

Note di release di *Bloomburrow*

Redatte da Eric Levine e Eliana Rabinowitz

Ultima modifica: 6 giugno 2024

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

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

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

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le carte di *Bloomburrow* con il codice dell'espansione BLB, 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: *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante* e *Bloomburrow*.

Le nuove carte Commander di *Bloomburrow* con il codice dell'espansione BLC sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione BLC che sono state stampate in precedenza sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Gli Special Guest sono carte stampate in passato, provenienti da diverse ambientazioni, che tornano in questa espansione. Non puoi mai sapere chi o cosa farà la sua comparsa! Ci sono dieci carte Special Guest in *Bloomburrow*. Il loro codice dell'espansione è SPG e sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Tutte le carte trovate nelle buste di gioco di *Bloomburrow* in 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://www.magic.wizards.com/formats) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

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

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

Nuova azione definita da parola chiave: donare

Fare dei doni fa parte della cultura degli animalidi e la meccanica *donare* ti permette di imitarli promettendo doni a un avversario! Probabilmente non lo farai perché sei di buon cuore, ma piuttosto perché vuoi ottenere dei bonus extra per te.

Tirarottami

{1} {G} {G}

Creatura — Arciere Procione

4/4

Dona una carta (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando entra, quel giocatore pesca una carta.*)

Raggiungere

Quando il Tirarottami entra, se il dono è stato promesso, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio controllato da un avversario.

Fame Notturna

{2} {B}

Istantaneo

Dona un Cibo (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore crea una pedina Cibo prima dei suoi altri effetti. È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.*)

Distruggi una creatura bersaglio. Se il dono non è stato promesso, perdi 2 punti vita.

Note generali su donare:

- Come costo addizionale per lanciare una magia con donare, puoi promettere a un avversario i doni elencati. Quell'avversario è scelto come parte del costo addizionale. Il dono non viene fatto in questo momento, ma in seguito, a seconda se la magia è una magia permanente o meno.
- Per le magie permanenti con donare, un'abilità si innesca quando quel permanente entra se il dono è stato promesso. Quando l'abilità si risolve, il dono viene fatto all'avversario appropriato.
- Per gli istantanei e le stregonerie con donare, il dono viene fatto all'avversario appropriato come parte della risoluzione della magia. Questo accade prima che si verifichino gli altri effetti della magia.
- Se una magia per la quale è stato promesso un dono viene neutralizzata, non si risolve (ad esempio, perché tutti i suoi bersagli sono illegali) o viene rimossa dalla pila, il dono non verrà fatto. Non avverranno neanche gli altri suoi effetti.
- Non puoi pagare un costo di donare più di una volta.
- Se copi una magia per la quale è stato promesso un dono, quest'ultimo viene promesso anche allo stesso avversario per la copia. Se una carta o una pedina entra come copia di un permanente che è già sul campo di battaglia, il dono non è promesso per quel nuovo permanente, neanche se era stato promesso per l'originale.
- Certe magie istantaneo o stregoneria richiedono bersagli alternativi o addizionali se il dono è stato promesso. Ignori i requisiti del bersaglio se i doni non sono stati promessi per quelle magie. Tuttavia, puoi

promettere un dono per una magia permanente anche se non puoi scegliere bersagli per un'abilità "entra" di quel permanente una volta che la magia si risolve.

- Nell'espansione principale, ci sono quattro tipi di doni. "Dona un Cibo" fa sì che l'avversario scelto crei una pedina Cibo, mentre con "Dona un Tesoro" l'avversario scelto crea una pedina Tesoro. Con "Dona una carta" l'avversario pesca una carta, mentre "Dona un Pesce TAPpato" fa sì che quel giocatore crei una pedina creatura Pesce 1/1 blu TAPpata. I mazzi Commander contengono altri due tipi di doni: "Dona una Piovra" fa sì che l'avversario scelto crei una pedina creatura Piovra 8/8 blu e "Dona un turno extra" gli fornisce un turno in più dopo il termine del turno in corso.

Nuova abilità definita da parola chiave: *prole*

La famiglia e la comunità sono molto importanti per i cittadini della Valle e il destino delle diverse specie è affidato all'abilità *prole*. Per fortuna, i pargoli se la cavano piuttosto bene e, in molti casi, sono forti quasi quanto i loro genitori. L'abilità *prole* prende la forma di un costo addizionale che puoi pagare quando lanci certe magie creatura. Se lo fai, quando quella creatura entra, crei una pedina 1/1 che è una sua copia.

Condottiero della Tana

{2}{W}{W}

Creatura — Cavaliere Coniglio

4/4

Prole {2} (*Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Ogniqualevolta attacchi, scegli uno —

- Crea una pedina creatura Coniglio 1/1 bianca TAPpata e attaccante.
- Le creature attaccanti che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

Formazione di Fringuelli

{2}{U}

Creatura — Esploratore Uccello

2/2

Prole {3} (*Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Volare

Quando questa creatura entra, una creatura bersaglio che controlli ha volare fino alla fine del turno.

Note generali su *prole*:

- Mentre lanci una magia con *prole*, puoi pagare un costo di *prole* solo una volta. Non puoi pagarla più volte per ottenere più pedine copia.
- Se la magia viene neutralizzata, l'abilità *prole* non si innescherà e non verrà creata alcuna pedina.
- Se la magia si risolve, ma la creatura con *prole* lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità *prole* si risolva, creerai comunque una pedina copia.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più, tranne che è 1/1 (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi oltre). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Nel raro caso in cui la creatura originale stia copiando qualcos'altro quando l'abilità prole si risolve, la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato, tranne che è 1/1.
- Molte creature con l'abilità prole hanno altre abilità che si riferiscono a loro come "questa creatura" piuttosto che con il loro nome. Questa differenza è solo per motivi di chiarezza e non cambia la funzione di nessuna di queste abilità.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiata.
- La pedina creata dall'abilità prole non è "lanciata", quindi qualsiasi abilità che si innesca quando viene lanciata una magia creatura non si innescherà per la copia.
- Nel raro caso in cui la creatura non abbia l'abilità prole quando entra, l'abilità non si innescherà anche se hai pagato il costo di prole.

Nuova azione definita da parola chiave: foraggiare

Si sa che gli sciuroidi della Valle accumulano cibo e provviste e che *foraggiano* per aumentare le loro scorte e raggiungere i loro obiettivi per nutrire la terra. Per foraggiare, dovrai esiliare tre carte dal tuo cimitero o sacrificare un Cibo; in cambio, otterrai degli straordinari bonus.

Camelia, la Magnate dei Semi
 {1} {B} {G}
 Creatura Leggendaria — Warlock Scoiattolo
 3/3
 Minacciare
 Gli altri Scoiattoli che controlli hanno minacciare.
 Ogniqualvolta sacrifichi uno o più Cibi, crea una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.
 {2}, Foraggiare: Metti un segnalino +1/+1 su ogni altro Scoiattolo che controlli. (*Per foraggiare, esilia tre carte dal tuo cimitero o sacrifica un Cibo.*)

Nutrire il Ciclo Vitale
 {1} {B}
 Istantaneo
 Come costo addizionale per lanciare questa magia, foraggia o paga {B}. (*Per foraggiare, esilia tre carte dal tuo cimitero o sacrifica un Cibo.*)
 Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

Note generali su foraggiare:

- Se non hai abbastanza carte nel tuo cimitero o un Cibo sul campo di battaglia, non puoi scegliere foraggiare.
- Dopo che hai annunciato che stai per lanciare una magia o attivare un'abilità, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere carte dal tuo cimitero o Cibi che controlli per impedirti di foraggiare.

Nuovo termine delle regole: consumare

Anche ai procionidi della Valle interessa accaparrarsi le risorse, ma pensano soprattutto all'utilità e a cosa accade quando *consumano* quelle risorse. Alcune abilità si innescano ogniqualvolta tu “consumi N”, cioè quando hai speso N mana totale per lanciare magie durante un singolo turno.

Muerra, Stratega dei Rifiuti

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Procione

2/4

All'inizio della tua prima fase principale, aggiungi {R} o {G} per ogni Procione che controlli.

Ogniqualvolta consumi 4, guadagni 3 punti vita.

(Consumi 4 quando spendi il tuo quarto mana totale per lanciare magie in un turno.)

Ogniqualvolta consumi 8, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

Sovrabbondanza dell'Accumulatore

{1}{R}

Incantesimo

Quando la Sovrabbondanza dell'Accumulatore entra e ogniqualvolta consumi 4, metti un segnalino scorta su di essa. *(Consumi 4 quando spendi il tuo quarto mana totale per lanciare magie in un turno.)*

{1}{R}, Sacrifica la Sovrabbondanza

dell'Accumulatore: Scarta la tua mano, poi pesca carte pari al numero di segnalini scorta sulla Sovrabbondanza dell'Accumulatore.

Note generali su consumare:

- Le abilità che si innescano ogniqualvolta “consumi N” si innescano solo quando raggiungi quell'ammontare specifico di mana speso per lanciare magie in quel turno. Questo può accadere solo una volta per turno. Ad esempio, se hai speso tre mana per le magie in questo turno e controlli un permanente con un'abilità che si innesca “ogniqualvolta consumi 4”, quell'abilità si innescherà la prossima volta che spendi almeno un mana per lanciare una magia in questo turno. Non si innescherà nuovamente se spendi altri quattro mana per lanciare magie più avanti nel turno.
- Se il costo per lanciare una magia è aumentato, diminuito o cambiato a causa di costi alternativi o addizionali, consumare considera solo il mana che hai effettivamente speso.
- Un permanente con un'abilità che si innesca ogniqualvolta “consumi N” verificherà il mana speso per lanciare magie durante il turno in cui entra, incluso il mana che hai speso prima che entrasse. Ad esempio, se hai lanciato la Picchiatrice Ciarpalama (una creatura con valore di mana 5 e un'abilità che si innesca ogniqualvolta consumi 4) pagando il suo intero costo di 5 mana, hai già speso quattro mana per lanciare magie prima che la Picchiatrice Ciarpalama entri, perciò la sua abilità che si innesca ogniqualvolta consumi 4 non si innescherà in quel turno.

Nuova parola per definire un'abilità: audacia

Il paesaggio della Valle è caratterizzato dall'eroismo degli animalidi, avventurieri accaniti e cittadini comuni che si impegnano a fare ciò che è necessario per proteggere le loro comunità dalle Bestie della Calamità. In particolare, i topinidi sono noti per il loro coraggio e la loro determinazione, infatti, quando l'avventura chiama, loro rispondono. *Audacia* è una parola per definire un'abilità che appare su molte creature Topo ed evidenzia abilità che si innescano

ogniqualevolta una di quelle creature diventa il bersaglio di una magia o abilità che controlli per la prima volta in un turno.

