può lanciarla come magia permanente. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà lanciarla come permanente in seguito.
- Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo tranne che esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di lanciarla come magia permanente.

- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per la magia permanente che lanci dall'esilio. Normalmente, potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come permanente.
- Un effetto può riferirsi a una carta, una magia o un permanente che “ha un'Avventura”. Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
- Se un effetto si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha un'Avventura, non troverà una magia istantaneo o stregoneria in pila che è stata lanciata come Avventura.
- Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un'Avventura, anche la copia ha un'Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell'Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all'Avventura.

Riproposizione di una meccanica: Cibo

Le ricche tradizioni culinarie di Eldraine sono sopravvissute all'invasione di Phyrexia. Diverse carte in questa espansione creano o utilizzano artefatti Cibo.

Strega di Saccarosia

{2} {B}

Creatura — Warlock Umano

3/2

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

Tipo Tostato

{1} {G}

Creatura Artefatto — Golem Cibo

2/2

Quando il Tipo Tostato entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.*)
 {2} {G}: Un artefatto non creatura bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto 4/4 fino alla fine del turno.
 {2}, {T}, Sacrifica il Tipo Tostato: Guadagni 3 punti vita.

- Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare su alcune creature, 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 Tipo Tostato per attivare l'ultima abilità della Strega di Saccarosia.
- Non puoi sacrificare un 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 della Strega di Saccarosia.
- 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.
- Qualsiasi cosa tu faccia, non mangiarti quelle deliziose carte!

Ciclo di terre: terre irrequiete

Terre Selvagge di Eldraine include cinque terre non base che vengono TAPPate per attingere uno di due colori e possono diventare temporaneamente creature.

Capanna Irrequieta
 Terra
 La Capanna Irrequieta entra nel campo di battaglia
 TAPPata.
 {T}: Aggiungi {B} o {G}.
 {2}{B}{G}: La Capanna Irrequieta diventa una creatura
 Orrore 4/4 nera e verde fino alla fine del turno. È ancora
 una terra.
 Ogniqualvolta la Capanna Irrequieta attacca, crea una
 pedina Cibo ed esilia fino a una carta bersaglio da un
 cimitero.

- Se una delle terre in questo ciclo diventa una creatura a causa di un effetto diverso dalla sua stessa abilità, la sua ultima abilità si innescherà comunque ogniqualvolta attacca.
- Se una delle terre in questo ciclo diventa una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare in quel turno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *TERRE SELVAGGE DI ELDRINE*

Abbattimento Aggraziato
 {1}{G}
 Stregoneria
 Un qualsiasi numero di creature incantate bersaglio che
 controlli e fino a un'altra creatura bersaglio che controlli
 infliggono ciascuna danno pari alla propria forza a una
 creatura bersaglio che non controlli.

- Se una delle creature bersaglio che controlli è un bersaglio illegale mentre l'Abbattimento Aggraziato si risolve (magari perché non è più incantata o non è più sul campo di battaglia), le creature bersaglio legali rimanenti che controlli infliggeranno comunque danno pari alla loro forza.
- Se l'ultima creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Abbattimento Aggraziato si risolve, o se tutte le creature bersaglio che controlli sono bersagli illegali, nessuna creatura infligge né subisce danno.

Affrontare le Terre Selvagge

{G}

Stregoneria

Negoziare (*Puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci questa magia.*)

Se questa magia è stata negoziata, una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 3/3 con rapidità che è ancora una terra.

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Se hai negoziato Affrontare le Terre Selvagge e la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Affrontare le Terre tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non passerai in rassegna il grimorio per una carta terra base e non rimescolerai.

Agata del Calderone Ripugnante

{R}{G}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

1/1

Le abilità attivate delle creature che controlli costano {X} in meno per essere attivate, dove X è la forza di Agata del Calderone Ripugnante. Questo effetto non può ridurre il mana in quel costo a meno di un mana.

{4}{R}{G}: Le altre creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere e rapidità fino alla fine del turno.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall’abilità di riduzione di costo di Agata del Calderone Ripugnante.
- La prima abilità di Agata del Calderone Ripugnante influenza solo le abilità delle creature che controlli sul campo di battaglia. I costi delle abilità attivate delle carte creatura che funzionano in altre zone (ad esempio ciclo) non verranno ridotti.

Alchimista Acquatico

{1}{U}

Creatura — Elementale

1/3

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia istantaneo o stregoneria in ogni turno, l’Alchimista Acquatico prende +2/+0 fino alla fine del turno.

//

Tornare a Galla

{2}{U}

Stregoneria — Avventura

Metti una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio. (*Poi esilia questa carta.*)

Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)

- Le carte avventuriero non sono carte istantaneo o stregoneria mentre sono nel tuo cimitero. Non puoi usare Tornare a Galla per mettere una carta avventuriero dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.
-

Ali Acquatiche

{1}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli ha forza e costituzione base 4/4, volare e anti-malocchio. *(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- Le Ali Acquatiche sostituiscono tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
-

Apripista Verdeggiante

{2}{G}

Creatura — Cavaliere Umano

4/2

{1}{G}: L'Apripista Verdeggiante non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2 in questo turno.

- Attivare l'abilità dell'Apripista Verdeggiante dopo che è stato bloccato da una creatura con forza pari o inferiore a 2 non lo farà diventare non bloccato.
-

Arconte della Rosa Selvatica

{2}{W}{W}

Creatura — Arconte

4/4

Volare

Le altre creature che controlli e che sono incantate da Aure che controlli hanno forza e costituzione base 4/4 e volare.

- L'abilità dell'Arconte della Rosa Selvatica sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione delle creature influenzate. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l'Arconte della Rosa Selvatica è entrato nel campo di battaglia sostituiranno questo effetto.
 - Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alle creature influenzate indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura.
-

Arrampicata della Pianta di Fagioli

{1}{G}

Incantesimo

Quando l'Arrampicata della Pianta di Fagioli entra nel campo di battaglia e ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 5, pesca una carta.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per quella X per determinare il valore di mana di quella magia.

Ashiok, Manipolatore Perfido

{3}{B}{B}

Planeswalker Leggendaro — Ashiok

5

Se stai per pagare punti vita mentre il tuo grimorio ha almeno altrettante carte, esilia invece altrettante carte dalla cima del tuo grimorio.

+1: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Esiliane una e aggiungi l'altra alla tua mano.

-2: Crea due pedine creatura Incubo 1/1 nere con "All'inizio del combattimento nel tuo turno, se una carta è stata messa in esilio in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura".

-7: Un giocatore bersaglio esilia le prime X carte del suo grimorio, dove X è il valore di mana totale delle carte che possiedi in esilio.

- La prima abilità di Ashiok, Manipolatore Perfido non è facoltativa. Non puoi scegliere di pagare punti vita invece di esiliare carte dalla cima del tuo grimorio mentre controlli Ashiok e non puoi dividere il pagamento tra punti vita e carte.
- Se stai per pagare punti vita mentre controlli Ashiok e il tuo grimorio non ha almeno altrettante carte, pagherai semplicemente punti vita come di consueto.
- La prima abilità di Ashiok non ti permette di tentare di pagare un ammontare di punti vita maggiore dei tuoi punti vita attuali.

Avanguardia di Nimborgo

{4}{G}{G}

Creatura — Guerriero Gigante

6/7

L'Avanguardia di Nimborgo non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.

//

Tirare Giù

{1}{G}

Stregoneria — Avventura

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Dopo che l'Avanguardia di Nimborgo è stata bloccata, ridurre la forza di una creatura che la blocca a 2 o meno non la farà diventare non bloccata.

Avvelenatrice di Gelatine

{2}{B}

Creatura — Warlock Umano

3/2

Legame vitale

Quando l'Avvelenatrice di Gelatine entra nel campo di battaglia, fino a una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

//

Dolce Tentazione

{B}

Istantaneo — Avventura

Crea una pedina Cibo. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'abilità entra-in-campo dell'Avvelenatrice di Gelatine 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 perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 3 in precedenza nel turno, la creatura bersaglio prenderà -3/-3.

Balena Cornuta del Loch

{4}{U}{U}

Creatura — Balena

6/6

Lampo

Egida {2}

La Balena Cornuta del Loch entra nel campo di battaglia TAPPata a meno che non sia il tuo turno.

//

Breccia nella Laguna

{1}{U}

Istantaneo — Avventura

Il proprietario di una creatura attaccante bersaglio che non controlli la mette in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario della creatura sceglie se mettere quella creatura in cima o in fondo al suo grimorio. Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia un permanente combinato), il proprietario di quella creatura mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.
-

Bardi Gioiosi

{2} {R}

Creatura — Bardo Umano

3/2

Quando i Bardi Gioiosi entrano nel campo di battaglia, puoi pagare {1}. Quando lo fai, crea una pedina Ruolo Giovane Eroe assegnata a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata ha “Ogniqualvolta questa creatura attacca, se la sua costituzione è pari o inferiore a 3, metti un segnalino +1/+1 su di essa”.)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità dei Bardi Gioiosi quando la loro abilità entra-in-campo si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando paghi {1} 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.

Beffa di Rankle

{2} {B} {B}

Stregoneria

Scegli uno o più —

- Ogni giocatore scarta due carte.
- Ogni giocatore perde 4 punti vita.
- Ogni giocatore sacrifica due creature.

- Puoi scegliere un modo anche se alcuni o tutti i giocatori ne saranno influenzati in parte o non ne saranno influenzati.
- Mentre viene eseguito il primo modo, prima il giocatore di turno sceglie due carte che ha in mano senza rivelarle, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.
- Mentre viene eseguito il terzo modo, prima il giocatore di turno sceglie due creature che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Quindi, tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Berretto Rosso dei Bassifondi

{2} {R} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

3/3

Minacciare

Quando il Berretto Rosso dei Bassifondi entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Ratto 1/1 nere con “Questa creatura non può bloccare”.

All'inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 sul Berretto Rosso dei Bassifondi ed esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Se il Berretto Rosso dei Bassifondi lascia il campo di battaglia dopo che la sua ultima abilità si è innescata, puoi comunque sacrificare una creatura ed esiliare la prima carta del tuo grimorio, anche se non metterai un segnalino +1/+1 sul Berretto Rosso dei Bassifondi.
- Paghì tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte che giochi dall'esilio con il Berretto Rosso dei Bassifondi. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Bivacco Irrequieto

Terra

Il Bivacco Irrequieto entra nel campo di battaglia

TAPPato.

{T}: Aggiungi {R} o {W}.

{1}{R}{W}: Il Bivacco Irrequieto diventa una creatura Bue 2/2 rossa e bianca fino alla fine del turno. È ancora una terra.

Ogniqualevolta il Bivacco Irrequieto attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- I segnalini rimangono sul Bivacco Irrequieto quando questo smette di essere una creatura. Se ridiventa una creatura più tardi, i segnalini verranno applicati.

Briciole Fuorvianti

{3}{U}

Istantaneo

Il proprietario di una creatura bersaglio la mette in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario della creatura sceglie se mettere quella creatura in cima o in fondo al suo grimorio. Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia un permanente combinato), il proprietario di quella creatura mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.

Cacciatore di Bestialate

{3}{G}

Creatura — Arciere Gigante

2/4

Raggiungere

Ogniqualevolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 5, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per quella X per determinare il valore di mana di quella magia.

Calderone dell'Anima di Agata

{2}

Artefatto Leggendaro

Puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi

colore per attivare le abilità delle creature che controlli.

Le creature che controlli con segnalini +1/+1 hanno tutte

le abilità attivate di tutte le carte creatura esiliate con il

Calderone dell'Anima di Agata.

{T}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Quando

una carta creatura viene esiliata in questo modo, metti un

segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Il Calderone dell'Anima di Agata fornisce solo abilità attivate. Non fornisce abilità definite da parola chiave (a meno che quelle abilità definite da parola chiave non siano attivate), abilità innescate o abilità statiche.
- Le abilità fornite usano di fatto “questo permanente” anziché “[il nome di quella carta]”, quindi tratti le abilità come se fossero stampate sulla creatura che ha guadagnato l'abilità. Ad esempio, supponiamo che hai esiliato la carta Folletta Argothiana con il Calderone dell'Anima di Agata. La Folletta Argothiana ha l'abilità “{7}: Metti due segnalini +1/+1 sulla Folletta Argothiana”. Se controlli un Prezzolato Insensibile con un segnalino +1/+1, lo tratterai come se avesse l'abilità “{7}: Metti due segnalini +1/+1 sul Prezzolato Insensibile”.

Cancelliere dei Racconti

{3}{U}

Creatura — Consigliere Spiritello

2/3

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia Avventura, puoi copiarla.

Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Una magia Avventura significa una magia istantaneo o stregoneria con il tipo di magia Avventura. Le magie permanente che lanci e che hanno un'Avventura non faranno innescare questa abilità.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come permanente.
- Il Cancelliere dei Racconti può copiare qualsiasi magia Avventura, non soltanto una con dei bersagli.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- L'abilità del Cancelliere dei Racconti e la copia da essa creata si risolvono entrambe prima della magia Avventura. Si risolveranno anche se la magia Avventura viene neutralizzata prima che venga creata la copia.

Canto di Totentanz

{X}{R}

Stregoneria

Crea X pedine creatura Ratto 1/1 nere con “Questa creatura non può bloccare”. Le creature che controlli hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Solo le creature che controlli nel momento in cui il Canto di Totentanz si risolve, incluse le pedine Ratto che crea, avranno rapidità. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

Catapulta Caotica

{2}{R}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/4

Difensore

{T}: La Catapulta Caotica infligge 1 danno a ogni avversario.

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, STAPpa la Catapulta Caotica.

- L’abilità innescata della Catapulta Caotica si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità (come l’abilità attivata della Catapulta Caotica) dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.
- In una partita Two-Headed Giant, l’abilità attivata della Catapulta Caotica fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Cavaliere delle Colombe

{2}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

1/3

Ogniqualvolta un incantesimo che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina creatura Uccello 1/1 bianca con volare.

- Le pedine incantesimo (come i Ruoli) che vengono sacrificate, distrutte, o che altrimenti stanno per essere messe nel cimitero, vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, l’abilità del Cavaliere delle Colombe si innesca.
 - Se il Cavaliere delle Colombe lascia il campo di battaglia mentre ha un’Aura che controlli assegnata a esso o contemporaneamente a un’altra creatura con un’Aura che controlli assegnata a essa, la sua abilità si innescherà per quegli incantesimi solo se sono stati distrutti dallo stesso effetto che ha fatto sì che il Cavaliere delle Colombe lasciasse il campo di battaglia.
-

Cavaliere Sinistro

{3}{B}

Creatura — Cavaliere Zombie

3/3

Quando il Cavaliere Sinistro muore, mettilo in fondo al grimorio del suo proprietario.

//

Corsa Mortale

{1}{B}

Stregoneria — Avventura

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Il Cavaliere Sinistro verrà messo in fondo al grimorio del suo proprietario solo se è ancora nel cimitero quando la sua abilità si risolve. Se lascia il cimitero prima di quel momento, rimarrà nella zona in cui si trova, anche se viene rimesso nel cimitero prima che l'abilità si risolva.

Cavaliere Terrificante della Selva Muschiata

{1}{G}

Creatura — Cavaliere Umano

3/2

Travolgere

Quando il Cavaliere Terrificante della Selva Muschiata muore, puoi lanciarlo dal tuo cimitero come un'Avventura fino alla fine del tuo prossimo turno.

//

Sussurro Terrificante

{1}{B}

Stregoneria — Avventura

Peschi una carta e perdi 1 punto vita. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per il Sussurro Terrificante quando lo lanci con il permesso dell'abilità innescata del Cavaliere Terrificante della Selva Muschiata. Devi pagare il suo costo di mana (o, se un altro effetto lo permette, un costo alternativo).