Mentore dal Felcione

{1}{R}{W}

Creatura — Soldato Topo

3/2

Cautela, rapidità

Audacia — Ogniqualvolta il Mentore dal Felcione diventa bersaglio di una magia o abilità che controlli per la prima volta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Eroe di Fuoco del Cuore

{R}

Creatura — Soldato Topo

1/1

Audacia — Ogniqualvolta l'Eroe di Fuoco del Cuore diventa bersaglio di una magia o abilità che controlli per la prima volta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Quando l'Eroe di Fuoco del Cuore muore, infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

Note generali su audacia:

- Le abilità audacia si risolveranno prima della magia o abilità che le ha fatte innescare.
- Se uno o più dei bersagli di una magia o abilità che controlli vengono trasformati in una creatura che controlli con una abilità audacia, quell'abilità si innescherà se quella creatura non è ancora stata il bersaglio di una magia o abilità che controlli in questo turno.
- Se crei una copia di una magia in pila e bersagli una creatura che controlli con un'abilità audacia, quell'abilità si innescherà se la creatura non è già stata bersagliata da una magia o un'abilità che controlli in questo turno.

Nuovo ciclo di carte: Stagioni

Nuova meccanica: impronte

Le Stagioni sono un ciclo di magie modali che ti permettono di scegliere un numero variabile di modi. Queste magie usano il simbolo impronta {P} per delineare come fai quella scelta. Ognuna ha tre modi che valgono un certo ammontare di {P} e ti permette di scegliere modi per un valore totale fino a cinque {P}.

Stagione della Perdita

{3} {B} {B}

Stregoneria

Scegli modi per un valore totale fino a cinque {P}. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

{P} — Ogni giocatore sacrifica una creatura.

{P} {P} — Pesca una carta per ogni creatura che controllavi e che è morta in questo turno.

{P} {P} {P} — Ogni avversario perde X punti vita, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

Stagione dell'Intreccio

{4} {U} {U}

Stregoneria

Scegli modi per un valore totale fino a cinque {P}. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

{P} — Pesca una carta.

{P} {P} — Scegli un artefatto o una creatura che controlli. Crea una pedina che è una copia di quel permanente.

{P} {P} {P} — Fai tornare ogni permanente non terra, non pedina in mano al suo proprietario.

Note generali sulle Stagioni:

- Il simbolo impronta non rappresenta alcun costo, mana, segnalini o qualsiasi tipo di risorsa costante. Non puoi “accumulare” simboli impronta da una magia Stagione per usarli per una magia successiva, soprattutto perché non c'è nulla di concreto da accumulare. Sono solo impronte.
- Non devi scegliere modi per un totale esatto di cinque impronte. Ad esempio, puoi scegliere il modo delle due impronte per due volte e nient'altro. Potresti anche non scegliere alcun modo. Sarebbe meglio di no, ma potresti farlo.
- Scegli i modi mentre lanci la magia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
- Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignora i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli. Ogni volta che selezioni quel modo, puoi scegliere un bersaglio diverso oppure lo stesso bersaglio.
- Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni di una Stagione nell'ordine in cui sono scritte. Se scegli lo stesso modo più di una volta, decidi il relativo ordine mentre lanci la magia.
- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo.
- Se una Stagione viene copiata, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.
- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che la Stagione si risolva, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.

Termine delle regole aggiornato: entra

Con l'uscita di *Bloomburrow*, abbiamo abbreviato “entra nel campo di battaglia” (e le sue molte varianti) in “entra” dove possibile. In alcuni casi, abbiamo lasciato “nel campo di battaglia” nel testo delle regole delle carte per maggiore chiarezza, ma in molti casi, abbiamo cambiato questo termine nel tentativo di rendere il testo delle carte più breve e chiaro. Questa modifica non cambia il funzionamento.

Sentinella dalla Lingua Adesiva

{2} {G}

Creatura — Guerriero Rana

3/3

Raggiungere

Quando la Sentinella dalla Lingua Adesiva entra, fai tornare fino a un altro permanente bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

Gev, Scaglia Bruciante

{B} {R}

Creatura Leggendaria — Mercenario Lucertola

3/2

Egida—Paga 2 punti vita.

Le altre creature che controlli entrano con un segnalino +1/+1 addizionale per ogni avversario che ha perso punti vita in questo turno.

Ogniqualevolta lanci una magia Lucertola, Gev, Scaglia Bruciante infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

Riproposizione di un tipo di incantesimo: Classe

Gli incantesimi Classe, apparsi per la prima volta in *Avventure nei Forgotten Realms*, fanno il loro ritorno in *Bloomburrow* per valorizzare alcuni dei numerosi talenti degli animalidi. Ognuno inizia con una sola abilità, ma con il duro lavoro, la determinazione e, beh sì, del mana, puoi farli salire ai livelli 2 e 3 per accedere a potenti abilità aggiuntive!

Talento del Fabbro

{R}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Quando il Talento del Fabbro entra, crea una pedina artefatto Equipaggiamento incolore chiamata Spada con “La creatura equipaggiata prende +1/+1” ed equipaggiare {2}.

{2} {R}: Livello 2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, assegna un Equipaggiamento bersaglio che controlli a fino a una creatura bersaglio che controlli.

{3} {R}: Livello 3

Durante il tuo turno, le creature equipaggiate che controlli hanno doppio attacco e rapidità.

Talento del Cacciatore

{1} {G}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Quando il Talento del Cacciatore entra, una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

{1} {G}: Livello 2

Ogniquale volta attacchi, una creatura attaccante bersaglio prende +1/+0 e ha travolgere fino alla fine del turno.

{3} {G}: Livello 3

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, pesca una carta.

Note generali su Classe:

- Ogni Classe possiede cinque abilità. Le tre presenti nelle sezioni principali del testo delle regole sono *abilità di Classe*. Le abilità di Classe possono essere statiche, attivate o innescate. Le altre due sono *abilità di livello*: un'abilità attivata per far avanzare la Classe al livello 2 e un'altra per farla avanzare al livello 3.
- Ogni Classe inizia solo con la prima delle sue tre abilità di Classe. Mentre l'abilità di primo livello si risolve, la Classe diventa di livello 2 e ottiene la seconda abilità di Classe. Mentre l'abilità di secondo livello si risolve, la Classe diventa di livello 3 e ottiene la terza abilità di Classe.
- Ottenere un livello non rimuove le abilità che una Classe aveva in un livello precedente.
- Ottenere un livello è una normale abilità attivata. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Non puoi attivare l'abilità di primo livello di una Classe a meno che quella Classe non sia di livello 1. Analogamente, non puoi attivare l'abilità di secondo livello di una Classe a meno che quella Classe non sia di livello 2.
- Non vi sono restrizioni su quanti permanenti Classe puoi controllare, che siano classi uguali o diverse. Ogni permanente Classe tiene traccia del proprio livello separatamente.

Riproposizione di un tipo di artefatto: Cibo

Ogni specie animalide ha le proprie tradizioni culinarie che possono essere a sé stanti o mescolate con le tradizioni di altre specie. Che siano le fragoline di bosco tanto amate dai topinidi, i semi conservati dai scieuridi o qualsiasi altra cosa tu possa trovare sul tuo piatto nella Valle, è tutto *cibo*! Diverse carte in questa espansione creano pedine Cibo o utilizzano artefatti Cibo, incluse le carte con le meccaniche donare e foraggiare.

Arraffare le Scorte

{1} {G}

Istantaneo

Macina quattro carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta permanente scelta tra le carte macinate in questo modo. Se controlli uno Scoiattolo o hai ripreso in mano una carta Scoiattolo in questo modo, crea una pedina Cibo. *(Per macinare quattro carte, metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio. Una pedina Cibo è un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

Torta di Carote

{1} {W}

Artefatto — Cibo

Quando la Torta di Carote entra e quando la sacrifichi, crea una pedina creatura Coniglio 1/1 bianca e profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.)*
{2}, {T}, Sacrifica la Torta di Carote: Guadagni 3 punti vita.

Note generali sul Cibo:

- Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare sulle creature in alcune espansioni, non è mai un tipo di creatura.
- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, quando foraggi, puoi sacrificare la Torta di Carote.
- 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 per foraggiare.
- 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! I procionidi lo sanno bene, e dovresti saperlo anche tu!

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI BLOOMBURROW:

Addolcire la Pillola

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura o Cibo

Il permanente incantato è un artefatto Cibo incolore con

“{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita” e perde tutti gli altri tipi di carta e abilità.

- Una creatura incantata con Addolcire la Pillola smette di essere una creatura. Gli Equipaggiamenti assegnati a quella creatura diventano non assegnati. Le Aure assegnate a quella creatura vengono messe nel cimitero del loro proprietario (a meno che non possano incantare anche un artefatto Cibo).
- Il permanente incantato conserva comunque il suo nome, il suo costo di mana e il suo valore di mana. Non è una pedina, a meno che non lo fosse già.

Alania, Tempesta Divergente

{3} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Lontra

3/5

Ogniqualevolta lanci una magia, se è la prima magia istantaneo, la prima magia stregoneria o la prima magia Lontra diversa da Alania che hai lanciato in questo turno, puoi far pescare una carta a un avversario bersaglio. Se lo fai, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'abilità di Alania può innescarsi fino a tre volte in un singolo turno: quando lanci il tuo primo istantaneo, quando lanci la tua prima stregoneria e quando lanci la tua prima magia Lontra diversa da Alania.
- L'abilità di Alania e la copia che crea si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità. Si risolveranno anche se la magia viene neutralizzata prima che venga creata la copia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- 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.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se 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).
- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina. Quella pedina non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine.

Anfitrione del Rito del Raccolto

{2} {W}

Creatura — Cittadino Coniglio

3/3

Ogniqualevolta l'Anfitrione del Rito del Raccolto o un altro Coniglio che controlli entra, una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Poi peschi una carta se è la seconda volta che questa abilità si è risolta in questo turno.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità dell'Anfitrione del Rito del Raccolto tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà conteggiata nel numero di volte in cui l'abilità si è risolta in questo turno.

Anziana Soffioculto

{G}

Creatura — Guerriero Rana

2/2

All'inizio del tuo mantenimento, fai tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 sull'Anziana Soffioculto. Altrimenti, puoi far tornare l'Anziana Soffioculto in mano al suo proprietario.