Cavalleria Turbaluna

{5}{W}{W}{W}

Creatura — Cavaliere Spirito

6/6

Volare

Quando la Cavalleria Turbaluna entra nel campo di battaglia, le creature che controlli hanno volare e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata della Cavalleria Turbaluna, potendo quindi includere anche la Cavalleria Turbaluna stessa. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature che controlli.

- L'abilità innescata della Cavalleria Turbaluna influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.
-

Cercatomi Tenace

{2} {U}

Creatura — Cavaliere Umano

3/2

Negoziare (*Puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci questa magia.*)

Quando il Cercatomi Tenace entra nel campo di battaglia, se è stato negoziato, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

- Le carte avventuriero non sono carte istantaneo o stregoneria mentre sono nel tuo cimitero. Non puoi usare l'abilità del Cercatomi Tenace per riprendere in mano una carta avventuriero dal tuo cimitero.
-

Cervo della Tempesta

{3} {G}

Creatura — Alce Elementale

3/4

Travolgere

Ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 5, metti un segnalino +1/+1 sul Cervo della Tempesta.

//

Scrutare le Nubi

{1} {U}

Istantaneo — Avventura

Pesca due carte, poi scarta due carte. (*Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.*)

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per quella X per determinare il valore di mana di quella magia.
-

Cibo per Ragni

{2} {G}

Stregoneria

Distruggi fino a un artefatto, un incantesimo o una creatura con volare bersaglio. Crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

- Puoi lanciare il Cibo per Ragni senza un bersaglio solo per creare una pedina Cibo. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando il Cibo per Ragni tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Cibo.
-

Comunione con la Natura

{G}

Stregoneria

Guarda 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 qualsiasi ordine.

- Se non riveli una carta creatura, metti tutte quelle carte in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.
-

Congelare sul Posto

{1}{U}

Stregoneria

TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti tre segnalini stordimento su di essa.

Profetizza 2. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPpata con Congelare sul Posto. Se la creatura bersaglio è già TAPpata mentre Congelare sul Posto si risolve, metterai comunque tre segnalini stordimento su di essa.
 - Se il bersaglio non è legale mentre Congelare sul Posto tenta di risolversi, Congelare sul Posto verrà rimosso dalla pila. Non profetizzerai.
-

Congrega Sdegnamagia

{3}{B}

Creatura — Warlock Spiritello

2/3

Volare

Quando la Congrega Sdegnamagia entra nel campo di battaglia, ogni avversario scarta una carta.

//

Rimangiatelo

{2}{U}

Istantaneo — Avventura

Fai tornare una magia bersaglio in mano al suo proprietario. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- 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 copia di una magia torna in mano al suo proprietario, viene spostata lì, poi smetterà di esistere come azione di stato. Non può essere lanciata di nuovo.
-

Conquista dei Cavalieri Lich

{4} {B}

Stregoneria

Sacrifica un qualsiasi numero di artefatti, incantesimi e/o pedine. Rimetti sul campo di battaglia altrettante carte creatura dal tuo cimitero.

- Sacrifichi gli artefatti, gli incantesimi e/o le pedine come parte della risoluzione della Conquista dei Cavalieri Lich. Non è un costo addizionale. Se la Conquista dei Cavalieri Lich viene neutralizzata, non sacrificherai nulla.
- Puoi scegliere di sacrificare zero permanenti.
- Se un'abilità si innesca mentre sacrifichi permanenti, verrà messa in pila solo dopo che avrai rimesso sul campo di battaglia le carte creatura dal tuo cimitero.
- Una creatura artefatto o una creatura incantesimo sacrificata per la Conquista dei Cavalieri Lich può essere una delle carte scelte per essere rimesse sul campo di battaglia.

Crescendo Rosicante

{2} {R}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno. Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli muore in questo turno, crea una pedina creatura Ratto 1/1 nera con "Questa creatura non può bloccare".

- Solo le creature che controlli quando il Crescendo Rosicante si risolve prenderanno +2/+0. Tuttavia, se una creatura non pedina entra nel campo di battaglia dopo che il Crescendo Rosicante si è risolto e poi muore mentre è sotto il tuo controllo più avanti in quel turno, creerai una pedina Ratto.

Drago Decadente

{2} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare, travolgere

Ogniqualvolta il Drago Decadente attacca, crea una pedina Tesoro.

//

Gusti Costosi

{2} {B}

Istantaneo — Avventura

Esilia a faccia in giù le prime due carte del grimorio di un avversario bersaglio. Puoi guardare e giocare quelle carte fintanto che rimangono esiliate.

- Solo tu puoi guardare le carte esiliate con i Gusti Costosi. Il loro proprietario non sa di quali carte si tratta mentre sono in esilio finché non le giochi.
- Puoi giocare le carte esiliate con i Gusti Costosi anche se sono carte terra.
- Devi comunque seguire tutte le normali regole sulla tempistica per giocare le carte esiliate con i Gusti Costosi.

Druido dei Cementi

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

1/1

Ogniqualevolta lanci una magia bianca, blu, nera o rossa, metti un segnalino +1/+1 sul Druido dei Cementi.

//

Cercare la Bestia

{1}{R}

Istantaneo — Avventura

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare quelle carte.

- Se lanci una magia che ha più di uno dei colori elencati, l'abilità del Druido dei Cementi si innesca comunque solo una volta.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte che giochi dall'esilio con Cercare la Bestia. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Duellante Cuor di Fiamma

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/1

Le magie istantaneo e stregoneria che controlli hanno legame vitale.

//

Fendente Cuor di Fiamma

{2}{R}

Istantaneo — Avventura

Il Fendente Cuor di Fiamma infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Se una magia istantaneo o stregoneria con legame vitale che controlli ti infligge danno, guadagni e perdi altrettanti punti vita contemporaneamente. In questo caso, il totale dei tuoi punti vita non cambia. (Tuttavia, i tuoi punti vita possono aumentare se la magia infligge danno anche ad altri permanenti e/o giocatori.)
 - Alcune magie istantaneo e stregoneria, invece di infliggere danno direttamente, impongono ad altri oggetti di infliggere il danno. In questi casi, non guadagnerai punti vita per quel danno (a meno che anche gli altri oggetti non abbiano legame vitale). In particolare, una magia che richiede a una creatura che controlli di lottare non ti farà guadagnare punti vita.
-

Elementale dello Spiedo

{R}

Creatura — Elementale

1/1

Minacciare

Ogniqualevolta l'Elementale dello Spiedo infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino spiedo sull'Elementale dello Spiedo. Poi puoi sacrificarlo. Se lo fai, esilia le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di segnalini spiedo sull'Elementale dello Spiedo. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Scegli se sacrificare o meno l'Elementale dello Spiedo mentre si risolve la sua abilità innescata. Nessun giocatore può rispondere tra il momento in cui lo sacrifichi e il momento in cui esili carte dalla cima del tuo grimorio.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio 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.

Eriette della Mela Stregata

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

2/4

Ogni creatura che è incantata da un'Aura che controlli non può attaccare te o i planeswalker che controlli. All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di Aure che controlli.

- Di norma, il controllore di una pedina Ruolo è il giocatore che l'ha creata, anche se quella pedina Ruolo è assegnata a una creatura che non controlla.
- Per determinare il valore di X, calcola il numero di Aure che controlli mentre l'abilità si risolve.

Espellere gli Intrusi

{3}{W}{W}

Stregoneria

Scegli un numero compreso tra 0 e 10. Distruggi tutte le creature con forza pari o superiore al numero scelto.

- I numeri che puoi scegliere includono 0 e 10.

Fare la Spia

{B}

Istantaneo

Fino a una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno. Crei una pedina creatura Ratto 1/1 nera con "Questa creatura non può bloccare".

- Puoi lanciare Fare la Spia senza un bersaglio solo per creare una pedina Ratto. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando Fare la Spia tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Ratto.
-

Fedeltà Distorta

{2} {R}

Stregoneria

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

Crea una pedina Ruolo Perfido assegnata a fino a una creatura bersaglio. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1. Quando quest'Aura viene messa in un cimitero, ogni avversario perde 1 punto vita.)*

- Se non scegli un secondo bersaglio per la Fedeltà Distorta o quel bersaglio è illegale mentre la magia si risolve, la pedina Ruolo Perfido non verrà creata.
-

Fendente Sdegnoso

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio con valore di mana pari o superiore a 4.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana di quella magia.
-

Feretro di Cristallo

{1} {W}

Artefatto

Quando il Feretro di Cristallo entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario con valore di mana pari o inferiore a 3 finché il Feretro di Cristallo non lascia il campo di battaglia.

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

Frenesia dei Braccastreghe

{3} {R}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura che ha attaccato in questo turno.

La Frenesia dei Braccastreghe infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

- La prima abilità della Frenesia dei Braccastreghe non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana della Frenesia dei Braccastreghe è sempre 4.
 - La prima abilità della Frenesia dei Braccastreghe non può ridurre il suo costo al di sotto di {R}.
-

Finanziatore Accorto

{2} {W}

Creatura — Nobile Umano

2/3

All'inizio del tuo mantenimento, se un avversario controlla più terre di te, crei una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)

{2} {W}: Scegli un altro giocatore. Quel giocatore prende il controllo di un Tesoro bersaglio che controlli.

Peschi una carta.

- Se il Tesoro bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità del Finanziatore Accorto tenta di risolversi, non si risolverà. Non pescherai alcuna carta.
-

Folletta Beffarda

{2} {U}

Creatura — Farabutto Spiritello

2/1

Volare

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

- L'ultima abilità della Folletta Beffarda non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
 - L'ultima abilità della Folletta Beffarda non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.
-

Folletta Maestra dei Calappi

{U}

Creatura — Mago Spiritello

1/1

Volare

Quando la Folletta Maestra dei Calappi entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}. Quando lo fai, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità della Folletta Maestra dei Calappi quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {2} 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.
- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPpata con l'abilità innescata riflessiva. Se la creatura bersaglio è già TAPpata mentre l'abilità si risolve, metterai comunque un segnalino stordimento su di essa.

Freddo Pungente

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Freddo Pungente entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.

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

Quando il Freddo Pungente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, puoi pagare {1}. Se lo fai, profetizza 1, poi pesca una carta.

- Se la creatura che il Freddo Pungente sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolve. Il Freddo Pungente viene messo nel cimitero dalla pila, non dal campo di battaglia, perciò la sua ultima abilità non si innesca.

Genitori Protettivi

{2}{W}

Creatura — Popolano Umano

3/2

Quando i Genitori Protettivi muoiono, crea una pedina Ruolo Giovane Eroe assegnata a fino a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata ha "Ogniqualevolta questa creatura attacca, se la sua costituzione è pari o inferiore a 3, metti un segnalino +1/+1 su di essa".)*

- Se non scegli un bersaglio per l'abilità dei Genitori Protettivi, la pedina Ruolo Giovane Eroe non verrà creata.
-

Gigante Galvanica

{3}{U}

Creatura — Mago Gigante

3/3

Ogniquale volta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 5, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa.

//

Leggere la Tempesta

{5}{U}{U}

Istantaneo — Avventura

Pesca quattro carte, poi scarta due carte. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Puoi scegliere una creatura che è già TAPPata come bersaglio dell'abilità della Gigante Galvanica. Se la creatura bersaglio è già TAPPata mentre si risolve, metterai comunque un segnalino stordimento su di essa.
-

Gioco di Prestigio

{U}

Stregoneria

Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l'altra in fondo al tuo grimorio.

- Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungi alla tua mano.
-

Goddric, Dissoluto Ammantato

{1}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

3/3

Rapidità

Celebrazione — Se due o più permanenti non terra sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, Goddric, Dissoluto Ammantato è un Drago con forza e costituzione base 4/4, volare e “{R}: I Draghi che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno”.
(Perde tutti gli altri tipi di creatura.)

- Se un effetto fa perdere a Goddric tutte le abilità durante un turno in cui è già diventato un Drago, è ancora una creatura Drago con forza e costituzione base 4/4.
 - L'abilità attivata di Goddric influenza solo i Draghi che controlli nel momento in cui si risolve. Eventuali Draghi che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non saranno influenzati.
-

Guastapicnic

{1}{R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/2

Ogniqualevolta il Guastapicnic attacca mentre controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, il Guastapicnic ha doppio attacco fino alla fine del turno.

//

Prelibatezze Rubate

{3}{G}

Stregoneria — Avventura

Distribuisce tre segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli.

- Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 quando hai dichiarato il Guastapicnic come creatura attaccante, non importa se ne controlli ancora una mentre la sua abilità si risolve. Il Guastapicnic avrà comunque doppio attacco fino alla fine del turno.
- Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre lanci le Prelibatezze Rubate. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino +1/+1.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre le Prelibatezze Rubate tentano di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti.
- Puoi lanciare le Prelibatezze Rubate senza alcun bersaglio. Se lo fai, non distribuirai alcun segnalino, ma le esilierai comunque mentre si risolvono, e potrai comunque lanciare il Guastapicnic in seguito.

Hylda della Corona Ghiacciata

{2}{W}{U}

Creatura Legendaria — Warlock Umano

3/4

Ogniqualevolta TAPpi una creatura STAPpata controllata da un avversario, puoi pagare {1}. Quando lo fai, scegli uno —

- Crea una pedina creatura Elementale 4/4 bianca e blu.
 - Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.
 - Profetizza 2, poi pesca una carta.
- L'abilità di Hylda della Corona Ghiacciata si innescherà solo quando un effetto ti richiede di TAPpare una creatura di un avversario. Non si innescherà se una magia o un'abilità che controlli richiede a un avversario di TAPpare una creatura che controlla. Ad esempio, se controlli il Cavo Intrappolante e un avversario TAPpa una creatura STAPpata che controlla come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Cavo Intrappolante, l'abilità di Hylda non si innescherà.
-

Il Ferropicco

{2}

Artefatto Leggendaro

{T}: Aggiungi {C}.

Ogniqualevolta una creatura leggendaria entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far diventare Il Ferropicco un artefatto leggendaro Equipaggiamento chiamato Fiammatavica, Eredità degli Eroi. Se lo fai, ha equipaggiare {3} e “La creatura equipaggiata prende +3/+3” e perde tutte le altre abilità.

- L’ultima abilità di Il Ferropicco dura a tempo indeterminato.
-

Il Primo Duello di Gadwick

{1}{U}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina Ruolo Maledetto assegnata a fino a una creatura bersaglio. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata è 1/1.)*

II — Profetizza 2.

III — Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 3 in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Se non scegli un bersaglio per la prima abilità capitolo, la pedina Ruolo Maledetto non verrà creata.
 - La copia creata dalla terza abilità capitolo 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. 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).
 - 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 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 per la copia, 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.
-

Immergere nell'Inverno

{1}{W}

Istantaneo

TAPpa fino a una creatura bersaglio. Profetizza 1, poi pesca una carta.

- Puoi lanciare Immergere nell'Inverno senza un bersaglio solo per profetizzare 1 e pescare una carta. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando Immergere nell'Inverno tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non profetizzerai e non pescherai una carta.
 - Se il bersaglio è già TAPpato quando Immergere nell'Inverno si risolve, profetizzerai comunque 1 e pescherai una carta.
-

Incantatore Schizzato

{3}{U}

Creatura — Mago Elementale

2/4

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina Ruolo Stregone assegnata a fino a un'altra creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1 e ha "Ogniqualvolta questa creatura attacca, profetizza 1".)*

- Se non scegli un bersaglio per l'abilità dell'Incantatore Schizzato, la pedina Ruolo Stregone non verrà creata.
-

Incendiare la Torre

{R}

Istantaneo

Negoziare *(Puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci questa magia.)*

Incendiare la Torre infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se questa magia è stata negoziata, infligge invece 3 danni a quel permanente e tu profetizzi 1.

Se un permanente a cui è stato inflitto danno da

Incendiare la Torre sta per morire in questo turno, invece esiliarlo.

- L'ultimo effetto di sostituzione di Incendiare la Torre esilierà il permanente bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale o per avere 0 fedeltà.
-

Incontro Feroce

{G} {G}

Stregoneria

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi esiliare una carta creatura scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Puoi lanciare la carta esiliata in questo turno. All'inizio della prossima fase di combattimento in questo turno, una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a fino a una creatura bersaglio che non controlli.

- Lanciare l'Incontro Feroce non richiede alcun bersaglio. Mentre metti in pila l'abilità innescata ritardata all'inizio della prossima fase di combattimento in questo turno, scegli la creatura bersaglio che controlli e fino a una creatura bersaglio che non controlli.
 - Se lanci l'Incontro Feroce e non si verificano altre fasi di combattimento più avanti in quel turno, l'abilità innescata ritardata non si innescherà.
-

Incubo Senza Speranza

{B}

Incantesimo

Quando l'Incubo Senza Speranza entra nel campo di battaglia, ogni avversario scarta una carta e perde 2 punti vita.

Quando l'Incubo Senza Speranza viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, profetizza 2.

{2} {B}: Sacrifica l'Incubo Senza Speranza.

- La prima abilità dell'Incubo Senza Speranza fa perdere 2 punti vita a ogni avversario anche se alcuni o tutti quei giocatori non sono stati in grado di scartare una carta.
-

Infrangere il Giuramento

{3} {B} {B}

Stregoneria

Distruggi una creatura o un incantesimo bersaglio. Crea una pedina Ruolo Perfido assegnata a fino a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1. Quando quest'Aura viene messa in un cimitero, ogni avversario perde 1 punto vita.)*

- Se non scegli un secondo bersaglio per Infrangere il Giuramento o quel bersaglio è illegale mentre la magia si risolve, la pedina Ruolo Perfido non verrà creata.
-

Ingabbiare
{1}{W}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata non può attaccare o bloccare.
{2}{W}: Esilia la creatura incantata.

- Solo il controllore di Ingabbiare può attivare la sua abilità.

Intromissione Tagliente
{3}{R}
Stregoneria
L'Intromissione Tagliente infligge 4 danni a una creatura bersaglio.
Crea una pedina Ruolo Giovane Eroe assegnata a fino a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata ha "Ogniqualevolta questa creatura attacca, se la sua costituzione è pari o inferiore a 3, metti un segnalino +1/+1 su di essa".)*

- Se non scegli un secondo bersaglio per l'Intromissione Tagliente, la pedina Ruolo Giovane Eroe non verrà creata.

Johann, Apprendista Stregone
{2}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
2/5
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Una volta per turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla cima del tuo grimorio. *(Paghi comunque i suoi costi. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.)*

- 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.
- Se la prima carta del tuo grimorio ha un'Avventura, puoi lanciare la magia Avventura in questo modo.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.
- Se Johann lascia il campo di battaglia e vi fa ritorno nello stesso turno oppure se Johann lascia il campo di battaglia e appare un altro Johann, il permesso di lancio fornito dalla vecchia carta sarà diverso dal permesso di lancio fornito dalla nuova carta. Nel turno in cui il nuovo Johann entra nel campo di battaglia, puoi usare il suo permesso di lancio una volta, anche se hai usato il permesso di lancio del vecchio Johann

per lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla cima del tuo grimorio in quello stesso turno. Ricorda che se controlli più Johann avrai l'opportunità di lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla cima del tuo grimorio solo dopo che la "regola delle leggende" ti avrà riportato a un Johann.

Korvold e il Ladro Nobile

{3} {R}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Crea una pedina Tesoro. (È un artefatto con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)

III — Esilia le prime tre carte del grimorio di un avversario bersaglio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Paghi 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.
-

La Fine

{2} {B} {B}

Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se i tuoi punti vita sono pari o inferiori a 5.

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo controllore per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome di quel permanente ed esiliale. Quel giocatore rimescola, poi pesca una carta per ogni carta esiliata dalla propria mano in questo modo.

- L'abilità di riduzione del costo di La Fine non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana di La Fine è sempre 4.
 - Se il permanente esiliato era il lato posteriore di una carta bifronte, non sarai in grado di esiliare carte addizionali, perché quelle carte hanno solo le caratteristiche del loro lato frontale (incluso il nome) nel cimitero, in mano e nel grimorio.
-

La Follia dell'Apprendista

{2} {U} {R}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Scegli una creatura non pedina bersaglio che controlli e che non ha lo stesso nome di una pedina che controlli. Crea una pedina che è una sua copia, tranne che non è leggendaria, è un Riflesso in aggiunta ai suoi altri tipi e ha rapidità.

III — Sacrifica tutti i Riflessi che controlli.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia a sua volta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche qualsiasi abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura.
- Se qualcosa diventa una copia della pedina, anche la copia è un Riflesso in aggiunta ai suoi altri tipi, ha rapidità e non è leggendaria.

Lampo di Fuoco Frenetico

{2} {R}

Istantaneo

Il Lampo di Fuoco Frenetico infligge X danni a una creatura bersaglio, dove X è 2 più il numero di carte nel tuo cimitero che sono carte istantaneo, carte stregoneria e/o hanno un'Avventura.

- Il Lampo di Fuoco Frenetico viene messo nel tuo cimitero solo dopo che ha finito di risolversi, quindi non considera se stesso per il suo stesso effetto.

Lancio della Moneta

{2} {R}

Istantaneo

Il Lancio della Moneta infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio. Crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

Pesca una carta.

- Se il bersaglio non è legale mentre il Lancio della Moneta tenta di risolversi, il Lancio della Moneta viene rimosso dalla pila. Non creerai una pedina Tesoro e non pescherai una carta.

La Notte dei Dolci Viventi

{3}{G}

Incantesimo

Quando La Notte dei Dolci Viventi entra nel campo di battaglia, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.*)

I Cibi che controlli hanno “{T}: Aggiungi {G}”.

{5}{G}{G}, Sacrifica La Notte dei Dolci Viventi: Le creature che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Cibi che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'ultima abilità di La Notte dei Dolci Viventi. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di Cibi che controlli.
- L'ultima abilità di La Notte dei Dolci Viventi influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

La Principessa Prende il Volo

{2}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Esilia fino a una creatura bersaglio.

II — Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 e ha volare fino alla fine del turno.

III — Rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se la prima abilità capitolo di La Principessa Prende il Volo ha esiliato più di una creatura (di solito perché l'abilità è stata copiata), la sua terza abilità capitolo rimetterà tutte le carte esiliate sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

Leggio Vivente

{1}{U}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/4

{1}, Sacrifica il Leggio Vivente: Pesca una carta. Crea una pedina Ruolo Stregone assegnata a fino a un'altra creatura bersaglio che controlli. Attiva solo come una stregoneria. (*Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1 e ha “Ogniqualevolta questa creatura attacca, profetizza I”.*)

- Puoi attivare l'abilità del Leggio Vivente senza un bersaglio solo per pescare una carta. 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 pescherai alcuna carta.

- Se non scegli una creatura bersaglio, la pedina Ruolo Stregone non verrà creata.

Leprecorno Regale

{1}{W}

Creatura — Coniglio Unicorno

/

La forza e la costituzione del Leprecorno Regale sono pari al numero di permanenti non terra che controlli.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Leprecorno Regale funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Lepre dello Scudo Pollinico

{1}{W}

Creatura — Coniglio

2/2

Le pedine creatura che controlli prendono +1/+1.

//

Allevare Leprotti

{G}

Stregoneria — Avventura

Una creatura bersaglio che controlli ha cautela e prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre Allevare Leprotti si risolve. Se in seguito il numero di creature che controlli cambia, il bonus fornito non cambierà.

Lontra Elusiva

{U}

Creatura — Lontra

1/1

Prodezza (*Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

Le creature con forza inferiore a quella della Lontra

Elusiva non possono bloccarla.

//

Dono del Boschetto

{X}{G}

Stregoneria — Avventura

Distribuisci X segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli. (*Poi esilia questa carta.*

Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)

- Metti a confronto la forza della Lontra Elusiva con la forza di qualsiasi creatura che tenti di bloccarla solo mentre vengono assegnate le creature bloccanti. Quando la Lontra Elusiva è stata bloccata legalmente da una creatura, cambiare la forza di una delle due creature non modificherà, né annullerà il blocco.
- Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre lanci il Dono del Boschetto. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino +1/+1.

- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre il Dono del Boschetto tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti.
-

Maledizione della Volpe Mannara

{2} {G}

Stregoneria

Crea una pedina Ruolo Mostro assegnata a una creatura bersaglio che controlli. Quando lo fai, quella creatura lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1 e ha travolgere. Ognuna delle creature che lottano infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Non scegli un bersaglio per la creatura che lotta quando lanci questa magia. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando crei una pedina Ruolo Mostro assegnata alla creatura bersagliata dalla magia. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
 - Se non puoi assegnare una pedina Ruolo Mostro alla creatura bersaglio che controlli quando la Maledizione della Volpe Mannara si risolve, l'innescato riflessivo che provoca la lotta non si verificherà.
 - Se la creatura che controlli ha già un Ruolo che controlli assegnato a essa, quel Ruolo verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato dopo che il Ruolo Mostro le è stato assegnato, ma prima che l'abilità innescata riflessiva si risolva.
-

Marchio della Strega

{1} {R}

Stregoneria

Puoi scartare una carta. Se lo fai, peschi due carte. Crea una pedina Ruolo Perfido assegnata a fino a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1. Quando quest'Aura viene messa in un cimitero, ogni avversario perde 1 punto vita.)*

- Puoi lanciare il Marchio della Strega senza un bersaglio solo per scartare una carta e pescare due carte. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale quando il Marchio della Strega tenta di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non scarterai, pescherai o creerai una pedina Ruolo Perfido.
 - Se non scegli un bersaglio per il Marchio della Strega, la pedina Ruolo Perfido non verrà creata.
-

Messaggero di Talion

{2}{U}

Creatura — Nobile Spiritello

1/3

Volare

Ogniqualevolta attacchi con uno o più Spiritelli, pesca una carta, poi scarta una carta. Quando scarti una carta in questo modo, metti un segnalino +1/+1 su uno Spiritello bersaglio che controlli.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Messaggero di Talion quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta 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.
-

Mietitore di Ashiok

{3}{B}

Creatura — Incubo

3/3

Ogniqualevolta un incantesimo che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

- Le pedine incantesimo (come i Ruoli) che vengono sacrificate, distrutte, o che altrimenti stanno per essere messe nel cimitero, vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, l'abilità del Mietitore di Ashiok si innesca.
-

Momento Valoroso

{2}{W}

Istantaneo

Scegli uno —

- STAPpa una creatura bersaglio. Prende +1/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno.
- Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 4.

- Il primo modo del Momento Valoroso può bersagliare una creatura STAPpata. Prende comunque +1/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno.
-

Nives, Perseguitata dagli Incubi

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

2/2

Minacciare

Quando Nives, Perseguitata dagli Incubi entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta creatura o incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

Ogniqualevolta un incantesimo che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su Nives, poi profetizza 1.

- Le pedine incantesimo (come i Ruoli) che vengono sacrificate, distrutte, o che altrimenti stanno per essere messe nel cimitero, vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, l'abilità di Nives si innesca.
- Se Nives lascia il campo di battaglia mentre ha un'Aura che controlli assegnata a essa o contemporaneamente a un'altra creatura con un'Aura che controlli assegnata a essa, la sua abilità si innescherà per quegli incantesimi solo se sono stati distrutti dallo stesso effetto che ha fatto sì che Nives lasciasse il campo di battaglia.

Picchiatore Urlante

{4} {R}

Creatura — Ogre

4/4

Rapidità

//

Battere un Sentiero

{2} {R}

Stregoneria — Avventura

Fino a due creature bersaglio non possono bloccare in questo turno. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Se per Battere un Sentiero vengono scelti due bersagli e uno di essi diventa un bersaglio illegale, ma l'altro no, il bersaglio legale non potrà bloccare e Battere un Sentiero verrà esiliata. Se entrambi i bersagli sono illegali, Battere un Sentiero verrà messa nel cimitero del suo proprietario.

Predatrice di Nimborgo

{1} {U}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 5, metti due segnalini +1/+1 sulla Predatrice di Nimborgo.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per quella X per determinare il valore di mana di quella magia.

Prezzolato Insensibile

{1}{B}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Il Prezzolato Insensibile entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni creatura che è morta sotto il tuo controllo in questo turno.

//

Bruciare Insieme

{R}

Stregoneria — Avventura

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi altro bersaglio. Poi sacrificala.

- Se il primo bersaglio di Bruciare Insieme è un bersaglio illegale mentre la magia si risolve ma l'ultimo bersaglio è ancora legale, Bruciare Insieme si risolverà, ma non verrà inflitto alcun danno e non verrà sacrificato nulla.
- Se l'ultimo bersaglio di Bruciare Insieme è un bersaglio illegale mentre la magia si risolve ma il primo bersaglio è ancora legale, Bruciare Insieme si risolverà e sacrificherai comunque il primo bersaglio.

Ranger delle Lande Estreme

{1}{R}

Creatura — Ranger Umano

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

- All'inizio del combattimento nel tuo turno, l'abilità del Ranger delle Lande Estreme verificherà se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non ne controlli una, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4 (di solito perché la tua creatura che era stata considerata non è più sul campo di battaglia), l'abilità non avrà effetto.

Reclutatore di Imodane

{2}{R}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Quando il Reclutatore di Imodane entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

//

Addestrare le Truppe

{4}{W}

Stregoneria — Avventura

Crea due pedine creatura Cavaliere 2/2 bianche con cautela. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'abilità innescata del Reclutatore di Imodane influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+0 e non avranno rapidità.

Rintocco di Mezzanotte

{2}{W}

Istantaneo

Distruggi un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Rintocco di Mezzanotte tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore crea una pedina Umano. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Umano.

Rituale di Lungoveggenza

{2}{U}{U}

Istantaneo

Negoziare (*Puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci questa magia.*)

Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Se questa magia è stata negoziata, guarda invece le prime otto carte del tuo grimorio. Aggiungine due alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Aggiungerai comunque solo due carte alla tua mano se negozi questa magia.

Rowan, Erede della Guerra

{1}{B}{R}

Creatura Legendaria — Mago Umano

4/2

Minacciare

{T}: Le magie che lanci in questo turno e che sono nere e/o rosse costano {X} in meno per essere lanciate, dove X è pari ai punti vita che hai perso in questo turno. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, quando si risolve l'abilità attivata di Rowan, Erede della Guerra.
 - L'abilità attivata di Rowan non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
 - L'abilità attivata di Rowan non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.
 - L'abilità attivata di Rowan considera l'ammontare totale di punti vita che hai perso senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai guadagnato durante quel turno. Ad esempio, se hai guadagnato 3 punti vita e ne hai persi 3 in precedenza nel turno, il costo delle magie nere e/o rosse che lanci in questo turno viene ridotto di {3}.
-

Rubinia, Battipista Audace
{R}{G}
Creatura Leggendaria — Esploratore Umano
1/2
Rapidità
Ogniqualevolta Rubinia, Battipista Audace attacca mentre controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, Rubinia prende +2/+2 fino alla fine del turno.
{T}: Aggiungi {R} o {G}.

- Se controllavi una creatura con forza pari o superiore a 4 quando hai dichiarato Rubinia come creatura attaccante, non importa se ne controlli ancora una mentre la sua abilità innescata si risolve. Rubinia prende comunque +2/+2 fino alla fine del turno.