- Se controlli altre creature oltre all'Anziana Soffioculto mentre la sua abilità innescata si risolve, devi farne tornare una in mano al suo proprietario. Se non lo fai, puoi far tornare l'Anziana Soffioculto in mano al suo proprietario o lasciarla sul campo di battaglia e l'abilità non avrà alcun effetto.

Aprivarchi di Alania

{3} {R}

Creatura — Mago Lontra

4/2

Quando l'Aprivarchi di Alania entra, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Paghj tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate 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.

Artiglio Mercenario

{R}

Creatura — Mercenario Lucertola

1/2

Ogniqualevolta attacchi con una o più Lucertole, l'Artiglio Mercenario infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

{1} {R}: Metti un segnalino +1/+1 sull'Artiglio

Mercenario. Attiva solo se un avversario ha perso punti vita in questo turno e solo una volta per turno.

- L'abilità attivata dell'Artiglio Mercenario verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
-

Assalto d'Agata

{2} {R}

Stregoneria

Scegli uno —

- L'Assalto d'Agata infligge 4 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.
 - Esilia un artefatto bersaglio.
- L'effetto di sostituzione del primo modo dell'Assalto d'Agata esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.
-

Assaporare

{1} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno. Crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Assaporare tenta di risolversi, Assaporare non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Cibo.
-

Astrosguardo

{X} {B} {B}

Stregoneria

Guarda carte pari al doppio di X dalla cima del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano X carte scelte tra esse e metti le altre nel tuo cimitero. Perdi X punti vita.

- Se il tuo grimorio contiene meno del doppio di X carte, guarderai il tuo intero grimorio. Perderai comunque X punti vita.
 - Se il tuo grimorio contiene meno di X carte, le aggiungerai tutte alla tua mano. Non puoi scegliere di metterne alcuna nel tuo cimitero. Perderai comunque X punti vita.
-

Attacco Sonar

{1} {W}

Istantaneo

L'Attacco Sonar infligge 4 danni a una creatura attaccante, bloccante o TAPPata bersaglio. Guadagni 3 punti vita se controlli un Pipistrello.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Attacco Sonar tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai punti vita neanche se controlli un Pipistrello.

Augure Astrocupo

{2} {B}

Creatura — Warlock Pipistrello

2/3

Prole {B} (*Puoi pagare {B} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Perdi punti vita pari al suo valore di mana.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Barattatore dei Sentieri

{2} {R}

Creatura — Farabutto Procione

3/3

Minacciare

Ogniqualvolta consumi 4, puoi scartare la tua mano. Se lo fai, pesca due carte. (*Consumi 4 quando spendi il tuo quarto mana totale per lanciare magie in un turno.*)

- Puoi scegliere di scartare la tua mano anche se non hai carte in mano.

Baylen, la Mietitrice

{R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Coniglio

4/3

TAPpa due pedine STAPpate che controlli: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

TAPpa tre pedine STAPpate che controlli: Pesca una carta.

TAPpa quattro pedine STAPpate che controlli: Metti tre segnalini +1/+1 su Baylen, la Mietitrice. Ha travolgere fino alla fine del turno.

- Puoi TAPpare qualsiasi pedina STAPpata che controlli per attivare le abilità di Baylen, incluse le pedine creatura che sono entrate in questo turno, anche se non hanno rapidità.
 - La prima abilità di Baylen è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
-

Beza, la Primavera Balzante
{2}{W}{W}
Creatura Legendaria — Alce Elementale
4/5

Quando Beza, la Primavera Balzante entra, crei una pedina Tesoro se un avversario controlla più terre di te. Guadagni 4 punti vita se un avversario ha più punti vita di te. Crei due pedine creatura Pesce 1/1 blu se un avversario controlla più creature di te. Peschi una carta se un avversario ha più carte in mano di te.

- Confronti il numero di terre che controlli con il numero di terre controllate da ogni avversario mentre l'abilità di Beza si risolve. In quel momento, se almeno un avversario controlla più terre di te, creerai una pedina Tesoro. Analogamente, confronti i punti vita, le creature controllate e le carte in mano con ogni avversario mentre l'abilità di Beza si risolve. Se almeno un avversario ha più punti vita, creature o carte in mano rispetto a te, otterrai il bonus appropriato. Non importa se sei idoneo per uno qualsiasi dei bonus precedenti o meno.
- In una partita multiplayer, consideri ogni avversario. Ad esempio, se hai meno terre rispetto a un avversario e meno punti vita rispetto a un altro, otterrai entrambi i bonus.
- Nessun giocatore può compiere azioni mentre l'abilità di Beza si risolve. Ad esempio, non puoi usare la pedina Tesoro e provare a cambiare il risultato di uno degli altri confronti. Tuttavia, nell'insolito caso in cui la pedina Tesoro entri come una creatura, potrebbe influenzare se otterrai un Pesce o meno.

Borgo Ninfea
Terra
{T}: Aggiungi {C}.
{T}: Aggiungi {U}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura.
{U}, {T}: Sorveglianza 2. Attiva solo se un Uccello, Rana, Lontra o Ratto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

- È irrilevante cosa succeda all'Uccello, Rana, Lontra o Ratto in quel turno dopo che è entrato. Può lasciare il campo di battaglia, non essere più sotto il tuo controllo o smettere di essere uno di quei tipi di creatura. Se uno è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in quel turno, puoi attivare l'ultima abilità del Borgo Ninfea.

Borgo Querciacava
Terra
{T}: Aggiungi {C}.
{T}: Aggiungi {G}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura.
{G}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su ogni Rana, Coniglio, Procione o Scoiattolo che controlli che è entrato nel campo di battaglia in questo turno.

- L'ultima abilità del Borgo Querciacava verifica le caratteristiche dei permanenti nel momento in cui si risolve l'abilità, non nel momento in cui sono entrati nel campo di battaglia. Ad esempio, diciamo che una creatura Orso entra nel campo di battaglia e, più avanti nel turno, guadagna il tipo di creatura Rana. Quando

l'ultima abilità del Borgo Querciacava si risolve in quel turno, metterai un segnalino +1/+1 su quella creatura.

Cacciapaludi Ostinato

{1} {B}

Creatura — Berserker Ratto

3/1

Il Cacciapaludi Ostinato prende +1/+0 per ogni altro Ratto che controlli.

Soglia — Ogniqualvolta attacchi con uno o più Ratti, se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, puoi pagare {2} {B}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia il Cacciapaludi Ostinato TAPPato e attaccante dal tuo cimitero.

- Mentre il Cacciapaludi Ostinato viene rimesso sul campo di battaglia a causa della sua abilità innescata, scegli quale giocatore, planeswalker o battaglia sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia degli altri tuoi Ratti.
 - Sebbene l'ultima abilità del Cacciapaludi Ostinato lo faccia entrare come attaccante, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.
-

Capitano Rovoguardia

{3} {R}

Creatura — Soldato Topo

2/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio che controlli prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza del Capitano Rovoguardia.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità del Capitano Rovoguardia.
 - Se la forza del Capitano Rovoguardia è negativa mentre si risolve la sua abilità, la creatura bersaglio prenderà +0/+0 fino alla fine del turno. Almeno saprà che il Capitano Rovoguardia l'apprezza.
-

Capotana Riverito

{2} {G}

Creatura — Guerriero Scoiattolo

1/1

Travolgere

Quando il Capotana Riverito entra, metti un segnalino +1/+1 su di esso per ogni altro Scoiattolo e/o Cibo che controlli.

Ogniqualvolta un altro Scoiattolo o Cibo che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 sul Capotana Riverito.

- Se un permanente che controlli è sia uno Scoiattolo che un Cibo, consideralo solo una volta mentre determini quanti segnalini mettere sul Capotana Riverito con la sua seconda abilità.

- Analogamente, se entra un permanente che controlli che è sia uno Scoiattolo che un Cibo, l'ultima abilità del Capotana Riverito si innescherà solo una volta.
-

Catturatepeste

{2}{R}

Creatura — Mago Lontra

1/4

Ogniquale volta lanci una magia non creatura o Lontra, puoi esiliare la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Pagh tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate 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.
-

Chierica della Volta Stellare

{1}{B}

Creatura — Chierico Pipistrello

2/1

Prole {2}{B} (*Puoi pagare {2}{B} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia*).

Volare

Questa creatura non può bloccare.

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

- Se più creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, il danno inflitto da ognuna di quelle creature è un evento di guadagno di punti vita separato e l'abilità della Chierica della Volta Stellare si innesca altrettante volte.
-

Cigno della Salvezza

{3}{W}

Creatura — Chierico Uccello

3/3

Lampo

Volare

Ogniquale volta il Cigno della Salvezza o un altro Uccello che controlli entra, esilia fino a una creatura bersaglio senza volare che controlli. Rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino volare all'inizio della prossima sottofase finale.

- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.

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

Città dei Tre Alberi
Terra Leggendaria
Mentre la Città dei Tre Alberi entra, scegli un tipo di creatura.
{T}: Aggiungi {C}.
{2}, {T}: Scegli un colore. Aggiungi un ammontare di mana di quel colore pari al numero di creature che controlli del tipo scelto.

- Per scegliere un tipo di creatura, devi sceglierne uno esistente, come Mago o Lucertola. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio “Mago Lucertola”. Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Jace, Veicolo o Tesoro.
-

Coccolo, Guardiano Cruento
{X} {R} {R} {G} {G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Tasso
5/5
Travolgere
Quando Coccolo, Guardiano Cruento entra, esilia le prime X carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.
Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - Puoi giocare le carte esiliate anche se Coccolo non è più sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.
 - L'effetto dell'ultima abilità di Coccolo che ti permette di giocare una terra addizionale è cumulativo con effetti simili. Ad esempio, se controlli Coccolo ed Esplorazione (un incantesimo con “Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni”), potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.
-

Colpo di Artiglio Crudele
{B} {B}
Stregoneria
Dona una carta (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore pesca una carta prima dei suoi altri effetti.*)
Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Esilia quella carta. Se il dono è stato promesso, puoi lanciare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per una magia lanciata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
-

Combattente del Focolare

{2} {R}

Creatura — Warlock Lucertola

2/3

Rapidità

Ogniqualvolta un giocatore lancia la sua seconda magia in ogni turno, il Combattente del Focolare infligge 2 danni a un avversario bersaglio.

- Il bersaglio dell'ultima abilità del Combattente del Focolare non deve necessariamente essere lo stesso giocatore che ha lanciato la sua seconda magia.
-

Condottiero della Tana

{2} {W} {W}

Creatura — Cavaliere Coniglio

4/4

Prole {2} (*Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia*).