Saccheggiatore di Sembianze
{U}{B}
Creatura — Polimorfo Spiritello
1/1
Volare
{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.
{X}: Il Saccheggiatore di Sembianze diventa una copia di una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero con valore di mana X, tranne che ha volare e questa abilità.
Attiva solo come una stregoneria.

- Il Saccheggiatore di Sembianze 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 tuo cimitero.
- Qualsiasi effetto che si applicava al Saccheggiatore di Sembianze prima che diventasse una copia di un'altra carta continuerà ad applicarsi dopo che lo sarà diventato. Lo stesso vale per eventuali segnalini presenti sul Saccheggiatore di Sembianze.
- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Poiché il Saccheggiatore di Sembianze non sta entrando nel campo di battaglia quando diventa una copia di una carta, eventuali abilità "Quando [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della carta copiata non si applicheranno.
- Se la carta copiata ha un'abilità che può essere attivata solo una volta per turno, copiare quella carta una seconda volta ti permetterà di attivare una nuova istanza di quell'abilità.

Salvatrice dei Dormienti
{2}{W}
Creatura — Cavaliere Umano
2/3
Cautela
Ogniqualevolta un incantesimo che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 sulla Salvatrice dei Dormienti.

- Le pedine incantesimo (come i Ruoli) che vengono sacrificate, distrutte, o che altrimenti stanno per essere messe nel cimitero, vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, l'abilità della Salvatrice dei Dormienti si innesca.
-

Santuario Solitario

{2}{W}

Incantesimo

Quando il Santuario Solitario entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa.

(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAppato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)

Ogniqualvolta TAPpi una creatura STAppata controllata da un avversario, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPpata con la prima abilità del Santuario Solitario. Se la creatura bersaglio è già TAPpata mentre si risolve, metterai comunque un segnalino stordimento su di essa.
 - L'ultima abilità del Santuario Solitario si innescherà solo quando un effetto ti richiede di TAPpare una creatura di un avversario. Non si innescherà se una magia o un'abilità che controlli richiede a un avversario di TAPpare una creatura che controlla. Ad esempio, se controlli il Cavo Intrappolante e un avversario TAPpa una creatura STAppata che controlla come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Cavo Intrappolante, l'abilità del Santuario Solitario non si innescherà.
-

Scagliaspiedi

{1}{R}

Creatura — Cavaliere Nano

1/3

Raggiungere

Ogniqualvolta la Scagliaspiedi blocca o viene bloccata da una creatura, la Scagliaspiedi infligge 1 danno a quella creatura.

- L'abilità innescata si innesca una volta per ogni creatura che blocca o viene bloccata dalla Scagliaspiedi. L'abilità si risolve e infligge danno a quella creatura prima che venga inflitto il danno da combattimento. Se quel danno distrugge tutte le creature che bloccano la Scagliaspiedi, la Scagliaspiedi non diventa non bloccata.
-

Scampare alla Morte

{B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli ha "Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario, poi crea una pedina Ruolo Perfido assegnata ad essa". *(La creatura incantata prende +1/+1. Quando quest'Aura viene messa in un cimitero, ogni avversario perde 1 punto vita.)*

- Se la creatura non ritorna sul campo di battaglia o ritorna come un permanente non creatura, la pedina Ruolo Perfido non verrà creata.
- Se più creature ritornano sul campo di battaglia (probabilmente perché Scampare alla Morte ha bersagliato un permanente combinato), verrà creata una pedina Ruolo Perfido assegnata a ciascuna di esse.

Scassinatore Dispettoso

{1}{U}

Creatura — Farabutto Spiritello

1/3

Volare, cautela

//

Liberare le Fate

{1}{U}

Istantaneo — Avventura

Macina quattro carte. Poi aggiungi alla tua mano una carta istantaneo, stregoneria o Spiritello scelta tra le carte macinate.

- Le carte avventuriero non sono carte istantaneo o stregoneria mentre sono nel tuo cimitero. Puoi usare Liberare le Fate per aggiungere alla tua mano una carta avventuriero macinata con esso solo se quella carta è uno Spiritello.

Scherma Fatata

{X}{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno. Quella creatura prende -3/-3 addizionale fino alla fine del turno se controllavi uno Spiritello mentre hai lanciato questa magia.

- Se controllavi uno Spiritello quando hai finito di lanciare la Scherma Fatata, non importa se ne controlli ancora uno mentre la magia si risolve. La creatura bersaglio prenderà comunque -3/-3 addizionale.

Sentinella Brinigena

{2}{U}

Creatura — Soldato Elementale

2/3

Cautela

Ogniqualevolta la Sentinella Brinigena attacca, puoi pagare {1}{U}. Quando lo fai, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Ogniqualevolta TAPpi una creatura STAPpata controllata da un avversario, la Sentinella Brinigena prende +2/+1 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità della Sentinella Brinigena si innescherà solo quando un effetto ti richiede di TAPpare una creatura di un avversario. Non si innescherà se una magia o un'abilità che controlli richiede a un avversario di TAPpare una creatura che controlla. Ad esempio, se controlli il Cavo Intrappolante e un avversario

TAPpa una creatura STAPpata che controlla come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Cavo Intrappolante, l'abilità della Sentinella Brinigena non si innescherà.

Sentinella della Tradizione Perduta

{1}{G}{G}

Creatura — Cavaliere Elfo

3/4

Quando la Sentinella della Tradizione Perduta entra nel campo di battaglia, scegli uno o più —

- Riprendi in mano una carta bersaglio che possiedi in esilio che ha un'Avventura.
 - Metti una carta bersaglio che non possiedi in esilio che ha un'Avventura in fondo al grimorio del suo proprietario.
 - Esilia il cimitero di un giocatore bersaglio.
- Il primo e il secondo modo dell'abilità della Sentinella della Tradizione Perduta possono bersagliare qualsiasi carta esiliata a faccia in su che abbia un'Avventura purché sia posseduta da un giocatore appropriato. Non ha importanza se la carta era stata lanciata come un'Avventura.
 - Devi scegliere almeno un modo se puoi. Se non ci sono bersagli legali disponibili per i primi due modi, devi scegliere l'ultimo modo. In particolare, l'ultimo modo può bersagliare qualsiasi giocatore, anche uno senza carte nel suo cimitero. Nell'insolito caso in cui non ci siano carte appropriate in esilio da bersagliare e nessun giocatore possa essere legalmente scelto come bersaglio, l'abilità viene rimossa dalla pila senza alcun effetto.
-

Sharae delle Profondità Intorpidenti

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

2/3

Quando Sharae delle Profondità Intorpidenti entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

Ogniqualvolta TAPpi una o più creature STAPpate controllate dai tuoi avversari, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPpata con la prima abilità di Sharae. Se la creatura bersaglio è già TAPpata mentre si risolve, metterai comunque un segnalino stordimento su di essa.
 - L'ultima abilità di Sharae delle Profondità Intorpidenti si innescherà solo quando un effetto ti richiede di TAPpare una o più creature controllate dai tuoi avversari. Non si innescherà se una magia o un'abilità che controlli richiede a un avversario di TAPpare una creatura che controlla. Ad esempio, se controlli il Cavo Intrappolante e un avversario TAPpa una creatura STAPpata che controlla come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Cavo Intrappolante, l'abilità di Sharae non si innescherà.
-

Soccombere al Gelo

{2} {U}

Istantaneo

TAPpa una o due creature bersaglio controllate da un avversario. Metti un segnalino stordimento su ciascuna di esse. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Puoi bersagliare creature che sono già TAPpate con Soccombere al Gelo. Se una creatura bersaglio è già TAPpata mentre si risolve, metterai comunque un segnalino stordimento su di essa.
-

Somnofago Crudele

{1} {B}

Creatura — Incubo

/

La forza e la costituzione del Somnofago Crudele sono pari al numero di carte creatura in tutti i cimiteri.

//

Impossibile Svegliarsi

{1} {U}

Stregoneria — Avventura

Un giocatore bersaglio macina quattro carte. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Somnofago Crudele funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
-

Soriana del Deposito

{B}

Creatura — Felino

1/1

Ogniqualevolta un incantesimo che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina creatura Ratto 1/1 nera con "Questa creatura non può bloccare".

{1} {B}: La Soriana del Deposito ha tocco letale fino alla fine del turno.

- Le pedine incantesimo (come i Ruoli) che vengono sacrificate, distrutte, o che altrimenti stanno per essere messe nel cimitero, vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, l'abilità della Soriana del Deposito si innesca.
 - Se la Soriana del Deposito lascia il campo di battaglia mentre ha un'Aura che controlli assegnata a essa o contemporaneamente a un'altra creatura con un'Aura che controlli assegnata a essa, la sua abilità si innescherà per quegli incantesimi solo se sono stati distrutti dallo stesso effetto che ha fatto sì che la Soriana del Deposito lasciasse il campo di battaglia.
-

Spezzare l'Incanto

{W}

Istantaneo

Distruggi un incantesimo bersaglio. Se un permanente che controllavi o una pedina sono stati distrutti in questo modo, pesca una carta.

- Se l'incantesimo ha indistruttibile, non sarà distrutto. Non pescherai alcuna carta.
 - Se un permanente che controllavi o una pedina vengono distrutti con Spezzare l'Incanto, ma vengono messi in una zona diversa dal cimitero come risultato, pescherai una carta.
-

Sussurro di Eriette

{3} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio scarta due carte. Crea una pedina Ruolo Perfido assegnata a fino a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1. Quando quest'Aura viene messa in un cimitero, ogni avversario perde 1 punto vita.)*

- Se non scegli una creatura bersaglio, la pedina Ruolo Perfido non verrà creata.
-

Syr Spezia, la Fine del Pasto

{2}

Creatura Artefatto Leggendaria — Cavaliere Cibo

3/1

Syr Spezia, la Fine del Pasto ha travolgere, anti-malocchio e rapidità fintanto che un avversario controlla un planeswalker.

Ogniqualvolta un altro artefatto che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su Syr Spezia e profetizza 1.

{2}, {T}, Sacrifica Syr Spezia: Guadagni punti vita pari alla sua forza.

- Per determinare quanti punti vita vengono guadagnati per l'ultima abilità di Syr Spezia, usa la sua forza quando ha lasciato il campo di battaglia. Se quella forza era pari o inferiore a 0, non guadagni punti vita.
-

Talion, il Signore Benevolo
{2}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Nobile Spiritello
3/4
Volare

Mentre Talion, il Signore Benevolo entra nel campo di battaglia, scegli un numero compreso tra 1 e 10. Ogniquale volta un avversario lancia una magia con valore di mana, forza o costituzione pari al numero scelto, quel giocatore perde 2 punti vita e tu peschi una carta.

- I numeri che puoi scegliere includono 1 e 10.
- Gli effetti che aumentano o riducono il costo di lancio di una magia non ne influenzano il valore di mana.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare se il valore di mana della magia è pari al numero scelto. Per esempio, se il numero scelto è 4, una magia con costo di mana {X}{R}{R} lanciata con X pari a 2 farebbe innescare l'ultima abilità di Talion.

Tappabuchi di Johann
{3}{U}
Stregoneria
Negoziare (*Puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci questa magia.*)
Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se è stata negoziata.
Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Pesca una carta.

- L'abilità di riduzione del costo del Tappabuchi di Johann non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana del Tappabuchi di Johann è sempre 4.
- Se il permanente è un bersaglio illegale mentre il Tappabuchi di Johann tenta di risolversi, il Tappabuchi di Johann viene rimosso dalla pila e non pescherai alcuna carta.

Testuggine Fiorita
{2}{G}{G}
Creatura — Tartaruga
3/3

Ogniquale volta la Testuggine Fiorita entra nel campo di battaglia o attacca, macina tre carte, poi rimetti sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dal tuo cimitero.
Le abilità attivate delle terre che controlli costano {1} in meno per essere attivate.
Le creature terra che controlli prendono +1/+1.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniquale volta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall'abilità di riduzione di costo della Testuggine Fiorita.

- La seconda abilità della Testuggine Fiorita influenza solo le abilità delle terre che controlli sul campo di battaglia. I costi delle abilità attivate delle carte terra che funzionano in altre zone (ad esempio ciclo) non verranno ridotti.

Tipo Tostato

{1} {G}

Creatura Artefatto — Golem Cibo

2/2

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

{2} {G}: Un artefatto non creatura bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto 4/4 fino alla fine del turno. {2}, {T}, Sacrifica il Tipo Tostato: Guadagni 3 punti vita.

- Mentre la seconda abilità del Tipo Tostato si risolve, il permanente bersaglio mantiene tutti gli altri tipi e sottotipi che aveva prima di diventare una creatura artefatto.

Topo da Battaglia Furioso

{1} {R}

Creatura — Topo

2/1

La seconda magia che lanci in ogni turno costa {1} in meno per essere lanciata.

Celebrazione — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se due o più permanenti non terra sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Le magie che sono state lanciate prima che il Topo da Battaglia Furioso entrasse nel campo di battaglia contano. Se il Topo da Battaglia Furioso è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- Il Topo da Battaglia Furioso non può ridurre il proprio costo, nemmeno se è la seconda magia che lanci in un turno.
- L'abilità di riduzione del costo del Topo da Battaglia Furioso non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- L'abilità di riduzione del costo del Topo da Battaglia Furioso non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.

Topolino Impudente

{W}

Creatura — Topo

2/1

//

Sgusciare

{W}

Stregoneria — Avventura

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Non può essere bloccata da creature con forza pari o superiore a 3 in questo turno.

- Aumentare la forza di una creatura dopo che ha bloccato una creatura influenzata da Sgusciare non rimuoverà quella creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la creatura influenzata.
-

Tornare per il Bis

{2} {B}

Stregoneria

Negoziare (*Puoi sacrificare un artefatto, un incantesimo o una pedina mentre lanci questa magia.*)

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se questa magia è stata negoziata, puoi mettere una di quelle carte con valore di mana pari o inferiore a 4 sul campo di battaglia invece di aggiungerla alla tua mano.

- Se negozi questa magia, puoi comunque scegliere di non mettere una delle carte sul campo di battaglia, anche se almeno una può essere messa.
-

Totentanz, Pifferaio della Colonia

{1} {B} {R}

Creatura Legendaria — Bardo Warlock Umano

2/3

Ogniqualevolta Totentanz, Pifferaio della Colonia o un'altra creatura non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura Ratto 1/1 nera con "Questa creatura non può bloccare".

{1} {B}: Un Ratto attaccante bersaglio che controlli ha tocco letale fino alla fine del turno.

- Se Totentanz, Pifferaio della Colonia muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, l'abilità di Totentanz si innesca per ciascuna di esse.
-

Trasmutatrice di Vantressa

{3}{U}

Creatura — Mago Umano

3/4

//

Maledizione Gracidante

{1}{U}

Stregoneria — Avventura

TAPpa una creatura bersaglio. Crea una pedina Ruolo

Maledetto assegnata ad essa. (*La creatura incantata è*

1/1.)

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con la Maledizione Gracidante. Se la creatura bersaglio è già TAPPata mentre si risolve, creerai comunque una pedina Ruolo Maledetto assegnata ad essa.

Tre Topini Ciechi

{2}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina creatura Topo 1/1 bianca.

II, III — Crea una pedina che è una copia di una pedina bersaglio che controlli.

IV — Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

- La pedina copia le caratteristiche originali della pedina bersaglio come descritte dall'effetto che ha creato la pedina.
- Se la pedina copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella pedina ha copiato.
- Solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve la quarta abilità capitolo prenderanno +1/+1 e avranno cautela. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

Troll Flagello dei Fauni

{2}{B}{G}

Creatura — Troll

4/4

Quando il Troll Flagello dei Fauni entra nel campo di battaglia, crea una pedina Ruolo Mostro assegnata ad esso. (*La creatura incantata prende +1/+1 e ha travolgere.*)

{1}, Sacrifica un'Aura assegnata al Troll Flagello dei Fauni: Il Troll Flagello dei Fauni lotta con una creatura bersaglio che non controlli. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia. Attiva solo come una stregoneria.

- Se l'abilità attivata del Troll Flagello dei Fauni si risolve, il suo effetto fa sì che la creatura venga esiliata ogni volta che sta per morire in quel turno, non solo se sta per morire come risultato del danno inflitto dal Troll Flagello dei Fauni.
- Se il Troll Flagello dei Fauni non è più sul campo di battaglia o non è più una creatura quando la sua abilità attivata si risolve, non lotta con la creatura bersaglio, ma l'effetto che fa sì che la creatura bersaglio venga esiliata ogni volta che sta per morire in quel turno si applica comunque.

Troyan, Esploratore Ardito

{1}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Esploratore Vedalken

1/3

{T}: Aggiungi {G}{U}. Spendi questo mana solo per lanciare magie con valore di mana pari o superiore a 5 o magie con {X} nei loro costi di mana.

{U}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Puoi spendere il mana generato da Troyan per qualsiasi parte del costo di una magia che contiene {X} nel costo di mana. Non sei costretto a spenderlo per la parte {X}.
- Non devi necessariamente spendere i due mana per la stessa magia.

Venditrice di Libri degli Incantesimi

{1}{W}

Creatura — Popolano Umano

2/2

Cautela

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {1}. Quando lo fai, crea una pedina Ruolo Stregone assegnata a una creatura bersaglio che controlli. *(Se controlli un altro Ruolo assegnato a quella creatura, metti quel Ruolo nel cimitero. La creatura incantata prende +1/+1 e ha "Ogniqualevolta questa creatura attacca, profetizza 1".)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità della Venditrice di Libri degli Incantesimi quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {1} 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.

Viaggio Straordinario

{X}{X}{U}{U}

Incantesimo

Quando il Viaggio Straordinario entra nel campo di battaglia, esilia fino a X creature bersaglio. Per ognuna di quelle carte, il suo proprietario può giocarla fintanto che rimane esiliata.

Ogniqualevolta una o più creature non pedina entrano nel campo di battaglia, se una o più di esse sono entrate dall'esilio o sono state lanciate dall'esilio, peschi una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- I giocatori devono pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie che lanciano con la prima abilità del Viaggio Straordinario.
 - La seconda abilità del Viaggio Straordinario si applica a tutte le creature che entrano nel campo di battaglia dall'esilio o che sono state lanciate dall'esilio, non solo alle creature lanciate con la prima abilità del Viaggio Straordinario.
-

Vipera Rovente

{1}{R}

Creatura — Serpente Elementale

2/1

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia con valore di mana pari o inferiore a 3, la Vipera Rovente infligge 1 danno a quel giocatore.

//

Evaporare

{1}{U}

Stregoneria — Avventura

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana di quella magia.
-

Virtù del Coraggio

{3}{R}{R}

Incantesimo

Ogniqualvolta una fonte che controlli infligge danno non da combattimento a un avversario, puoi esiliare altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

//

Fiammata di Bracerocca

{1}{R}

Istantaneo — Avventura

La Fiammata di Bracerocca infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare l'incantesimo in seguito dall'esilio.)*

- Il danno da combattimento è il danno che viene inflitto automaticamente dalle creature attaccanti e bloccanti. Qualsiasi altro danno è danno non da combattimento, anche se viene inflitto durante una fase di combattimento da una creatura attaccante o bloccante.
 - Pagi 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.
-

Virtù della Conoscenza

{4}{U}

Incantesimo

Se un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

//

Visioni di Vantressa

{1}{U}

Istantaneo — Avventura

Copia un'abilità attivata o innescata bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'abilità della Virtù della Conoscenza influenza le abilità innescate entra-in-campo di un permanente oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”. Alcune abilità definite da parola chiave includono anche un'abilità innescata che si verifica quando un permanente entra nel campo di battaglia.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'abilità della Virtù della Conoscenza. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo 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 numero con Talion, il Signore Benevolo, non sono influenzate.
- L'abilità della Virtù della Conoscenza non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. 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 controlli due copie della Virtù della Conoscenza, un permanente che entra nel campo di battaglia fa sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Una terza Virtù della Conoscenza fa innescare le abilità quattro volte, una quarta cinque volte e così via.
- Se un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente alla Virtù della Conoscenza (inclusa la Virtù della Conoscenza stessa) fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.
- Se un'abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell'abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell'abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un'abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l'abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l'abilità entra-in-campo dell'Arcanista d'Elite si innesca due volte, vengono esiliate due carte. Il valore di X nel costo di attivazione dell'altra abilità dell'Arcanista d'Elite è la somma dei valori di mana delle due carte. Quando l'abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.
- In una partita Two-Headed Giant, la Virtù della Conoscenza non influenza le abilità innescate dei permanenti controllati dal tuo compagno di squadra.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- La fonte della copia creata dalle Visioni di Vantressa è la stessa dell’abilità originale.
- Se l’abilità copiata dalle Visioni di Vantressa è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l’abilità copiata dalle Visioni di Vantressa divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se il costo dell’abilità attivata contiene una scelta, ad esempio, una creatura da sacrificare o un numero di segnalini da rimuovere, la copia creata dalle Visioni di Vantressa usa quella stessa informazione. Non puoi pagare di nuovo il costo, neanche se vuoi farlo.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l’abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata dalle Visioni di Vantressa. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. Se un’abilità innescata ti chiede di pagare un costo, paghi quel costo separatamente per la copia.
- Se un’abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell’abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dall’abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l’abilità entra-in-campo del Rematore di Mareacava e vengono esiliate due carte, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia.

Virtù della Forza

{5} {G} {G}

Incantesimo

Se TAPpi una terra base per attingere mana, produce invece il triplo di quel mana.

//

Crescita di Garenponte

{G}

Stregoneria — Avventura

Riprendi in mano una carta creatura o terra bersaglio dal tuo cimitero. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare l’incantesimo in seguito dall’esilio.)*

- Un oggetto con il tipo di carta terra e un tipo di terra base ha l’abilità intrinseca “{T}: Aggiungi [simbolo di mana]”, anche se il riquadro di testo non contiene effettivamente quel testo o l’oggetto non ha un riquadro di testo. Ad esempio, una Foresta base avrà l’abilità intrinseca “{T}: Aggiungi {G}”.
- Stai “TAPpando una terra base per attingere mana” solo se stai attivando un’abilità di mana di una terra base che include il simbolo {T} nel suo costo. Un’abilità di mana produce mana come parte del suo effetto.
- Se un’abilità si innesca “ogniqualevolta TAPpi” una terra base per attingere mana e produce mana, quell’abilità di mana innescata non sarà influenzata dalla Virtù della Forza.
- La Virtù della Forza non produce alcun mana. Piuttosto, consente alle terre base che TAPpi per attingere mana di produrne di più.
- Gli effetti di più copie della Virtù della Forza sono cumulativi. Ad esempio, se hai due Virtù della Forza sul campo di battaglia, otterrai nove volte il tipo e l’ammontare di mana originali.

Visitatore Perfido

{1}{B}

Creatura — Incubo

2/2

Ogniqualevolta un incantesimo che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, ogni avversario perde 1 punto vita.

- Le pedine incantesimo (come i Ruoli) che vengono sacrificate, distrutte, o che altrimenti stanno per essere messe nel cimitero, vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se controllavi la pedina, l'abilità del Visitatore Perfido si innesca.
- Se il Visitatore Perfido lascia il campo di battaglia mentre ha un'Aura che controlli assegnata a esso o contemporaneamente a un'altra creatura con un'Aura che controlli assegnata a essa, la sua abilità si innescherà per quegli incantesimi solo se sono stati distrutti dallo stesso effetto che ha fatto sì che il Visitatore Perfido lasciasse il campo di battaglia.

Volpe Mannara Guardia del Corpo

{1}{W}{W}

Creatura — Cavaliere Volpe Elfo

2/2

Lampo

Quando la Volpe Mannara Guardia del Corpo entra nel campo di battaglia, esilia fino a un'altra creatura non Volpe bersaglio finché la Volpe Mannara Guardia del Corpo non lascia il campo di battaglia.

{1}{W}, Sacrifica la Volpe Mannara Guardia del Corpo: Guadagni 2 punti vita.

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

Will, Erede della Pace

{1}{W}{U}

Creatura Legendaria — Mago Umano

2/4

Cautela

{T}: Le magie che lanci in questo turno e che sono bianche e/o blu costano {X} in meno per essere lanciate, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, quando si risolve l'abilità attivata di Will, Erede della Pace.

- L'abilità attivata di Will non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- L'abilità attivata di Will non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.
- L'abilità attivata di Will 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, il costo delle magie bianche e/o blu che lanci in questo turno viene ridotto di {3}.

Wurm della Pianta di Fagioli

{4}{G}

Creatura — Wurm Pianta

5/4

Raggiungere

//

Piantare i Fagioli

{1}{G}

Stregoneria — Avventura

Puoi giocare una terra addizionale in questo turno. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'effetto che ti permette di giocare una terra addizionale in quel turno è cumulativo con altri effetti che lo fanno.

Yenna, Reggente di Zannarossa

{2}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

4/4

{2}, {T}: Scegli un incantesimo bersaglio che controlli e che non ha lo stesso nome di un altro permanente che controlli. Crea una pedina che è una sua copia, tranne che non è leggendario. Se la pedina è un'Aura, STAPpa Yenna, Reggente di Zannarossa, poi profetizza 2. Attiva solo come una stregoneria.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'incantesimo originale e nulla di più (a meno che quell'incantesimo non stia a sua volta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'incantesimo copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quell'incantesimo ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Se l'incantesimo copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo dell'incantesimo copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo incantesimo] entra nel campo di battaglia" o "[questo incantesimo] entra nel campo di battaglia con" dell'incantesimo.
- Se qualcosa diventa una copia della pedina, neppure la copia sarà leggendaria.

Zanna Burrascosa Ululante
{2}{G}{G}
Creatura — Bestia
4/4
Cautela
La Zanna Burrascosa Ululante ha rapidità fintanto che possiedi una carta in esilio che ha un'Avventura.

- La Zanna Burrascosa Ululante avrà rapidità fintanto che qualsiasi carta che possiedi in esilio ha un'Avventura. Non ha importanza se quella carta era stata lanciata come un'Avventura o meno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI JUMPSTART DI *TERRE SELVAGGE DI ELDRAINE*

Le buste di Jumpstart non sono state prodotte per la pubblicazione di *Terre Selvagge di Eldraine*. Tuttavia, le quindici carte create per quell'esperienza sono disponibili nelle buste dell'espansione e le cinque carte rare sono disponibili anche nelle Collector Booster.

Fiutartufo Intrepido
{1}{G}
Creatura — Cinghiale
3/1
Ogniqualevolta il Fiutartufo Intrepido attacca da solo, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)
//
Inselvatichire
{1}{G}
Istantaneo — Avventura
Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. (*Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.*)

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

Nibbio Stregone Malevolo
{4}{B}{B}
Creatura — Warlock Drago
5/4
Volare
Quando il Nibbio Stregone Malevolo entra nel campo di battaglia, sacrifica un qualsiasi numero di artefatti, incantesimi e/o pedine, poi pesca altrettante carte.

- Mentre l'abilità innescata del Nibbio Stregone Malevolo si risolve, puoi scegliere di sacrificare zero permanenti.

- Se un'abilità si innesca quando sacrifichi permanenti, verrà messa in pila solo dopo che avrai pescato carte. Quell'abilità non si innescherà se scegli di sacrificare zero permanenti.

Pixie Cantastorie
{3} {U}
Creatura — Mago Spiritello
3/3
Volare
Ogniqualvolta lanci una magia Avventura, pesca una carta.

- Una magia Avventura significa una magia istantaneo o stregoneria con il tipo di magia Avventura. Le magie permanenti che lanci e che hanno un'Avventura non faranno innescare questa abilità.

Teppista alla Carica
{3} {R}
Creatura — Popolano Umano
3/3
Ogniqualvolta il Teppista alla Carica attacca, prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni creatura attaccante. Se un Ratto sta attaccando, il Teppista alla Carica ha travolgere fino alla fine del turno.

- Per determinare l'aumento di forza del Teppista alla Carica, calcola il numero di creature attaccanti quando si risolve la sua abilità, includendo lo stesso Teppista alla Carica.

Vecchio Zannalata
{4} {B}
Creatura Leggendaria — Spiritello Ratto
3/4
Volare
All'inizio di ogni sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)
{2} {B}, Sacrifica un'altra creatura o artefatto: Il Vecchio Zannalata prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata del Vecchio Zannalata verifica mentre inizia la sottofase finale se una creatura è morta in questo turno. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *TERRE SELVAGGE DI ELDRAINE*

Riproposizione di una meccanica: il monarca

Il monarca è una designazione che può essere assegnata a un giocatore. La corona assicura dei vantaggi, come una carta extra in ogni turno, ma può anche attirare attenzioni indesiderate da parte di altri giocatori. Riuscirai a scrivere un finale da favola mentre siedi sul trono?

Corte di Ardenvalle

{2}{W}{W}

Incantesimo

Quando la Corte di Ardenvalle entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

All'inizio del tuo mantenimento, riprendi in mano dal tuo cimitero una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3. Se sei il monarca, rimetti invece quella carta permanente sul campo di battaglia.

Note generali sul monarca:

- La partita inizia senza monarca. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'è uno) smette di esserlo. Non può esserci più di un monarca per volta.
- 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 “Ogniqualevolta 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.

Alela, Conquistatrice Astuta

{2}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Spiritello

2/4

Volare

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia durante il turno di ogni avversario, crea una pedina creatura Farabutto Spiritello 1/1 nera con volare.

Ogniqualevolta uno o più Spiritelli che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, sprona una creatura bersaglio controllata da quel giocatore.

- Di solito, il danno da combattimento viene inflitto tutto contemporaneamente. In tal caso, l'ultima abilità di Alela, Conquistatrice Astuta si innesca una volta per ogni giocatore a cui gli Spiritelli che controlli hanno inflitto danno da combattimento, indipendentemente da quante creature abbiano inflitto quel danno. Se uno di quegli Spiritelli ha doppio attacco o attacco improvviso, l'abilità si innescherà una volta per ogni giocatore a cui viene inflitto danno in ogni sottofase di danno da combattimento.

Arcimago dell'Eco

{4} {U}

Creatura — Mago Spiritello

4/4

Volare, egida {2}

Ogniqualevolta lanci una magia permanente Spiritello o Mago, copiala. (*La copia diventa una pedina.*)

- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina, quindi la pedina non viene “creata”. Gli effetti che considerano la creazione di una pedina non interagiranno con una pedina che entra nel campo di battaglia con l'abilità dell'Arcimago dell'Eco.
- La copia ricorda tutte le decisioni prese per la magia originale quando è stata lanciata, inclusi i valori scelti per X nel suo costo di mana e se sono stati scelti costi alternativi o addizionali. Ad esempio, se la magia creatura originale aveva potenziamento e il suo costo di potenziamento è stato pagato, anche la copia sarà potenziata.