Ogniqualvolta attacchi, scegli uno —

- Crea una pedina creatura Coniglio 1/1 bianca TAPpata e attaccante.
 - Le creature attaccanti che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla pedina Coniglio. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da qualsiasi altra creatura attaccante.
 - Sebbene la pedina entri come attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.
-

Conduzione Elettrica

{4} {R}

Istantaneo

La Conduzione Elettrica infligge 6 danni a una creatura bersaglio e 2 danni a fino a una pedina creatura bersaglio.

- I due bersagli possono essere la stessa creatura fintanto che quella creatura è una pedina.
-

Consumato dall'Avidità

{1}{B}{B}

Istantaneo

Dona una carta (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore pesca una carta prima dei suoi altri effetti.*)

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla. Se il dono è stato promesso, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Se l'avversario bersaglio controlla più di una creatura con la forza maggiore a pari merito, quel giocatore sceglie quale sacrificare.

Convocazione Lunare

{W}{B}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, ogni avversario perde 1 punto vita.

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato e perso punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Pipistrello 1/1 nera con volare.

{1}{B}, Paga 2 punti vita: Pesca una carta.

- La prima abilità della Convocazione Lunare verifica se hai guadagnato punti vita in questo turno, non come sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno hai comunque perso punti vita. Hai anche guadagnato punti vita, che è importante per la seconda abilità della Convocazione Lunare.
- Se non hai guadagnato punti vita durante il turno quando inizia la tua sottofase finale, la prima abilità della Convocazione Lunare non si innescherà. Guadagnare punti vita durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- Analogamente, se non hai sia guadagnato che perso punti vita durante il turno quando inizia la tua sottofase finale, la seconda abilità della Convocazione Lunare non si innescherà. Guadagnare e/o perdere punti vita durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.

Corrente Funesta

{3}{U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura attaccante o TAPPata.

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.
-

Coyote Vagatenebre

{3}{W}{W}

Creatura — Coyote Elementale

3/4

Quando il Coyote Vagatenebre entra, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché il Coyote Vagatenebre non lascia il campo di battaglia. Se quella creatura aveva forza pari o inferiore a 2, metti un segnalino +1/+1 sul Coyote Vagatenebre.

- Se il Coyote Vagatenebre 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.
- Per determinare se mettere o meno un segnalino +1/+1 sul Coyote Vagatenebre, usa la forza della creatura esiliata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Cura della Rugiada

{2}{W}

Stregoneria

Dona una carta (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore pesca una carta prima dei suoi altri effetti.*)

Rimetti sul campo di battaglia fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero, ciascuna con valore di mana pari o inferiore a 2. Se il dono è stato promesso, invece rimetti sul campo di battaglia fino a tre carte creatura bersaglio dal tuo cimitero, ciascuna con valore di mana pari o inferiore a 2.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Curatore dallo Sguardo Acuto

{G}{G}

Creatura — Esploratore Procione

3/3

Fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte esiliate con il Curatore dallo Sguardo Acuto, prende +4/+4 e ha travolgere.

{1}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

- I tipi di carta che possono comparire sulle carte esiliate con il Curatore dallo Sguardo Acuto sono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Esploratore e Procione sono sottotipi, non tipi di carta.

Disputa del Lungostelo

{G}

Stregoneria

Dona un Pesce TAPpato (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore crea una pedina creatura Pesce 1/1 blu TAPpata prima dei suoi altri effetti.*)

Scegli una creatura bersaglio che controlli e una creatura bersaglio che non controlli. Metti un segnalino +1/+1 sulla creatura che controlli se il dono è stato promesso. Poi quelle creature lottano l'una con l'altra.

- Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre la Disputa del Lungostelo tenta di risolversi, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa anche se il dono è stato promesso. Se quella creatura è un bersaglio legale, ma la creatura che non controlli non lo è, metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla creatura che controlli se il dono è stato promesso.

Dragofalco, Tempesta del Fato

{3} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Uccello Drago

5/5

Volare

Ogniquale volta Dragofalco entra o attacca, esilia le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di creature che controlli con forza pari o superiore a 4. Puoi giocare quelle carte fino alla tua prossima sottofase finale.

All'inizio della tua prossima sottofase finale, Dragofalco infligge 2 danni a ogni avversario per ognuna di quelle carte che è ancora esiliata.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Dragofalco.
- Paghì tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate 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.
- L'abilità innescata ritardata creata dall'ultima abilità di Dragofalco considera solo le carte che sono state esiliate dall'abilità che l'ha creata. Non considera le carte esiliate da istanze precedenti dell'ultima abilità di Dragofalco o dalle abilità di altri Dragofalco che potresti aver controllato in precedenza.

Druido della Pioggia Solare

{G}

Creatura — Druido Rana

0/2

Quando il Druido della Pioggia Solare entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio e guadagni 1 punto vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Druido della Pioggia Solare tenta di risolversi, il Druido della Pioggia Solare non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 1 punto vita.

Duo Arboguardia

{3} {G}

Creatura — Rana Coniglio

3/4

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

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata del Duo Arboguardia, potendo quindi includere anche il Duo Arboguardia stesso. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature che controlli.

Duo Piroscintilla

{2} {R}

Creatura — Lucertola Lontra

1/3

{T}: Il Duo Piroscintilla infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, STAPpa il Duo Piroscintilla.

- L'ultima abilità del Duo Piroscintilla 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 del Duo Piroscintilla) dopo che l'abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l'ha fatta innescare faccia altrettanto.

Duo Saltacielo

{4} {U}

Creatura — Uccello Rana

3/3

Volare

Quando il Duo Saltacielo entra, esilia fino a un'altra creatura bersaglio che controlli. Rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
-

Duo Zannadaga
{2} {B}
Creatura — Ratto Scoiattolo
3/2
Tocco letale
Quando il Duo Zannadaga entra, puoi macinare due
carte. *(Puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte
del tuo grimorio.)*

- Se hai una o meno carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare due carte.
-

Eluvio, il Mare Straripante
{1} {U} {U} {U}
Creatura Legendaria — Pesce Elementale
*/
La forza e la costituzione di Eluvio sono pari al numero
di Isole che controlli.
Ogniquale volta Eluvio entra o attacca, metti un segnalino
inondazione su una terra bersaglio. È un'Isola in
aggiunta ai suoi altri tipi fintanto che ha un segnalino
inondazione.
La prima magia istantaneo o stregoneria che lanci in ogni
turno costa {U} (o {1}) in meno per essere lanciata per
ogni terra che controlli con un segnalino inondazione.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione di Eluvio funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
 - Una terra influenzata dalla seconda abilità di Eluvio rimane un'Isola finché il segnalino inondazione non viene rimosso, anche se Eluvio lascia il campo di battaglia.
 - La terra mantiene i tipi di terra e le abilità che già aveva. Un'Isola ha l'abilità "{T}: Aggiungi {U}".
 - Se la prima magia istantaneo o stregoneria che lanci in un turno non costa alcun {U}, il suo costo viene ridotto di {1} per ogni terra che controlli con un segnalino inondazione.
 - Nel caso in cui la prima magia istantaneo o stregoneria che lanci in un turno abbia qualche {U} nel costo, ma tu controlli più terre con segnalini inondazione del numero di {U} nel costo di mana di quella magia, tutti gli {U} nel costo vengono ridotti prima di passare al mana generico. Ad esempio, se controlli quattro terre con segnalini inondazione e lanci la Stagione dell'Intreccio (una stregoneria con costo di mana {4} {U} {U}) come prima magia istantaneo o stregoneria del tuo turno, il suo costo verrà ridotto di {2} {U} {U}, cioè il suo costo totale sarà {2}.
 - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella di questa abilità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
-

Epopèa Tramandata

{1}

Artefatto

{4}, {T}: Pesca una carta. Per ogni mana nel costo di attivazione di questa abilità, puoi TAPPare una creatura STAPPata che controlli invece di pagare quel mana.

Attiva solo come una stregoneria.

- Puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli invece di pagare un mana nel costo di attivazione dell'abilità dell'Epopèa Tramandata, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Non puoi TAPPare più creature dell'ammontare di mana nel costo dell'abilità dell'Epopèa Tramandata. Gli effetti che aumentano o riducono il costo di attivazione dell'abilità dell'Epopèa Tramandata si applicano prima che siano pagati i costi e aumenteranno o diminuiranno il numero totale di creature che puoi TAPPare.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità per pagare il costo di attivazione dell'abilità dell'Epopèa Tramandata farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi dell'abilità. Non potrai TAPParla di nuovo invece di pagare uno dei mana nel costo di attivazione dell'Epopèa Tramandata. Analogamente, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre attivi l'abilità dell'Epopèa Tramandata, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi il costo di attivazione dell'abilità, quindi non potrai TAPPare quella creatura invece di pagare uno dei mana nel costo di attivazione.

Eremita della Spirale Notturna

{2}{U}

Creatura — Farabutto Ratto

1/4

Cautela

Soglia — Fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, l'Eremita della Spirale Notturna prende +1/+0 e non può essere bloccato.

- Dopo che l'Eremita della Spirale Notturna è stato bloccato, mettere sufficienti carte nel tuo cimitero per raggiungere un totale di sette o più carte non lo renderà non bloccato.

Eroe di Fuoco del Cuore

{R}

Creatura — Soldato Topo

1/1

Audacia — Ogniqualvolta l'Eroe di Fuoco del Cuore diventa bersaglio di una magia o abilità che controlli per la prima volta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Quando l'Eroe di Fuoco del Cuore muore, infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

- Usa la forza dell'Eroe di Fuoco del Cuore nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge grazie alla sua ultima abilità.
-

Evocaforza della Valle
{G}
Creatura — Guerriero Rana
1/1
Travolgere
Ogniqualvolta un'altra Rana, Coniglio, Procione o
Scoiattolo che controlli entra, metti un segnalino +1/+1
sull'Evocaforza della Valle.

- Se l'Evocaforza della Valle entra contemporaneamente a una o più altre Rane, Conigli, Procioni o Scoiattoli che controlli, la sua seconda abilità si innescherà per ciascuna di quelle creature.

Evocalluvioni della Valle
{2}{U}
Creatura — Mago Lontra
2/2
Lampo
Puoi lanciare le magie non creatura come se avessero
lampo.
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, gli Uccelli,
le Rane, le Lontre e i Ratti che controlli prendono +1/+1
fino alla fine del turno. STAPPali.

- La seconda abilità dell'Evocalluvioni della Valle si applica alle carte non creatura in qualsiasi zona, a condizione che qualcosa ti permetta di lanciarle. Per esempio, puoi lanciare una stregoneria con flashback come se avesse lampo.
- La seconda abilità dell'Evocalluvioni della Valle non avrà alcun effetto sulle abilità che puoi attivare "solo quando potresti lanciare una stregoneria".

Evocapiaghe della Valle
{1}{B}
Creatura — Warlock Scoiattolo
1/3
Minacciare
Ogniqualvolta l'Evocapiaghe della Valle attacca, ogni
avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita,
dove X è il numero di altri Scoiattoli, Pipistrelli,
Lucertole e Ratti che controlli.

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità innescata dell'Evocapiaghe della Valle.

Evocatore di Fiamme della Valle
{2}{R}
Creatura — Warlock Lucertola
3/3
Se una Lucertola, Topo, Lontra o Procione che controlli
sta per infliggere danno a un permanente o a un
giocatore, infligge invece altrettanti danni più 1.

- L'abilità dell'Evocatore di Fiamme della Valle non gli fa infliggere danno; influenza l'ammontare di danno inflitto dalla fonte originale.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che la tua Lucertola, Topo, Lontra o Procione sta per infliggere, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto dell'Evocatore di Fiamme della Valle non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla simultaneamente, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 1.

Evocavventure della Valle

{1}{W}

Creatura — Guerriero Coniglio

2/3

Ogniquale volta uno o più altri Conigli, Pipistrelli, Uccelli e/o Topi che controlli entrano, profetizza 1.

Gli altri Conigli, Pipistrelli, Uccelli e Topi che controlli prendono +1/+1.

- Se l'Evocavventure della Valle entra contemporaneamente a uno o più altri Conigli, Pipistrelli, Uccelli e/o Topi che controlli, si innescherà la sua prima abilità.

Fenditempeste

{3}{R}

Creatura — Mago Lontra

1/4

Rapidità

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina che è una copia della Fenditempeste.

Esilia quella pedina all'inizio della prossima sottofase finale.

- La pedina che è una copia avrà le abilità della Fenditempeste e potrà creare copie di se stessa.
- La pedina non copia se la Fenditempeste è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati 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 Fenditempeste fende... ehm, lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la pedina entrerà comunque come una copia della Fenditempeste, usando i valori copiabili della Fenditempeste quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui la Fenditempeste diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua abilità innescata è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa la Fenditempeste stia copiando.

Festival delle Braci

{4} {R}

Incantesimo

Durante il tuo turno, puoi lanciare magie istantaneo e stregoneria dal tuo cimitero pagando 1 punto vita in aggiunta agli altri loro costi.

Se una carta o pedina sta per essere messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona, invece esiliata.

{1} {R}: Sacrifica il Festival delle Braci.

- Mentre controlli il Festival delle Braci, le abilità che si innescano ogniqualvolta una tua creatura muore non si innescheranno, perché le carte e le pedine non vengono mai messe nel tuo cimitero.
- Se il Festival delle Braci viene distrutto da una magia, verrà esiliato e poi la magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario.
- Quando l'ultima abilità del Festival delle Braci si risolve, verrà esiliata.
- Se scarti una carta mentre controlli il Festival delle Braci, le abilità che funzionano quando una carta viene scartata (ad esempio, follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai un cimitero. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata possono trovare quella carta in esilio.

Finneas, Arciere Provetto

{G} {W}

Creatura Leggendaria — Arciere Coniglio

2/2

Cautela, raggiungere

Ogniqualvolta Finneas, Arciere Provetto attacca, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli che è una pedina o un Coniglio. Poi, se le creature che controlli hanno forza totale pari o superiore a 10, pesca una carta.

- I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui metti i segnalini sulle creature con l'ultima abilità di Finneas e il momento in cui quell'abilità verifica la forza totale delle creature che controlli. In particolare, non possono tentare di ridurre la forza totale delle creature che controlli rimuovendole dal campo di battaglia o riducendo direttamente la loro forza.

Foraggiere Curioso

{2} {G}

Creatura — Druido Scoiattolo

3/2

Quando il Foraggiere Curioso entra, puoi foraggiare.

Quando lo fai, riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero. (*Per foraggiare, esilia tre carte dal tuo cimitero o sacrifica un Cibo.*)

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Foraggiere Curioso quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando foraggi in questo modo. Scegli un bersaglio per questa abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Forza degli Umili

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha travolgere fino alla fine del turno. Prende anche +1/+0 fino alla fine del turno se controlli un Topo.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Forza degli Umili tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Fuggire Insieme

{1}{U}

Istantaneo

Scegli due creature bersaglio controllate da giocatori diversi. Fai tornare quelle creature in mano ai rispettivi proprietari.

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

Furioso Scudoruggine

{3}{G}

Creatura — Guerriero Procione

4/4

Prole {2} (*Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Questa creatura non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.

- Dopo che il Furioso Scudoruggine è stato bloccato, ridurre la forza di una creatura bloccante a 2 o meno non la rimuoverà dal combattimento né farà diventare il Furioso Scudoruggine non bloccato.

Geco della Piroscorta

{1}{R}

Creatura — Warlock Lucertola

2/2

Quando il Geco della Piroscorta entra, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, aggiungi {B}{R}.

{1}{R}, Scarta una carta: Pesca una carta.

- L'abilità del Geco della Piroscorta verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
- La prima abilità del Geco della Piroscorta non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Gerbilli Allegri

{1}{W}

Creatura — Cittadino Criceto

2/3

Ogniqualvolta fai un dono, pesca una carta.

- L'abilità dei Gerbilli Allegri si innesca quando il dono viene effettivamente fatto. Per le magie permanente, ciò accade quando si risolve l'abilità innescata del dono. Per gli istantanei e le stregonerie, ciò accade quando la magia si risolve. Non ha importanza se un effetto di sostituzione fa sì che il dono che hai fatto diventi qualcos'altro o se un effetto statico impedisca al giocatore di ricevere quel dono.

Gev, Scaglia Bruciante

{B}{R}

Creatura Leggendaria — Mercenario Lucertola

3/2

Egida—Paga 2 punti vita.

Le altre creature che controlli entrano con un segnalino +1/+1 addizionale per ogni avversario che ha perso punti vita in questo turno.

Ogniqualvolta lanci una magia Lucertola, Gev, Scaglia Bruciante infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

- La seconda abilità di Gev verifica se gli avversari hanno perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i loro punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
- Nel caso in cui Gev e una o più altre creature entrano nello stesso momento, quelle creature non entreranno con segnalini +1/+1 addizionali, anche se uno o più avversari hanno perso punti vita in questo turno.

Glarb, Augure della Calamità

{B}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Nobile Mago Rana

2/4

Tocco letale

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

Puoi giocare terre e lanciare magie con valore di mana pari o superiore a 4 dalla cima del tuo grimorio.

{T}: Sorveglianza 2.

- 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.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le terre giocate e le magie lanciate dalla cima del tuo grimorio in questo modo.
- Se la carta in cima al tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, devi scegliere un valore di X che renda il valore di mana di quella magia pari o superiore a 4 per poterla lanciare.

Groviglio Rotolante

{3}

Artefatto — Veicolo

6/6

Cautela

{3}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

TAPpa due pedine STAPpate che controlli: Il Groviglio Rotolante diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.

- Puoi TAPPare qualsiasi pedina STAPPata che controlli, incluse le pedine creatura che controlli e che non hai controllato ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell'ultima abilità di Groviglio Rotolante.

Guardia del Corpo Codafolta

{1}{G}

Creatura — Guerriero Scoiattolo

2/1

Prole {2} (*Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Quando questa creatura entra, puoi foraggiare. Se lo fai, metti due segnalini +1/+1 su di essa. (*Per foraggiare, esilia tre carte dal tuo cimitero o sacrifica un Cibo.*)

- Decidi se vuoi foraggiare o meno mentre l'ultima abilità della Guardia del Corpo Codafolta si risolve. Quando quell'abilità inizia a risolversi, sarà troppo tardi perché qualsiasi giocatore possa rispondere prima che la Guardia del Corpo Codafolta ottenga i segnalini +1/+1 se hai foraggiato.

Guardiatana Veterana

{W}

Creatura — Guerriero Coniglio

1/2

Ogniqualvolta la Guardiatana Veterana attacca mentre controlli una pedina, la Guardiatana Veterana prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- Se controllavi almeno una pedina quando hai dichiarato la Guardiatana Veterana come creatura attaccante, non importa se controlli delle pedine mentre la sua abilità si risolve. La Guardiatana Veterana prenderà comunque +2/+0 fino alla fine del turno.
-

Helga, Veggente Vivace

{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Druido Rana

1/3

Ogniqualevolta lanci una magia creatura con valore di mana pari o superiore a 4, peschi una carta, guadagni 1 punto vita e metti un segnalino +1/+1 su Helga, Veggente Vivace.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è la forza di Helga, Veggente Vivace. Spendi questo mana solo per lanciare magie creatura con valore di mana pari o superiore a 4 o magie creatura con {X} nel loro costo di mana.

- 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.
 - L'ultima abilità di Helga è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
 - Non devi necessariamente spendere tutto il mana aggiunto dall'ultima abilità di Helga per la stessa magia.
 - Se spendi il mana aggiunto dall'ultima abilità di Helga per una magia creatura con {X} nel suo costo di mana, il mana può essere speso per qualsiasi parte del costo totale di quella magia. Non sei costretto a spenderlo per la parte {X}.
-

Il Famigerato Artiglio Crudele

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Mercenario Donnola

3/3

Minacciare

Ogniqualevolta Il Famigerato Artiglio Crudele infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra. Puoi lanciare quella carta scartando una carta invece di pagare il suo costo di mana.

- Lanci la carta esiliata mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
 - Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare la magia, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
 - Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
 - Se scegli di non lanciare la carta esiliata, rimarrà in esilio.
-

Incanalatore di Essenza

{1}{W}

Creatura — Chierico Pipistrello

2/1

Se hai perso punti vita in questo turno, l'Incanalatore di Essenza ha volare e cautela.

Ogniqualevolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sull'Incanalatore di Essenza.