Bandita Piagalata

{3} {B}

Creatura — Farabutto Spiritello

2/2

Volare, tocco letale

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia durante il turno di ogni avversario, guarda la prima carta del grimorio di quel giocatore e poi esilia a faccia in giù. Puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

- Puoi guardare e lanciare le carte esiliate (e spendere mana di qualsiasi tipo per farlo) anche se la Bandita Piagalata lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo della Bandita Piagalata, quel giocatore non può guardare né lanciare le carte, mentre tu puoi ancora farlo.
 - Paghi i costi di una carta esiliata se la lanci. Puoi pagare eventuali costi alternativi della carta invece del costo di mana della carta.
 - I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore. Il mana neve non è un tipo di mana. La Bandita Piagalata non ti permette di pagare un costo di neve usando mana prodotto da una fonte non neve.
 - La Bandita Piagalata non cambia le tempistiche di lancio di una magia. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
 - Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
 - Se lasci la partita, le carte rimangono esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.
-

Benedizione dei Passerotti

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Ogniquale volta la creatura incantata attacca, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta Aura. Puoi mettere quella carta sul campo di battaglia. Se non lo fai, aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se metti sul campo di battaglia una carta Aura con l'abilità innescata della Benedizione dei Passerotti, scegli cosa incanta mentre entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, non potrai metterla sul campo di battaglia e verrà aggiunta alla tua mano dalla parte successiva dell'effetto.
-

Bestiame Liberato

{5}{W}

Creatura — Felino Uccello Bue

4/6

Quando il Bestiame Liberato muore, crea una pedina creatura Felino 1/1 bianca con legame vitale, una pedina creatura Uccello 1/1 bianca con volare e una pedina creatura Bue 2/4 bianca. Per ognuna di quelle pedine, puoi mettere sul campo di battaglia una carta Aura dalla tua mano e/o dal tuo cimitero assegnata a essa.

- Se tenti di mettere un'Aura sul campo di battaglia in questo modo e quell'Aura non può essere assegnata legalmente alla pedina, quell'Aura non entra affatto nel campo di battaglia. Invece, rimarrà nella sua zona precedente.
 - Se l'abilità del Bestiame Liberato fa sì che venga creato un numero di pedine superiore a quello previsto (a causa di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), puoi anche mettere sul campo di battaglia una carta Aura dalla tua mano e/o dal tuo cimitero assegnata a ciascuna delle pedine addizionali.
-

Brenard, Scultore di Pan di Zenzero

{1}{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

3/3

Ogni creatura che controlli che è un Cibo o un Golem prende +2/+2 e ha travolgere.

Ogniquale volta un'altra creatura non pedina che controlli muore, puoi esiliarla. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è una creatura artefatto Golem Cibo 1/1 in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stesse copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quel

permanente era TAPpato o STAPpato, se aveva dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che avesse modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata aveva {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche qualsiasi abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura.
- Se qualcosa diventa una copia della pedina, anche la copia ha forza e costituzione base 1/1, è una creatura artefatto Golem Cibo in aggiunta ai suoi altri tipi e ha “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.

Burattinai delle Ombre

{6} {U}

Creatura — Mago Spiritello

4/4

Volare, egida {2}

Quando i Burattinai delle Ombre entrano nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Farabutto Spiritello 1/1 nere con volare.

Ogniqualvolta una creatura con volare che controlli attacca, puoi farla diventare un Drago rosso con forza e costituzione base 4/4 in aggiunta ai suoi altri colori e tipi fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità dei Burattinai delle Ombre non rimuove alcuna abilità che la creatura possieda.
 - L'ultima abilità dei Burattinai delle Ombre sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad applicarsi dopo che l'ultima abilità dei Burattinai delle Ombre si è risolta sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello creato da Sgusciare o da un segnalino +1/+1, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio.
 - Se la creatura perde volare prima che l'ultima abilità dei Burattinai delle Ombre si sia risolta, la creatura diventerà comunque un Drago rosso con forza e costituzione base 4/4 in aggiunta ai suoi altri colori e tipi fino alla fine del turno. Non avrà volare.
 - Se la creatura smette di essere una creatura prima che l'ultima abilità dei Burattinai delle Ombre si sia risolta, diventerà rossa fino alla fine del turno in aggiunta ai suoi altri colori. Poiché non è una creatura, non otterrà il sottotipo Drago e non avrà forza e costituzione base 4/4.
-

Cartello Fuorviante

{2} {U}

Artefatto

Lampo

Quando il Cartello Fuorviante entra nel campo di battaglia durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, puoi cambiare il giocatore o il permanente che una creatura attaccante bersaglio sta attaccando. *(Non può attaccare il suo controllore o i suoi permanenti.)*

{T}: Aggiungi {U}.

- Puoi lanciare il Cartello Fuorviante fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se il Cartello Fuorviante entra nel campo di battaglia fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, la sua abilità semplicemente non si innesca.
- Cambiare il giocatore o il permanente che una creatura sta attaccando ignora tutti i requisiti, le restrizioni e i costi associati all'attacco.
- Cambiare il giocatore o il permanente che una creatura sta attaccando non fa innescare le abilità "ogniqualevolta questa creatura attacca".
- Se cambi il giocatore o il permanente che una creatura attaccante sta attaccando, si considera che quella creatura abbia comunque attaccato il giocatore o il permanente dichiarati, anche se ora la creatura sta attaccando il nuovo giocatore o permanente.
- Se un'abilità bersaglia qualcosa che è controllato dal "giocatore in difesa" di una creatura attaccante e il giocatore in difesa di quella creatura cambia prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non si risolverà poiché il suo bersaglio è diventato illegale.

Corte di Garenponte

{1} {G} {G}

Incantesimo

Quando la Corte di Garenponte entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

All'inizio del tuo mantenimento, scegli fino a due creature bersaglio. Distribuisci due segnalini +1/+1 tra esse. Poi, se sei il monarca, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre metti in pila l'ultima abilità della Corte di Garenponte. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino +1/+1.
 - Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l'ultima abilità della Corte di Garenponte tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti.
 - Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
-

Corte di Loctevenna

{2} {B} {B}

Incantesimo

Quando la Corte di Loctevenna entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del grimorio di un avversario bersaglio. Puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarla. Se sei il monarca, fino alla fine del turno, puoi lanciare una magia scelta tra le carte esiliate con la Corte di Loctevenna senza pagare il suo costo di mana.

- Puoi giocare le carte esiliate (e spendere mana di qualsiasi tipo per farlo) anche se la Corte di Loctevenna lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo della Corte di Loctevenna, quel giocatore non può giocare le carte, mentre tu puoi ancora farlo.
 - Paghi i costi di una carta esiliata se la lanci. Puoi pagare eventuali costi alternativi della carta invece del costo di mana della carta.
 - I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore. Il mana neve non è un tipo di mana. La Corte di Loctevenna non ti permette di pagare un costo di neve usando mana prodotto da una fonte non neve.
-

Corte di Vantressa

{2} {U} {U}

Incantesimo

Quando la Corte di Vantressa entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

All'inizio del tuo mantenimento, scegli fino a un altro incantesimo o artefatto bersaglio. Se sei il monarca, puoi creare una pedina che è una copia di esso. Se non sei il monarca, puoi far diventare la Corte di Vantressa una copia di esso, tranne che ha questa abilità.

- La Corte di Vantressa copia i valori stampati dell'incantesimo o dell'artefatto, più ogni effetto di copia che è stato applicato ad esso.
- Se la Corte di Vantressa diventa una copia di una pedina, copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. Non diventerà una pedina.
- Se la Corte di Vantressa diventa una copia di un'Aura, viene messa nel cimitero del suo proprietario a meno che non sia già in qualche modo assegnata a un giocatore o a un oggetto appropriato. Se diventa una copia di un Equipaggiamento e viene assegnata a una creatura, diventerà non assegnata quando diventerà un permanente non Equipaggiamento, non Aura.
- L'effetto di copia dura a tempo indeterminato. Spesso dura finché non viene sostituito da un altro effetto di copia (ad esempio, se copia un altro permanente in un turno futuro).
- Quando la Corte di Vantressa diventa una copia di un permanente, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.
- Se un altro permanente diventa una copia della Corte di Vantressa, diventa una copia di qualunque cosa la Corte di Vantressa stia attualmente copiando (se lo sta facendo) che ha anche l'ultima abilità della Corte di Vantressa.

- La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia a sua volta copiando qualcos'altro; vedi oltre). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quel permanente ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente.

Eredità Gigante

{4} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +5/+5 e ha “Ogniqualevolta questa creatura attacca, crea una pedina Ruolo Mostro assegnata a fino a una creatura attaccante bersaglio”. (*La creatura incantata prende +1/+1 e ha travolgere.*)

Quando l'Eredità Gigante viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, falla tornare in mano al suo proprietario.

- Se non scegli una creatura attaccante bersaglio con l'abilità fornita dall'Eredità Gigante, la pedina Ruolo Mostro non verrà creata.
- Se la creatura che l'Eredità Gigante sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolve. L'Eredità Gigante viene messa nel cimitero dalla pila, non dal campo di battaglia, perciò la sua ultima abilità non si innesca.
- L'Eredità Gigante torna in mano al suo proprietario dal cimitero solo se è ancora nel cimitero quando la sua abilità si risolve. Se lascia il cimitero prima di quel momento, rimarrà nella zona in cui si trova, anche se viene rimesso nel cimitero prima che l'abilità si risolva.

Fauna Plasmargilla

{2} {G}

Creatura — Druido Satiro

3/3

Quando la Fauna Plasmargilla entra nel campo di battaglia, puoi scartare una o più carte terra. Quando lo fai, riprendi in mano fino ad altrettante carte permanente non terra bersaglio dal tuo cimitero.

- Non scegli i bersagli per l'abilità della Fauna Plasmargilla quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando scarti una o più carte terra in questo modo. Scegli i bersagli per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Ingannatrice Malleabile

{3}{U}

Creatura — Polimorfo Spiritello

0/0

Lampo

Volare

Puoi far entrare l'Ingannatrice Malleabile nel campo di battaglia come una copia di una creatura controllata da un avversario, tranne che è un Polimorfo Spiritello in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare.

- A parte le eccezioni indicate, l'Ingannatrice Malleabile copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente scelto ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente scelto sta copiando qualcos'altro (per esempio, se il permanente scelto è un Clone), allora la tua Ingannatrice Malleabile entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente scelto ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Se il permanente scelto è una pedina, l'Ingannatrice Malleabile copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia, con le eccezioni indicate. L'Ingannatrice Malleabile non diventa una pedina.
- Ogni abilità entra-in-campo del permanente copiato si innesca quando l'Ingannatrice Malleabile entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente scelto.
- Se in qualche modo l'Ingannatrice Malleabile entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, l'Ingannatrice Malleabile non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
- Puoi anche scegliere di non copiare niente. In tal caso, l'Ingannatrice Malleabile entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e probabilmente viene messa subito nel tuo cimitero, a meno che qualcos'altro non aumenti la sua costituzione per tenerla in vita.

Korvold, Ingordo Gioioso

{5}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Nobile Drago

4/4

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni tipo di carta tra i permanenti che hai sacrificato in questo turno.

Volare, travolgere, rapidità

Ogniqualvolta Korvold infligge danno da combattimento a un giocatore, metti X segnalini +1/+1 su Korvold e peschi X carte, dove X è il numero di tipi di permanente tra le carte nel tuo cimitero.

- I tipi di permanente sono artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, planeswalker e terra. Elementi come “leggendaria” o “neve” sono supertipi, non tipi. “Pedina” non è un tipo.

- L'abilità di riduzione del costo di Korvold, Ingordo Gioioso non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana di Korvold, Ingordo Gioioso è sempre 8.
 - L'abilità di riduzione del costo di Korvold non influenza il mana colorato nel suo costo di mana. Non può ridurre il suo costo al di sotto di {B}{R}{G}.
-

Ouphe dei Gingilli

{X}{G}

Creatura — Ouphe

1/1

L'Ouphe dei Gingilli entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Quando l'Ouphe dei Gingilli entra nel campo di battaglia, rivela le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte Aura con valore di mana pari o inferiore a X scelte tra quelle carte rivelate. Poi metti in fondo al tuo grimorio in ordine casuale tutte le carte rivelate in questo modo che non sono state messe sul campo di battaglia.

- Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, non puoi scegliere di metterla sul campo di battaglia.
-

Paladino Ligneo

{1}{G}

Creatura Artefatto — Cavaliere

1/1

Fintanto che il Paladino Ligneo è incantato da esattamente un'Aura, ha forza e costituzione base 3/3.

Fintanto che il Paladino Ligneo è incantato da esattamente due Aure, ha forza e costituzione base 5/5 e cautela.

Fintanto che il Paladino Ligneo è incantato da tre o più Aure, ha forza e costituzione base 10/10, cautela e travolgere.

- Ciascuna abilità del Paladino Ligneo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e/o la costituzione delle creature. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad applicarsi dopo che il Paladino Ligneo è entrato nel campo di battaglia sostituirà questi effetti, indipendentemente da quando il Paladino Ligneo è stato incantato da una, due, tre o più Aure.
-

Pastore di Buoi

{3}{W}

Creatura — Popolano Umano

4/4

Cautela

Il Pastore di Buoi non può essere bloccato dai Buoi. Ogniqualvolta il Pastore di Buoi entra nel campo di battaglia o attacca, un avversario bersaglio crea una pedina creatura Bue 2/4 bianca e tu peschi una carta.

- Se l'avversario bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità del Pastore di Buoi tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Non creerà una pedina Bue e tu non pescherai una carta.

Questioni in Sospeso

{3}{W}{W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero, poi rimetti sul campo di battaglia fino a due carte Aura e/o Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero assegnate a quella creatura. *(Se le Aure non possono incantare quella creatura, rimangono nel tuo cimitero.)*

- Qualsiasi carta Equipaggiamento bersaglio che non può essere legalmente assegnata alla creatura entrerà nel campo di battaglia non assegnata.

Seccatura Irritante

{2}{B}

Creatura — Farabutto Spiritello

3/1

Volare

Ogniqualvolta uno o più Spiritelli che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore crea una pedina creatura Pirata 4/2 rossa con "Questa creatura non può bloccare". La pedina è spronata per il resto della partita. *(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*

- Di solito, il danno da combattimento viene inflitto tutto contemporaneamente. In tal caso, l'abilità della Seccatura Irritante si innesca una volta per ogni giocatore a cui gli Spiritelli che controlli hanno inflitto danno da combattimento, indipendentemente da quante creature abbiano inflitto quel danno. Se uno di quegli Spiritelli ha doppio attacco o attacco improvviso, l'abilità si innescherà una volta per ogni giocatore a cui viene inflitto danno in ogni sottofase di danno da combattimento.
- 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.

Spiritello Forgialame

{2} {B}

Creatura — Farabutto Spiritello

2/2

Volare

Ogniquale volta uno o più Spiritelli che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 sullo Spiritello Forgialame.

Quando lo Spiritello Forgialame muore, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è la sua forza.

- Di solito, il danno da combattimento viene inflitto tutto contemporaneamente. In tal caso, la prima abilità innescata dello Spiritello Forgialame si innesca una volta per ogni giocatore a cui gli Spiritelli che controlli hanno inflitto danno da combattimento, indipendentemente da quante creature abbiano inflitto quel danno. Se uno di quegli Spiritelli ha doppio attacco o attacco improvviso, l'abilità si innescherà una volta per ogni giocatore a cui viene inflitto danno in ogni sottofase di danno da combattimento.
- Usa la forza dello Spiritello Forgialame quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

Tegwyll, Duca dello Splendore

{1} {U} {B}

Creatura Legendaria — Nobile Spiritello

2/3

Volare, tocco letale

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

Ogniquale volta un altro Spiritello che controlli muore, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Se Tegwyll, Duca dello Splendore muore contemporaneamente a uno o più altri Spiritelli che controlli, l'abilità di Tegwyll si innesca per ciascuno di quegli altri Spiritelli.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI RACCONTI INCANTEVOLI DI *TERRE SELVAGGE DI ELDRINE*

Alba di Speranza

{1}{W}

Incantesimo

Ogniquale volta guadagni punti vita, puoi pagare {2}. Se lo fai, pesca una carta.

{3}{W}: Crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca con legame vitale.

- La prima abilità dell'Alba di Speranza si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 2 punti vita con la Volpe Mannara Guardia del Corpo, sia che si tratti di 3 punti vita con una pedina Cibo.
- Non puoi pagare {2} più volte per pescare più di una carta ogni volta che risolvi l'abilità innescata dell'Alba di Speranza.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controllano infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità dell'Alba di Speranza si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la prima abilità dell'Alba di Speranza si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Allarme Anti-intruso

{2}{U}

Incantesimo

Le creature non STAPpano durante lo STAP dei rispettivi controllori.

Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia, STAPpa tutte le creature.

- Se più creature entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, questa abilità si innesca una volta per ciascuna di quelle creature.

Animosità Condivisa

{2}{R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlla attacca, prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni altra creatura attaccante che condivide un tipo di creatura con essa.

- Questa abilità conta le creature, non i tipi di creatura. Per esempio, se attacchi con cinque creature (uno Sciamano Elfo, un Guerriero Elfo, uno Sciamano Goblin, un Elementale e una creatura con tutti i tipi di creatura) l'abilità si innescherà cinque volte. Quelle creature prenderanno rispettivamente +3/+0, +2/+0, +2/+0, +1/+0 e +4/+0.
- In una partita Two-Headed Giant, solo le creature che controllano innescano l'abilità e ottengono il bonus, ma le creature attaccanti del tuo compagno di squadra sono incluse nel calcolo di questi bonus.

Assalto Aggravato

{2} {R}

Incantesimo

{3} {R} {R}: STAPpa tutte le creature che controlli. Se è una fase principale, c'è una fase di combattimento addizionale seguita da una fase principale addizionale.

Attiva solo come una stregoneria.

- Se hai una quantità di mana sufficiente, l'abilità può essere attivata più di una volta in un turno.
- Di norma attiverai questa abilità durante la tua fase principale post-combattimento in modo da poter STAPpare tutte le creature che hanno attaccato.

Attacco a Sorpresa

{3} {R}

Incantesimo

{R}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura dalla tua mano. Quella creatura ha rapidità.

Sacrifica la creatura all'inizio della prossima sottofase finale.

- Sacrifichi la creatura solo se ancora la controlli. Se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, anche se vi ha fatto ritorno, non la sacrifichi poiché è un nuovo oggetto.

Auramanzia Potenziata

{1} {W}

Incantesimo

Gli altri incantesimi che controlli hanno velo. (*Un permanente con velo non può essere bersaglio di magie o abilità.*)

Le creature incantate che controlli hanno velo.

- Se ne hai due sul campo di battaglia, ciascuna fornisce velo all'altra.

Bombardamento da Incursione

{2} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 attacca, il Bombardamento da Incursione infligge 1 danno al giocatore o al planeswalker che quella creatura sta attaccando.

- La forza della creatura attaccante viene verificata solo quando si innesca l'abilità. Dopo che si innesca, il Bombardamento da Incursione infligge 1 danno al giocatore o al planeswalker appropriato anche se la forza della creatura cambia prima che l'abilità si sia risolta.
- Se attacchi con più creature con forza pari o inferiore a 2, l'abilità del Bombardamento da Incursione si innesca separatamente per ciascuna di esse.

- Una creatura con forza pari a 0 può attaccare, fintanto che non ha anche difensore.
- Se la creatura attaccante lascia il campo di battaglia prima che l'abilità innescata del Bombardamento da Incursione si risolva, il Bombardamento da Incursione infligge 1 danno al giocatore o al planeswalker che quella creatura stava attaccando prima di lasciare il campo di battaglia.
- L'abilità del Bombardamento da Incursione non avrà effetto quando una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 attacca una battaglia.

Cieca Obbedienza

{1}{W}

Incantesimo

Estorsione (*Ogniqualvolta lanci una magia, puoi pagare {W/B}. Se lo fai, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni altrettanti punti vita.*)

Gli artefatti e le creature controllati dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPpati.

- Puoi pagare {W/B} un massimo di una volta per ogni abilità innescata di estorsione. Decidi se pagare o meno quando l'abilità si risolve.
- L'ammontare di punti vita che guadagni con estorsione è basato sul totale dei punti vita persi, non necessariamente sul numero di avversari che hai. Per esempio, se i punti vita del tuo avversario non possono cambiare (magari perché quel giocatore controlla un Imperion di Platino), non guadagnerai punti vita.
- L'abilità estorsione non bersaglia alcun giocatore.

Cimitero Sovrappopolato

{1}{B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, se hai quattro o più carte creatura nel tuo cimitero, puoi riprendere in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'abilità del Cimitero Sovrappopolato verificherà il tuo cimitero all'inizio del tuo mantenimento, prima che qualsiasi giocatore abbia l'opportunità di compiere qualsiasi azione. Se in quel momento hai meno di quattro carte creatura nel tuo cimitero, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se a quel punto hai meno di quattro carte creatura nel tuo cimitero, l'abilità non avrà alcun effetto.

Come Predetto

{2}{U}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino tempo su Come Predetto.

Una volta per turno, puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana di una magia che lanci con valore di mana pari o inferiore a X, dove X è il numero di segnalini tempo su Come Predetto.

- Se lanci una magia per un costo alternativo di $\{0\}$, non puoi pagare altri costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di negoziare. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
- Il valore di mana di una carta è determinato unicamente dai simboli di mana stampati nell'angolo in alto a destra. Il valore di mana è l'ammontare totale di mana in quel costo, indipendentemente dal colore. Per esempio, una carta con un costo di mana $\{1\}\{U\}\{U\}$ ha un valore di mana pari a 3. Ignora eventuali costi alternativi o addizionali e aumenti o riduzioni di costo.
- Se una magia non ha alcun costo di mana, il suo valore di mana è pari a 0. Puoi lanciarla con il costo alternativo di Come Predetto.
- Se stai lanciando una carta split, solo il valore di mana della metà che stai lanciando viene confrontato con il numero di segnalini tempo su Come Predetto. Questo perché solo quella metà è in pila nel momento in cui decidi di applicare l'effetto di Come Predetto.
- Se la carta ha $\{X\}$ nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci per un altro costo che non include X. Ad esempio, se ci sono cinque segnalini tempo su Come Predetto e scegli di usare il suo effetto per lanciare Attingere al Domani, X dev'essere 0. X non può essere 2, anche se il valore di mana della magia sarebbe 4.
- Se controlli più copie di Come Predetto, puoi lanciare una magia per ognuna di esse pagando $\{0\}$.
- Tutti i segnalini con lo stesso nome sono indistinguibili gli uni dagli altri. Le carte che interagiscono con i segnalini tempo interagiranno con Come Predetto.

Copia Incantesimo

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

Incantesimo

Puoi far entrare Copia Incantesimo nel campo di battaglia come una copia di un qualsiasi incantesimo sul campo di battaglia.

- Copia Incantesimo copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente scelto ha $\{X\}$ nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente scelto sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Copia Incantesimo), allora il tuo Copia Incantesimo entra nel campo di battaglia come qualsiasi cosa il permanente scelto abbia copiato.
- Se il permanente scelto è una pedina, Copia Incantesimo copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. Copia Incantesimo non diventa una pedina.
- Se Copia Incantesimo copia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Non puoi scegliere alcun permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a quell'Aura. Questa azione non bersaglia il giocatore o il permanente che verrebbero incantati, quindi è possibile scegliere in questo modo un permanente con anti-malocchio controllato dall'avversario. Il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, Copia Incantesimo rimane nella sua zona attuale (a meno che non sia una magia, nel qual caso viene messo nel cimitero del suo proprietario).

- Ogni abilità entra-in-campo del permanente copiato si innesca quando Copia Incantesimo entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo incantesimo] entra nel campo di battaglia” o “[questo incantesimo] entra nel campo di battaglia con” del permanente scelto.
- Se Copia Incantesimo in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo un permanente che sia già sul campo di battaglia.
- Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, Copia Incantesimo entra nel campo di battaglia come un incantesimo con un’abilità irrilevante. Siamo sicuri che avevi le tue ragioni.

Crescita Innaturale

{1}{G}{G}{G}{G}

Incantesimo

All’inizio di ogni combattimento, raddoppia la forza e la costituzione di ogni creatura che controlli fino alla fine del turno.

- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende $+X/+0$, dove X è la sua forza mentre quell’effetto inizia ad applicarsi. Analogamente, una creatura la cui costituzione viene raddoppiata prende $+0/+X$, dove X è la sua costituzione mentre l’effetto inizia ad applicarsi.
- Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece $-X/-0$, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere $-4/-0$ al Cucciolo d’Orso, una creatura $2/2$, rendendolo una creatura $-2/2$, quando ne raddoppi forza e costituzione prende $-2/+2$, diventando una creatura $-4/4$.
- Se controlli più di una Crescita Innaturale, ognuna si applica indipendentemente. Ad esempio, se controlli due copie della Crescita Innaturale, un Cucciolo d’Orso $2/2$ diventa una creatura $4/4$ quando si risolve la prima abilità e poi diventa una creatura $8/8$ quando si risolve la seconda.

Curiosità

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Ogniqualvolta la creatura incantata infligge danno a un avversario, puoi pescare una carta.

- “Tu” si riferisce al controllore della Curiosità, che potrebbe essere diverso dal controllore della creatura incantata. “Un avversario” si riferisce a un avversario del controllore della Curiosità.
- Qualsiasi danno inflitto dalla creatura incantata a un avversario farà innescare la Curiosità, non solo il danno da combattimento.
- La Curiosità non si innesca se la creatura incantata infligge danno a un planeswalker o a una battaglia.
- Peschi una carta ogni volta che la creatura incantata infligge danno a un avversario, indipendentemente da quanti danni infligga.
- Se controlli la Curiosità e sta incantando la creatura di un avversario, non pescherai una carta quando quella creatura ti infligge danno. La creatura deve infliggere danno a uno dei tuoi avversari affinché l’abilità si inneschi.

Difesa del Cuore

{3} {G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, se un avversario controlla tre o più creature, sacrifica la Difesa del Cuore, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte creatura, metti quelle carte sul campo di battaglia, poi rimescola.

- L'abilità della Difesa del Cuore verifica se un avversario controlla tre o più creature all'inizio del tuo mantenimento. Se per nessun avversario è così, l'abilità non si innesca. Se per un avversario è così, l'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se nessuno dei tuoi avversari controlla tre o più creature in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto. L'avversario che controlla tre o più creature mentre si risolve l'abilità non deve necessariamente essere lo stesso avversario che controllava tre o più creature mentre l'abilità si è innescata.
 - Se la Difesa del Cuore lascia il campo di battaglia mentre l'abilità innescata è in pila, l'abilità si risolverà comunque come di consueto.
-

Eruzione di Mana

{2} {R}

Incantesimo

Ogniqualevolta un giocatore TAPpa una terra per attingere mana, quel giocatore aggiunge un mana di un qualsiasi tipo prodotto da quella terra.

- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
 - Se TAPpi una terra per attingere più di un mana, scegli un tipo che è stato prodotto e aggiungi un mana di quel tipo.
 - L'Eruzione di Mana non verifica le restrizioni o condizioni che le tue terre pongono sul mana che producono, come quelle del Territorio Non Rivendicato e della Grotta delle Anime. Produce semplicemente un mana del tipo appropriato, senza restrizioni o condizioni.
-

Fioritura Amara

{1} {B}

Incantesimo Tribale — Spiritello

All'inizio del tuo mantenimento, perdi 1 punto vita e crei una pedina creatura Farabutto Spiritello 1/1 nera con volare.

- L'effetto è obbligatorio. Perderai 1 punto vita anche se ti rimane 1 solo punto vita.
 - La perdita di punti vita non è un pagamento. Ottieni una pedina anche se avevi 0 punti vita (e un altro effetto ti impedisce di perdere la partita).
-

Giustizia Karmica

{2} {W}

Incantesimo

Ogniquale volta una magia o un'abilità controllata da un avversario distrugge un permanente non creatura che controlli, puoi distruggere un permanente bersaglio controllato da quell'avversario.

- Le magie e le abilità che ti fanno sacrificare permanenti non faranno innescare l'abilità della Giustizia Karmica.
 - Se una magia o un'abilità controllata da un avversario distrugge la Giustizia Karmica, l'abilità della Giustizia Karmica si innescherà.
-

Legame Sanguigno

{3} {B} {B}

Incantesimo

Ogniquale volta guadagni punti vita, un avversario bersaglio perde altrettanti punti vita.

- La prima abilità del Legame Sanguigno si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 2 punti vita con la Volpe Mannara Guardia del Corpo, sia che si tratti di 3 punti vita con una pedina Cibo.
 - Se un'abilità si innesca ogniquale volta un avversario perde punti vita e ti fa guadagnare punti vita, come per esempio l'abilità del Sangue Squisito, si verifica un loop che continua finché non vinci la partita o un giocatore non compie un'azione per interrompere il loop. Se non si verifica nessuno dei due casi, la partita termina con un pareggio.
 - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità del Legame Sanguigno si innescherà due volte e potrai scegliere un avversario diverso per ogni innesco. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
 - Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità del Legame Sanguigno si innesca solo una volta.
 - In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
-

Leyline del Fulmine

{2} {R} {R}

Incantesimo

Se la Leyline del Fulmine è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Ogniquale volta lanci una magia, puoi pagare {1}. Se lo fai, la Leyline del Fulmine infligge 1 danno a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

- Mentre si risolve la seconda abilità della Leyline del Fulmine, non puoi pagare {1} più volte per infliggere danno più volte.
- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

Leyline del Nulla

{2} {B} {B}

Incantesimo

Se la Leyline del Nulla è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Se una carta sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliala.

- Se il tuo avversario scarta una carta mentre controlli la Leyline del Nulla, le abilità che verificano se viene scartata una carta (ad esempio quella di Il Vacuo o un’abilità follia della carta scartata) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai il cimitero di quel giocatore. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche della carta scartata possono trovare quella carta in esilio.
- Mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia, le creature non pedina controllate dai tuoi avversari non moriranno. Verranno invece esiliate. Le abilità che si innescherebbero quando quelle creature muoiono non si innescheranno.
- Le pedine possono comunque morire mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia.
- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

Leyline dell’Abbondanza

{2} {G} {G}

Incantesimo

Se la Leyline dell’Abbondanza è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Ogniquale volta TAPpi una creatura per attingere mana, aggiungi {G} addizionale.

{6} {G} {G}: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Un’abilità che si innesca “ogniquale volta TAPpi una creatura per attingere mana” si innesca solo se attivi un’abilità di mana di una creatura che include {T} nel suo costo. Le abilità di mana che non includono il simbolo {T} e dicono invece “TAPpa una creatura STAPpata che controlli” o simili non faranno innescare la seconda abilità della Leyline dell’Abbondanza. Analogamente, non si innescherà se TAPpi una creatura per attivare un’abilità di mana di un altro oggetto (anche se quell’abilità di mana include anche {T}).
- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

Leyline dell'Anticipazione

{2} {U} {U}

Incantesimo

Se la Leyline dell'Anticipazione è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Puoi lanciare magie come se avessero lampo.

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

Leyline della Sacralità

{2} {W} {W}

Incantesimo

Se la Leyline della Sacralità è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Hai anti-malocchio.

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

Liberazione Ardente

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

Incantesimo

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il triplo di quel danno a quel permanente o a quel giocatore.