Quando l'Incanalatore di Essenza muore, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

- La prima abilità dell'Incanalatore di Essenza verifica se hai perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita in questo turno, hai comunque perso punti vita.
 - Dopo che l'Incanalatore di Essenza è stato bloccato da una creatura senza volare o raggiungere, perdere punti vita per fornirgli volare e cautela non lo farà diventare non bloccato.
 - La seconda abilità dell'Incanalatore di Essenza si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita vengono guadagnati.
 - Se all'Incanalatore di Essenza viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua seconda abilità in tempo per salvarsi.
 - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità dell'Incanalatore di Essenza si innescherà due volte. 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 la seconda abilità dell'Incanalatore di Essenza si innesca solo una volta.
 - In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità dell'Incanalatore di Essenza, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
 - L'ultima abilità dell'Incanalatore di Essenza mette sulla creatura bersaglio tutti i segnalini che erano su di esso, non solo i suoi segnalini +1/+1.
 - L'ultima abilità dell'Incanalatore di Essenza non ti fa spostare segnalini da esso alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che l'Incanalatore di Essenza aveva quando è morto.
 - In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L'Ozolito quando l'Incanalatore di Essenza muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
 - Se l'Incanalatore di Essenza ha dei segnalini -1/-1 quando muore, l'abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe causare la morte anche della creatura destinataria dei segnalini.
 - Se sull'Incanalatore di Essenza vengono messi abbastanza segnalini -1/-1 nello stesso momento per rendere la sua costituzione 0 o meno, la sua ultima abilità considererà tutti i segnalini +1/+1 che aveva quando è morto oltre ai segnalini -1/-1 che aveva, e lo stesso numero di ognuno di quei tipi di segnalini (più ogni altro segnalino applicabile) verrà messo sulla creatura bersaglio.
-

Indovina della Luce Stellare

{2}{B}

Creatura — Chierico Pipistrello

2/2

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato o perso punti vita in questo turno, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- L'ultima abilità dell'Indovina della Luce Stellare verifica se hai guadagnato o perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai guadagnato 2 punti vita e perso 2 punti vita nello stesso turno, hai comunque guadagnato e perso punti vita in quel turno, anche se i tuoi punti vita sono gli stessi di quando è iniziato il turno.
 - Se non hai guadagnato o perso punti vita durante il turno nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, l'ultima abilità dell'Indovina della Luce Stellare non si innescherà. Guadagnare o perdere punti vita durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.
-

Intimidatore dalla Corazza di Rovi

{3}{B}

Creatura — Farabutto Ratto

4/3

Prole {3} (*Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Quando questa creatura entra, un avversario bersaglio perde 3 punti vita a meno che quel giocatore non sacrifichi un permanente non terra o scarti una carta.

- Mentre si risolve l'ultima abilità dell'Intimidatore dalla Corazza di Rovi, l'avversario bersaglio sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quel permanente o perde 3 punti vita. Quel giocatore può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o permanenti non terra da sacrificare.
-

Invocazione Astrale

{3}{W}{W}

Stregoneria

Dona una carta (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore pesca una carta prima dei suoi altri effetti.*)

Distruggi tutte le creature. Se il dono è stato promesso, rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura messa nel tuo cimitero in questo modo.

- Se il dono è stato promesso, scegli quale carta creatura rimettere sul campo di battaglia mentre l'Invocazione Astrale si sta risolvendo. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli la carta e il momento in cui la rimetti sul campo di battaglia.
-

Ipnotizzatore della Rugiada Onirica

{2}{G}{U}

Creatura — Mago Rana

3/4

Raggiungere

Quando l'Ipnotizzatore della Rugiada Onirica entra, TAPpa fino a una creatura bersaglio e metti tre segnalini stordimento su di essa. Se controlli quella creatura, pesca due carte.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità dell'Ipnotizzatore della Rugiada Onirica tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai segnalini stordimento sulla creatura e non pescherai carte indipendentemente da chi la controlla.
- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con l'ultima abilità dell'Ipnotizzatore della Rugiada Onirica. Se la creatura bersaglio è già TAPPata mentre l'abilità si risolve, metterai comunque tre segnalini stordimento su di essa e, se sei tu a controllarla, pescherai comunque due carte.

Kastral, la Cresta del Vento

{3}{W}{U}

Creatura Legendaria — Esploratore Uccello

4/5

Volare

Ogniquale volta uno o più Uccelli che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, scegli uno —

- Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura Uccello dalla tua mano o dal tuo cimitero con un segnalino finale.
 - Metti un segnalino +1/+1 su ogni Uccello che controlli.
 - Pesca una carta.
- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliato.
 - I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
 - I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
 - Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.
-

Kitsa, Professionista di Pallazampa
{1}{U}
Creatura Legendaria — Mago Lontra

1/3

Cautela

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

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

{2}, {T}: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Attiva solo se la forza di Kitsa è pari o superiore a 3.

- La copia creata dall'ultima abilità di Kitsa 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).
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- Dopo che hai attivato l'ultima abilità di Kitsa, eventuali cambiamenti alla forza di Kitsa non impediranno all'abilità di risolversi.

Lanciascintille dal Collarino

{3}{R}

Creatura — Arciere Lucertola

3/3

Minacciare, raggiungere

Il Lanciascintille dal Collarino entra con un segnalino

+1/+1 se un avversario ha perso punti vita in questo turno.

- L'ultima abilità del Lanciascintille dal Collarino verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
-

Legabestie Indaco

{1} {U}

Creatura — Farabutto Ratto

1/3

Cautela

Il Legabestie Indaco non può essere bloccato da creature con forza pari o superiore a 2.

Ogniqualevolta il Legabestie Indaco attacca, fino a un artefatto, creatura o planeswalker bersaglio controllato da un avversario perde tutte le abilità fino al tuo prossimo turno. Se è una creatura, ha anche forza e costituzione base 2/2 fino al tuo prossimo turno.

- Dopo che il Legabestie Indaco è stato bloccato, aumentare la forza della creatura bloccante a 2 o più non lo farà diventare non bloccato.
 - Un permanente che perde tutte le abilità a causa dell'ultima abilità del Legabestie Indaco può in seguito guadagnare abilità.
 - L'ultima abilità del Legabestie Indaco sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura, come quello dell'Iperprotezione, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
-

Lince Dorso Solare

{2} {R} {R}

Creatura — Felino Elementale

5/4

I giocatori non possono guadagnare punti vita.

Il danno non può essere prevenuto.

Quando la Lince Dorso Solare entra, infligge a ogni giocatore danno pari al numero di terre non base che quel giocatore controlla.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita ai giocatori si risolvono comunque mentre la Lince Dorso Solare è sul campo di battaglia. Nessun giocatore guadagnerà punti vita, ma avverranno tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
 - Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre la Lince Dorso Solare è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.
 - La Lince Dorso Solare impedisce che venga prevenuto danno solo dagli effetti che usano la parola "prevenire".
 - Protezione previene il danno, quindi non potrà prevenire il danno mentre la Lince Dorso Solare è sul campo di battaglia. Tuttavia, ciò non permette alle magie o abilità di bersagliare permanenti che normalmente non potrebbero bersagliare a causa di protezione, anche se quella magia o abilità infliggerebbe danno a quei permanenti.
-

Luce Esiliatrice

{2}{W}

Incantesimo

Quando la Luce Esiliatrice entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché la Luce Esiliatrice non lascia il campo di battaglia.

- Se la Luce Esiliatrice lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato 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.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia, in questo modo, non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, 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, rimane in esilio per il resto della partita.

Lumra, Ruggito della Foresta

{4}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Orso Elementale

/

Cautela, raggiungere

La forza e la costituzione di Lumra, Ruggito della Foresta sono pari al numero di terre che controlli.

Quando Lumra entra, macina quattro carte. Poi rimetti sul campo di battaglia TAPPate tutte le carte terra dal tuo cimitero.

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

Maga dello Sfavillio

{1}{R}

Creatura — Mago Lontra

2/2

Prole {2} (*Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.

- L'ultima abilità della Maga dello Sfavillio si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Mago Portuale Arcigno

{1}{U}

Creatura — Mago Rana

1/3

Ogniqualvolta una o più altre creature che controlli lasciano il campo di battaglia senza morire, pesca una carta.

{1}{U}, {T}: Fai tornare un'altra creatura bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

- La prima abilità del Mago Portuale Arcigno si innesca ogniqualvolta una o più creature che controlli vanno dal campo di battaglia in qualsiasi altra zona diversa dal cimitero. Potresti riprenderle in mano, metterle nel tuo grimorio o esiliarle, per esempio.
- Se il Mago Portuale Arcigno lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui una o più altre creature che controlli lasciano il campo di battaglia senza morire, la sua prima abilità si innescherà comunque.

Maha, Ali del Crepuscolo

{3}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Uccello Elementale

6/5

Volare, travolgere

Egida—Scarta una carta.

Le creature controllate dai tuoi avversari hanno costituzione base 1.

- L'ultima abilità di Maha sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la costituzione base di quelle creature. Qualsiasi effetto che imposta il valore della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello dell'Iperprotezione, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

Marea Calamitosa

{4}{U}{U}

Stregoneria

Fai tornare fino a due creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari. Pesca due carte, poi scarta una carta.

- Se tutti i bersagli sono illegali mentre la Marea Calamitosa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai né scarterai alcuna carta.
-

Mascotte dei Tre Alberi

{2}

Creatura Artefatto — Polimorfo

2/1

Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)

{1}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Attiva solo una volta per turno.

- Cangiante è un'abilità che definisce le caratteristiche. Funziona in tutte le zone, non solo mentre una carta con questa abilità si trova sul campo di battaglia
- La presenza del sottotipo Polimorfo nella riga del tipo serve per lo più a rafforzare il tono narrativo della carta. Una carta creatura con cangiante è un Topo, una Rana, un Coniglio, una Lucertola e un Burlarbusto tanto quanto è un Polimorfo.
- Se un effetto fa sì che una creatura con cangiante diventi un nuovo tipo di creatura, avrà soltanto quel nuovo tipo di creatura. Avrà comunque cangiante; l'effetto che le fornisce tutti i tipi di creatura verrà semplicemente sostituito.
- Se un effetto fa sì che una creatura con cangiante perda tutte le abilità, avrà comunque tutti i tipi di creatura, anche se non avrà più cangiante. Questo perché cangiante si applica prima dell'effetto che lo rimuove.

Mentore Astroveggente

{3}{W}{B}

Creatura — Warlock Pipistrello

3/5

Volare, cautela

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato o perso punti vita in questo turno, un avversario bersaglio perde 3 punti vita a meno che quel giocatore non sacrifichi un permanente non terra o scarti una carta.

- L'abilità della Mentore Astroveggente verifica se hai guadagnato o perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai guadagnato 2 punti vita e perso 2 punti vita nello stesso turno, hai comunque guadagnato e perso punti vita in quel turno, anche se i tuoi punti vita sono gli stessi di quando è iniziato il turno.
- Mentre si risolve l'ultima abilità della Mentore Astroveggente, l'avversario bersaglio sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quel permanente o perde 3 punti vita. Quel giocatore può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o permanenti non terra da sacrificare.