- Se una creatura con travolgere che controlli sta per infliggere danno da combattimento a una creatura bloccante mentre controlli la Liberazione Ardente, devi assegnare il suo danno non modificato. Ad esempio, una creatura 3/3 con travolgere bloccata da una creatura 2/2 può assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 1 danno al giocatore in difesa. Infliggerà quindi 6 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa.
 - Se un effetto ti chiede di dividere il danno tra vari bersagli, devi dividere il danno non modificato prima di triplicarlo.
 - Se più effetti di sostituzione o prevenzione tentano di modificare il danno che sta per essere inflitto a un giocatore o a un permanente, il giocatore o il controllore del permanente sceglie l'ordine in cui vengono applicati.
-

Luna Insanguinata
{2} {R}
Incantesimo
Le terre non base sono Montagne.

- Se una terra non base ha un'abilità che si innesca “quando” entra nel campo di battaglia, perderà quell'abilità prima che possa innescarsi.
 - Se una terra non base ha un'abilità che la fa entrare nel campo di battaglia TAppata, perderà quell'abilità prima che possa applicarsi. Lo stesso vale per tutte le altre abilità che modificano il modo in cui una terra entra nel campo di battaglia o che si applicano “mentre” una terra entra nel campo di battaglia, come la prima abilità della Grotta delle Anime.
 - Le terre non base perderanno qualsiasi altro tipo di terra e abilità che avevano. Guadagneranno il tipo di terra Montagna e l'abilità “{T}: Aggiungi {R}”.
 - Questo effetto non influenza nomi o supertipi. Non trasformerà una terra in una terra base né rimuoverà il supertipo leggendario da una terra leggendaria e le terre non si chiameranno “Montagna”.
-

Mantello del Drago
{R}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
Quando il Mantello del Drago entra nel campo di battaglia, pesca una carta.
La creatura incantata ha “{R}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno”.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Mantello del Drago tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.
-

Mari Infiniti
{1} {U}
Incantesimo — Aura
Incanta terra
Quando i Mari Infiniti entrano nel campo di battaglia, pesca una carta.
La terra incantata è un'Isola.

- La terra incantata perde i tipi di terra posseduti e qualsiasi abilità stampata su di essa. Adesso ha il tipo di terra Isola e l'abilità di TAppare per produrre {U}. I Mari Infiniti non cambiano il nome della terra incantata o se si tratta di una terra base, leggendaria o neve.
-

Necropotenza

{B}{B}{B}

Incantesimo

Salta la tua acquisizione.

Ogniquale volta scarti una carta, esilia quella carta dal tuo cimitero.

Paga 1 punto vita: Esilia la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù. Aggiungi quella carta alla tua mano all'inizio della tua prossima sottofase finale.

- Se una carta scartata non viene messa nel tuo cimitero (a causa di un effetto come quello del Baloth Testardo) o lascia il tuo cimitero (magari perché un altro effetto te l'ha fatta riprendere in mano), non verrà esiliata.
- Se scarti una carta con follia e vuoi lanciarla, l'abilità della Necropotenza non esilierà quella carta. Se non vuoi lanciarla, scegli se finisce in esilio o nel tuo cimitero.
- L'ultima abilità della Necropotenza crea un'abilità innescata ritardata che aggiungerà la carta esiliata alla tua mano. Quell'abilità si innesca comunque anche se la Necropotenza viene rimossa dal campo di battaglia prima della tua sottofase finale.
- Non puoi guardare le carte esiliate dall'ultima abilità mentre sono a faccia in giù.

Nido di Grifoni

{1}{W}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Grifone 2/2 bianca con volare.

- Crei solo una pedina Grifone, indipendentemente da quanti punti vita hai guadagnato oltre al terzo.
- L'abilità del Nido di Grifoni verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se il Nido di Grifoni 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 punti vita nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, l'abilità del Nido di Grifoni non si innescherà.

Non Vita di Phyrexia

{2}{W}

Incantesimo

Non perdi la partita se hai 0 o meno punti vita.

Fintanto che hai 0 o meno punti vita, tutto il danno ti viene inflitto come se la sua fonte avesse infettare. *(Ti viene inflitto danno sotto forma di segnalini veleno.)*

- La Non Vita di Phyrexia non influenzerà il danno che riduce i tuoi punti vita da un numero positivo a 0 o meno. Per esempio, se hai 3 punti vita e ti vengono inflitti 5 danni, finirai con l'aver -2 punti vita. La prossima volta che ti viene inflitto danno, ti verrà inflitto come se la sua fonte avesse infettare.
- Se hai 0 o meno punti vita e la Non Vita di Phyrexia lascia il campo di battaglia, perderai la partita (a meno che qualche altro effetto non ti impedisca di perdere).

- Se hai 0 o meno punti vita, non puoi pagare alcun ammontare di punti vita tranne che 0.
 - Puoi comunque perdere la partita per altri motivi, compresi l'averne dieci o più segnalini veleno o il pescare una carta da un grimorio che non ha carte.
-

Onniscienza

{7}{U}{U}{U}

Incantesimo

Puoi lanciare magie dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni magia che lanci.
 - 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 magia ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
 - Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
 - Una volta che hai lanciato l'Onniscienza, se è il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare un'altra magia prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere l'Onniscienza con magie o abilità.
-

Patto Sepolcrale

{1}{B}{B}{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura che controlli muore, ogni altro giocatore sacrifica una creatura.

- Quando si risolve l'abilità innescata, prima il giocatore di turno (se non è il tuo turno) sceglie quale creatura sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
 - Nessun giocatore viene bersagliato. Un giocatore con anti-malocchio sacrifica comunque una creatura.
 - Se più creature che controlli muoiono allo stesso tempo, l'abilità del Patto Sepolcrale si innesca altrettante volte.
 - Se controlli più di un Patto Sepolcrale e una creatura che controlli muore, si innescherà l'abilità innescata di ognuno di essi. Ogni altro giocatore sacrificherà una creatura ogni volta che si risolve una di quelle abilità.
 - Se due giocatori controllano ciascuno un Patto Sepolcrale e una creatura controllata da uno di quei giocatori muore, si verifica una reazione a catena. Prima si innesca l'abilità del Patto Sepolcrale di quel giocatore, facendo sacrificare una creatura a ogni altro giocatore. Quel sacrificio fa innescare l'abilità del Patto Sepolcrale dell'altro giocatore e così via.
 - In una partita Two-Headed Giant, quando una creatura che controlli muore, l'abilità innescata del Patto Sepolcrale farà sacrificare una creatura a ogni altro giocatore, incluso il tuo compagno di squadra. L'abilità del Patto Sepolcrale non si innescherà quando muore una creatura controllata dal tuo compagno di squadra.
-

Presagio Prismatico

{1}{G}

Incantesimo

Le terre che controlli hanno tutti i tipi di terra base in aggiunta ai loro altri tipi.

- Ogni terra che controlli avrà i tipi di terra Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. Avrà inoltre l'abilità di mana di ciascun tipo di terra base (per esempio, le Foreste possono essere TAPPate per produrre {G}). Manterrà inoltre i suoi altri sottotipi e abilità.
 - Aggiungere un tipo di terra base a una terra non cambia il suo nome o se si tratta di una terra base o leggendaria.
-

Riposa in Pace

{1}{W}

Incantesimo

Quando Riposa in Pace entra nel campo di battaglia, esilia tutti i cimiteri.

Se una carta o una pedina sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esilia.

- Mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura muore non si innescheranno, perché le carte e le pedine non vengono mai messe nel cimitero di un giocatore.
 - Se Riposa in Pace viene distrutto da una magia, Riposa in Pace viene esiliato e poi la magia viene messa nel cimitero del suo proprietario.
 - Se una carta viene scartata mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che funzionano quando una carta è scartata (per esempio follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge un cimitero. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata (ad esempio, la prima abilità di Chandra in Fiamme) possono trovare quella carta in esilio.
-

Risultato Forzato

{4}{U}{U}

Incantesimo

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia, quel giocatore pesca sette carte.

- Esatto, l'avversario pesca sette carte. Non è facoltativo.
-

Scaglie Indurite

{G}

Incantesimo

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura che controlli, metterne invece uno in più.

- Se una creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entrerà invece con altrettanti segnalini più uno.

- Ogni carta Scaglie Indurite addizionale che controlli aumenterà di uno il numero di segnalini +1/+1 messi su una creatura che controlli.
 - Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su una creatura che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di quegli effetti.
-

Scoperta della Stirpe

{3}{U}{U}

Incantesimo

Mentre la Scoperta della Stirpe entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Ogniqualvolta una creatura che controlli del tipo scelto entra nel campo di battaglia o attacca, pesca una carta.

- Se in qualche modo controlli una Scoperta della Stirpe per cui non hai scelto un tipo di creatura, la sua ultima abilità non può innescarsi, neppure se una creatura senza tipo di creatura entra nel campo di battaglia o attacca.
 - Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Vampiro o Felino. Non è possibile scegliere tipi di carta (ad esempio, artefatto).
 - Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio "Guerriero Felino". Un Guerriero Felino è sia un Guerriero, sia un Felino. È influenzato da qualunque cosa influenzi uno qualsiasi dei due tipi e non è influenzato da ciò che influenza le creature che non sono Felini o non sono Guerrieri.
 - Scegli il tipo di creatura mentre la Scoperta della Stirpe entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui la scelta viene compiuta e quello in cui la Scoperta della Stirpe entra nel campo di battaglia. In particolare, questo significa che, se sta entrando nel campo di battaglia contemporaneamente a qualsiasi creatura del tipo scelto, la sua ultima abilità si innescherà.
-

Sigillo Terreno

{1}{G}

Incantesimo

Quando il Sigillo Terreno entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

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

- L'ultima abilità funziona solo quando il Sigillo Terreno è sul campo di battaglia.
 - Verranno influenzate solo le magie e le abilità che bersagliano carte nei cimiteri. Le abilità che non bersagliano carte nei cimiteri (come quella della Cripta di Tormod) possono comunque influenzare quelle carte.
-

Stagione del Raddoppio

{4}{G}

Incantesimo

Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, crea invece il doppio di quelle pedine.

Se un effetto sta per mettere su un permanente che controlli uno o più segnalini, invece ne mette il doppio.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione della Stagione del Raddoppio. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAPpata e attaccante", anche le pedine addizionali saranno TAPpate e attaccanti.
- La Stagione del Raddoppio influenza qualsiasi permanente che entri nel campo di battaglia con segnalini.
- I planeswalker entreranno nel campo di battaglia con il doppio del consueto numero di segnalini fedeltà. Tuttavia, se attivi un'abilità il cui costo ti richiede di mettere dei segnalini fedeltà su un planeswalker, il numero di segnalini che metti non viene raddoppiato. Questo perché quei segnalini vengono messi come costo, non come effetto.
- Le battaglie entreranno nel campo di battaglia con il doppio del consueto numero di segnalini difesa.
- Se ci sono due Stagioni del Raddoppio sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà quattro volte il numero originale. Se ce ne sono tre sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà otto volte il numero originale e così via.

Stagione della Crescita

{1}{G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, profetizza 1.

Ogniquale volta lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli, pesca una carta.

- Se più creature entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo simultaneamente, profetizzerai 1 per ciascuna di quelle creature. Non potrai guardare più di una carta del tuo grimorio alla volta.
- L'ultima abilità della Stagione della Crescita si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- L'ultima abilità della Stagione della Crescita si innesca quando lanci una magia con molteplici bersagli se almeno uno di quei bersagli è una creatura che controlli. Non si innesca più volte se lanci una magia che bersaglia una creatura che controlli più volte o che bersaglia più creature che controlli.

Strappare il Senno

{2}{U}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio di ogni sottofase finale, il giocatore incantato macina X carte, dove X è il numero di carte messe nel suo cimitero da qualsiasi zona in questo turno.

- L'abilità innescata di Strappare il Senno considera il numero di carte che sono state messe nel cimitero del giocatore incantato durante il turno, anche se Strappare il Senno non era sul campo di battaglia nel momento in cui quelle carte sono state messe nel cimitero e anche se quelle carte hanno lasciato quel cimitero.
- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata di Strappare il Senno. Ad esempio, se tre copie di Strappare il Senno sono assegnate a un giocatore nel cui cimitero sono state messe quattro carte in questo turno, X sarà pari a 4 per la prima abilità che si risolve, pari a 8 per la seconda e pari a 16 per la terza.

Stretta del Fato

{1}{W}{W}

Incantesimo

Quando la Stretta del Fato entra nel campo di battaglia, per ogni avversario, esilia fino a un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore finché la Stretta del Fato non lascia il campo di battaglia.

- Se la Stretta del Fato lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, nessun permanente non terra verrà esiliato.
- Le Aure assegnate ai permanenti non terra esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alle creature esiliate diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti non terra esiliati smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- Le carte esiliate ritornano sul campo di battaglia subito dopo che la Stretta del Fato l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.
- In una partita multiplayer, se il proprietario della Stretta del Fato lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Studio Ristico

{2}{U}

Incantesimo

Ogniquale volta un avversario lancia una magia, puoi pescare una carta a meno che quel giocatore non paghi {1}.

- L'abilità innescata dello Studio Ristico si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. Il giocatore può decidere di pagare quando quest'abilità innescata si risolve.
- Decidi se pescare o no una carta solo dopo che il giocatore ha deciso se pagare o meno.

Sussulti dell'Impatto

{1} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, i Sussulti dell'Impatto infliggono 1 danno a ogni avversario.

- Se più creature entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, i Sussulti dell'Impatto si innescheranno altrettante volte. Ognuna di queste abilità separate infliggerà 1 danno a ogni avversario.
-

Tributo Asfissiante

{3} {W}

Incantesimo

Ogniquale volta un avversario pesca una carta, quel giocatore può pagare {2}. Se quel giocatore non lo fa, tu crei una pedina Tesoro.

- Se un avversario deve pescare più carte, quel giocatore le pesca tutte prima di decidere quante volte pagare mentre si risolvono tutte le abilità innescate del Tributo Asfissiante.
-

Valore Cavalleresco

{4} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Valore Cavalleresco entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.

La creatura incantata prende +2/+2 e ha cautela.

- Hai bisogno di una creatura che il Valore Cavalleresco possa bersagliare mentre lo lanci. Non c'è modo di farlo entrare nel campo di battaglia assegnato alla pedina Cavaliere che creerà.
 - Se la creatura che quest'Aura sta per incantare è un bersaglio illegale nel momento in cui il Valore Cavalleresco tenta di risolversi, la magia Aura non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità non si innescherà.
-

Vigore Primordiale

{4} {G}

Incantesimo

Se una o più pedine stanno per essere create, invece ne vengono create il doppio.

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura, invece ne vengono messi il doppio.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione del Vigore Primordiale. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAPpata e attaccante", anche le pedine addizionali saranno TAPpate e attaccanti.

- Non ha importanza chi controlla le pedine o la creatura sulla quale vengono messi i segnalini +1/+1.
- Il Vigore Primordiale influenza qualsiasi permanente che “entra nel campo di battaglia con” un certo numero di segnalini. Per esempio, se una creatura normalmente entrerebbe nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1, entrerà con sei segnalini +1/+1.
- Se ci sono due Vigori Primordiali sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini +1/+1 sarà quattro volte il numero originale. Se ce ne sono tre sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini +1/+1 sarà otto volte il numero originale e così via.

Vite Parallele

{3}{G}

Incantesimo

Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, crea invece il doppio di quelle pedine.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione delle Vite Parallele. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina “TAPpata e attaccante”, anche le pedine addizionali saranno TAPpate e attaccanti.
- Se controlli due Vite Parallele, il numero di pedine create sarà quattro volte il numero originale. Se ne controlli tre, il numero di pedine create sarà otto volte il numero originale e così via.