Mentore del Vetro Soffiarso

{B}{R}

Creatura — Warlock Lucertola

2/1

All'inizio della tua seconda fase principale, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

- L'abilità del Mentore del Vetro Soffiarso verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
- Paghì tutti i costi e seguì tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate 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.

Mentore Guardiatana

{G} {W}

Creatura — Soldato Coniglio

/

Travolgere

La forza e la costituzione della Mentore Guardiatana sono pari al numero di creature che controlli.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione della Mentore Guardiatana funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Mentore Paratempeste

{U} {R}

Creatura — Mago Lontra

1/1

Rapidità

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

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

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie istantaneo e stregoneria che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella di questa abilità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Mentore Zompanifee

{2} {G} {U}

Creatura — Druido Rana

4/4

Raggiungere

{1} {G} {U}: Esilia un'altra creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1.

Attiva solo come una stregoneria.

- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno

non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.

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

Monolito Sinistro

{3} {B}

Artefatto

All'inizio del combattimento nel tuo turno, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

{T}, Paga 2 punti vita, Sacrifica il Monolito Sinistro:

Pesca due carte. Attiva solo come una stregoneria.

- La sottofase di inizio combattimento avviene in ogni turno, anche se non ci sono creature sul campo di battaglia che possano attaccare.

Muerra, Stratega dei Rifiuti

{1} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Procione

2/4

All'inizio della tua prima fase principale, aggiungi {R} o {G} per ogni Procione che controlli.

Ogniquale volta consumi 4, guadagni 3 punti vita.

(Consumi 4 quando spendi il tuo quarto mana totale per lanciare magia in un turno.)

Ogniquale volta consumi 8, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

- La prima abilità di Muerra non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Scegli {R} o {G} per ogni Procione che controlli. Puoi scegliere un colore diverso di mana.
- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Puoi giocare le carte esiliate anche se Muerra non è più sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.

Negazione Abbagliante

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}. Se controlli un Uccello, neutralizza quella magia a meno che il suo controllore invece non paghi {4}.

- Se controlli più di un Uccello, il controllore della magia bersaglio deve comunque pagare solo {4}.
-

Notturmo di Nocciola

{3} {B}

Istantaneo

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero. Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Puoi lanciare il Notturmo di Nocciola senza bersagli solo per far perdere 2 punti vita a ogni avversario e guadagnare 2 punti vita a tua volta. Tuttavia, se scegli dei bersagli, e quei bersagli sono illegali mentre il Notturmo di Nocciola tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore perderà o guadagnerà punti vita.
-

Oasi Inesplorata

Terra

L'Oasi Inesplorata entra TAPpata. Mentre entra, scegli un colore.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

- Se l'Oasi Inesplorata è in qualche modo sul campo di battaglia senza un colore scelto, la sua abilità di mana non aggiungerà alcun mana.
-

Osteomante Esperto

{1} {B}

Creatura — Warlock Scoiattolo

2/2

Tocco letale

{T}: Fino alla fine del turno, puoi lanciare magie creatura dal tuo cimitero foraggiando in aggiunta a pagare gli altri loro costi. Se lanci una magia in questo modo, quella creatura entra con un segnalino finale. *(Per foraggiare, esilia tre carte dal tuo cimitero o sacrifica un Cibo. Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.)*

- Devi comunque seguire le restrizioni e i vincoli temporali per le magie creatura che lanci con il permesso fornito dall'ultima abilità dell'Osteomante Esperto. Normalmente, potrai lanciarle solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se il Bosco Driade (l'unica carta che è sia una creatura che una terra) è nel tuo cimitero, non puoi giocarla in questo modo. Il Bosco Driade non può essere lanciato come una magia.
- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esilialo.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

Passaggio Leggendaro

Terra

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

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

Pattuglia di Wick

{4} {B} {B}

Creatura — Warlock Ratto

5/3

Quando la Pattuglia di Wick entra, macina tre carte.

Quando lo fai, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana maggiore tra le carte nel tuo cimitero.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità della Pattuglia di Wick quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando macini tre carte in questo modo. Scegli un bersaglio per questa abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Se il tuo grimorio ha due carte o meno quando l'abilità della Pattuglia di Wick si risolve, macinerai tutte le carte che puoi, ma l'abilità riflessiva non si innescherà.
- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità riflessiva.

Per il Bene Comune

{X} {X} {G}

Stregoneria

Crea X pedine che sono copie di una pedina bersaglio che controlli. Poi le pedine che controlli hanno indistruttibile fino al tuo prossimo turno. Guadagni 1 punto vita per ogni pedina che controlli.

- Le nuove pedine copiano le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale.
 - Le nuove pedine non copiano se la pedina originale è TAPpata o STAPpata, se ha segnalini, Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, il suo colore e così via.
 - Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" delle nuove pedine.
-

Portale Acquatico

{U}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Se quella creatura è un Uccello, Rana, Lontra o Ratto, pesca una carta.

- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Nel caso in cui il permanente esiliato ritorna con tipi di creatura diversi rispetto a quelli che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia (ad esempio, se la creatura bersaglio stava copiando qualcos'altro quando il Portale Acquatico ha iniziato a risolversi), il Portale Acquatico verificherà i suoi tipi di creatura così come esiste dopo essere ritornato sul campo di battaglia. Se è un Uccello, una Rana, una Lontra o un Ratto in quel momento, pescherai una carta.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia. Non pescherai una carta neanche se era un Uccello, una Rana, una Lontra o un Ratto.

Pozzo dei Desideri

{3}{U}

Artefatto

{T}: Metti un segnalino moneta sul Pozzo dei Desideri. Quando lo fai, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari al numero di segnalini moneta sul Pozzo dei Desideri dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala. Attiva solo come una stregoneria.

- Lanci l'istantaneo o la stregoneria mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più avanti nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
 - Dato che stai utilizzando un costo alternativo per lanciare la magia, non puoi pagare nessun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
 - Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Predatore di Lungo Fiume

{2} {U}

Creatura — Esploratore Rana

2/3

Egida {1}

Le altre Rane che controlli hanno egida {1}.

Quando il Predatore di Lungo Fiume entra, una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno. Ogniqualvolta quella creatura infligge danno da combattimento in questo turno, puoi esiliarla. Se lo fai, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Dopo che un'abilità egida di un'altra Rana si è innescata, far sì che perda egida rimuovendo il Predatore di Lungo Fiume o cambiando i suoi tipi di creatura non influenzerà quell'abilità. Il giocatore appropriato dovrà comunque pagare {1} oppure la magia o abilità verrà neutralizzata.
- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Presagio della Calamità

{X} {U}

Stregoneria

Rivela le prime X carte del tuo grimorio. Per ogni tipo di carta, puoi esiliare una carta di quel tipo scelta tra esse.

Metti le altre nel tuo cimitero. Puoi lanciare una magia scelta tra le carte esiliate senza pagare il suo costo di mana se hai esiliato quattro o più carte in questo modo.

Poi aggiungi le altre carte esiliate alla tua mano.

- I tipi di carta che possono comparire sulle carte rivelate con il Presagio della Calamità sono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendario, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Esploratore e Procione sono sottotipi, non tipi di carta.
 - Scegli quale eventuale magia lanciare mentre si risolve il Presagio della Calamità. Se scegli di lanciare una magia in questo modo, la lanci come parte della risoluzione del Presagio della Calamità. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
 - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
 - Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Raccogliatore Corticoforme

{3}

Creatura Artefatto — Polimorfo

2/3

Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)

Raggiungere

{2}: Metti una carta bersaglio dal tuo cimitero in fondo al tuo grimorio.

- Cangiante è un'abilità che definisce le caratteristiche. Funziona in tutte le zone, non solo mentre una carta con questa abilità si trova sul campo di battaglia
- La presenza del sottotipo Polimorfo nella riga del tipo serve per lo più a rafforzare il tono narrativo della carta. Una carta creatura con cangiante è un Topo, una Rana, un Coniglio, una Lucertola e un Burlarbusto tanto quanto è un Polimorfo.
- Se un effetto fa sì che una creatura con cangiante diventi un nuovo tipo di creatura, avrà soltanto quel nuovo tipo di creatura. Avrà comunque cangiante; l'effetto che le fornisce tutti i tipi di creatura verrà semplicemente sostituito.
- Se un effetto fa sì che una creatura con cangiante perda tutte le abilità, avrà comunque tutti i tipi di creatura, anche se non avrà più cangiante. Questo perché cangiante si applica prima dell'effetto che lo rimuove.

Raccolto Copioso

{2} {G}

Artefatto — Cibo

Quando il Raccolto Copioso entra e quando lo sacrifichi, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare.

{2}, {T}, Sacrifica il Raccolto Copioso: Guadagni 3 punti vita.

- La prima abilità del Raccolto Copioso si innescherà se viene sacrificata per qualsiasi motivo, non solo se viene sacrificata per la sua ultima abilità.

Raduno della Valle

{2} {R}

Istantaneo

Dona un Cibo (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore crea una pedina Cibo prima dei suoi altri effetti. È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno. Se il dono è stato promesso, una creatura bersaglio che controlli ha attacco improvviso fino alla fine del turno

- Se il dono è stato promesso e il bersaglio è illegale mentre il Raduno della Valle tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. L'avversario non creerà una pedina Cibo e le creature che controlli non prenderanno +2/+0.
-

Raffica di Commiato

{W}{W}

Istantaneo

Dona un Pesce TAPpato (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore crea una pedina creatura Pesce 1/1 blu TAPpata prima dei suoi altri effetti.*)

Esilia una creatura non pedina bersaglio. Se il dono non è stato promesso, rimetti quella creatura sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1 all'inizio della prossima sottofase finale.

- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
-

Ral, Ingegno Crepitante

{2}{U}{R}

Planeswalker Leggendaro — Ral

4

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino fedeltà su Ral, Ingegno Crepitante.

+1: Crea una pedina creatura Lontra 1/1 blu e rossa con prodezza.

-3: Pesca tre carte, poi scarta due carte.

-10: Pesca tre carte. Ottieni un emblema con "Le magie istantaneo e stregoneria che lanci hanno tempesta".

(Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, copiala per ogni magia che hai lanciato prima in questo turno.)

- La prima abilità di Ral si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Le copie di magie istantaneo e stregoneria che hai lanciato create dall'abilità tempesta vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
 - Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
 - Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
 - Se una magia ha più istanze di tempesta, ognuna si innesca separatamente.
-

Ranrovescio

{3} {G}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni Rana che controlli.

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari al doppio della sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Ranrovescio si risolve, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Recluta delle Zampe Speciali

{G}

Creatura — Guerriero Coniglio

2/1

Prole {2} (*Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia*).

Travolgere

Ogniquale volta una creatura che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli diversa da quella creatura.

- L'ultima abilità della Recluta delle Zampe Speciali si risolve prima della magia o dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
- Se una magia o abilità controllata da un avversario bersaglia più volte una singola creatura che controlli, l'ultima abilità della Recluta delle Zampe Speciali si innesca una sola volta. Tuttavia, se una magia o abilità controllata da un avversario bersaglia più creature che controlli, l'ultima abilità della Recluta delle Zampe Speciali si innesca una volta per ognuno di quei permanenti.

Reclutatrice Rettiliana

{3} {R} {R}

Creatura — Guerriero Lucertola

4/2

Travolgere

Quando la Reclutatrice Rettiliana entra, scegli una creatura bersaglio. Se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2 o se controlli un'altra Lucertola, prendi il controllo di quella creatura fino alla fine del turno, STAPPala e ha rapidità fino alla fine del turno.

- Con l'abilità innescata della Reclutatrice Rettiliana puoi bersagliare qualsiasi creatura. Che l'abilità abbia o meno effetto quando si risolve dipende dal fatto che la forza di quella creatura sia pari o inferiore a 2 o che tu controlli un'altra Lucertola nel momento in cui l'abilità si risolve.
-

Rinascita Serpentina

{3} {B} {B}

Stregoneria

Dona una carta (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore pesca una carta prima dei suoi altri effetti.*)

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Poi, se il dono è stato promesso e quella creatura non è leggendaria, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è 1/1.

- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.
- Eventuali abilità che si innescano durante la risoluzione delle Rinascita Serpentina dovranno aspettare di essere messe in pila finché la Rinascita Serpentina non avrà finito di risolversi. Un’abilità che si innesca quando la creatura viene rimessa sul campo di battaglia dal cimitero può bersagliare la pedina che è una copia e viceversa.
- La pedina creata dall’effetto addizionale della Rinascita Serpentina non è “lanciata”, quindi qualsiasi abilità che si innesca quando viene lanciata una magia creatura non si innescherà per la copia.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

Scriba di Tre Alberi

{1} {G}

Creatura — Druido Rana

2/3

Ogniqualvolta lo Scriba di Tre Alberi o un’altra creatura che controlli lascia il campo di battaglia senza morire, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- L’abilità dello Scriba di Tre Alberi si innesca ogniqualvolta una creatura che controlli va dal campo di battaglia in qualsiasi altra zona diversa dal cimitero. Potresti riprenderla in mano, metterla nel tuo grimorio o esiliarla, per esempio.
 - Se lo Scriba di Tre Alberi lascia il campo di battaglia senza morire nello stesso momento in cui una o più creature che controlli lasciano il campo di battaglia senza morire, la sua abilità si innescherà comunque per ognuna di quelle creature, incluso se stesso.
-

Sfidante Cuore Ardente

{1}{R}

Creatura — Guerriero Topo

2/2

Rapidità

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

Audacia — Ogniqualvolta la Sfidante Cuore Ardente diventa bersaglio di una magia o abilità che controlli per la prima volta in ogni turno, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate 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.
-

Solcaflutti Audace

{4}{U}{U}

Creatura — Mago Lontra

4/4

Quando la Solcaflutti Audace entra, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 4 dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala.

- Lanci la magia mentre l'abilità della Solcaflutti Audace si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
 - Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
 - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
 - Se una carta istantaneo o stregoneria che lanci in questo modo viene neutralizzata, verrà esiliata.
 - Se una carta istantaneo o stregoneria che lanci in questo modo viene messa in una zona diversa dall'esilio o dal cimitero, per esempio perché una delle sue abilità dice di farla tornare in mano al suo proprietario, non verrà esiliata. Questo vale anche se quella stessa carta sta per essere messa in un cimitero più avanti nel turno.
-

Sorvegliante dell'Osteoscorta

{B}

Creatura — Warlock Scoiattolo

1/1

{T}, Paga 1 punto vita: Pesca una carta. Attiva solo se tre o più carte hanno lasciato il tuo cimitero in questo turno o se hai sacrificato un Cibo in questo turno.

- Ogni volta che una carta lascia il tuo cimitero in un turno, vale come una delle tre carte che l'abilità attivata considera. Ad esempio, se riprendi in mano due carte dal tuo cimitero, ne scarti una, poi esili quella carta dal tuo cimitero, puoi attivare l'abilità del Sorvegliante dell'Osteoscorta in quel turno.

Spada Forgiata dalle Stelle

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

Dona un Pesce TAPPato (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando entra, quel giocatore crea una pedina creatura Pesce 1/1 blu TAPPata.*)

Quando la Spada Forgiata dalle Stelle entra, se il dono è stato promesso, assegna la Spada Forgiata dalle Stelle a una creatura bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +3/+3 e perde volare.

Equipaggiare {3}

- La Spada Forgiata dalle Stelle può essere assegnata a una creatura che non aveva volare fin dall'inizio.
- Se la creatura equipaggiata guadagna volare dopo che le è stata assegnata la Spada Forgiata dalle Stelle, manterrà volare.
- Se un'abilità della creatura equipaggiata stabilisce che ha volare "fintanto che" una particolare condizione è vera e quella condizione diventa vera, la creatura non guadagnerà volare. Ad esempio, se la creatura equipaggiata "ha volare fintanto che è attaccante", non avrà volare, neppure se attacca dopo che le è stata assegnata la Spada Forgiata dalle Stelle.

Spadaccina Balzapetali

{W}

Creatura — Soldato Topo

1/2

Prole {2} (*Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Audacia — Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità che controlli per la prima volta in ogni turno, i Topi che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità della Spadaccina Balzapetali influenza solo i Topi che controlli nel momento in cui si risolve, inclusa la Spadaccina Balzapetali stessa (purché sia ancora un Topo in quel momento). I Topi che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno o le creature che diventano Topi più avanti nel turno non saranno influenzati.

Spintarella Giocosa

{1}{R}

Stregoneria

La Spintarella Giocosa infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

Pesca una carta.

- Se il bersaglio è illegale mentre la Spintarella Giocosa tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.
-

Spirale Mentale

{4}{U}

Stregoneria

Dona un Pesce TAPpato (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore crea una pedina creatura Pesce 1/1 blu TAPpata prima dei suoi altri effetti.*)

Un giocatore bersaglio pesca tre carte. Se il dono è stato promesso, 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.*)

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPpata con la Spirale Mentale. Se la creatura bersaglio è già TAPpata mentre la Spirale Mentale si risolve, metterai comunque un segnalino stordimento su di essa.
-

Stagione dell'Adunanza

{4}{G}{G}

Stregoneria

Scegli modi per un valore totale fino a cinque {P}. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

{P} — Metti un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli. Ha cautela e travolgere fino alla fine del turno.

{P}{P} — Scegli artefatto o incantesimo. Distruggi tutti i permanenti del tipo scelto.

{P}{P}{P} — Pesca carte pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

- Le scelte per il primo e il secondo modo della Stagione dell'Adunanza avverranno solo mentre la magia si risolve.
-

Stagione dell'Audacia

{3}{R}{R}

Stregoneria

Scegli modi per un valore totale fino a cinque {P}. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

{P} — Crea una pedina Tesoro TAPpata.

{P}{P} — Esilia le prime due carte del tuo grimorio.

Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocarle.

{P}{P}{P} — Fino alla fine del tuo prossimo turno, ogniquale volta lanci una magia, la Stagione dell'Audacia infligge 2 danni a fino a una creatura bersaglio.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dal secondo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

- Non scegli un bersaglio per l'ultimo modo quando la Stagione dell'Audacia si risolve. Invece, fino alla fine del tuo prossimo turno, un'abilità innescata ritardata viene messa in pila ogniqualvolta lanci una magia. Scegli un bersaglio per quell'abilità quando viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a quell'abilità come di consueto.
- L'abilità innescata ritardata creata dal terzo modo della Stagione dell'Audacia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Stagione dell'Intreccio

{4} {U} {U}

Stregoneria

Scegli modi per un valore totale fino a cinque {P}. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

{P} — Pesca una carta.

{P} {P} — Scegli un artefatto o una creatura che controlli. Crea una pedina che è una copia di quel permanente.

{P} {P} {P} — Fai tornare ogni permanente non terra, non pedina in mano al suo proprietario.

- La scelta per il secondo modo della Stagione dell'Intreccio avverrà solo dopo che la magia si è risolta.
- La pedina del secondo modo copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura o artefatto originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, 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 è un Veicolo, non viene manovrato. Se è un Equipaggiamento, non viene assegnato ad alcuna creatura.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente scelto.

Stagione della Perdita

{3} {B} {B}

Stregoneria

Scegli modi per un valore totale fino a cinque {P}. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

{P} — Ogni giocatore sacrifica una creatura.

{P} {P} — Pesca una carta per ogni creatura che controllavi e che è morta in questo turno.

{P} {P} {P} — Ogni avversario perde X punti vita, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

- Mentre segui le istruzioni del primo modo, prima il giocatore di turno sceglie quale creatura sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate

contemporaneamente dai loro controllori. Ripeti questo procedimento per ogni volta in più che viene scelto il primo modo.

Stendardo Rappezzato

{3}

Artefatto

Mentre lo Stendardo Rappezzato entra, scegli un tipo di creatura.

Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.

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

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Uccello o Mago. Non è possibile scegliere tipi di carta (per esempio, artefatto).
-

Taccola Salvatrice

{2}{W}

Creatura — Chierico Uccello

3/1

Volare

Ogniquale volta la Taccola Salvatrice o un'altra creatura con volare che controlli muore, rimetti sul campo di battaglia un'altra carta creatura bersaglio con valore di mana inferiore dal tuo cimitero.

- Se la Taccola Salvatrice muore contemporaneamente a un'altra creatura con volare che controlli, l'ultima abilità della Taccola Salvatrice si innesca per ciascuna creatura.
 - La carta creatura bersaglio deve avere un valore di mana inferiore rispetto alla creatura che ha fatto innescare l'ultima abilità della Taccola Salvatrice. Per determinare quali carte creatura nel tuo cimitero sono bersagli legali per quella abilità, usa il valore di mana di quella creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
 - Se una creatura sul campo di battaglia o una carta creatura in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Tagliagole Cinerea

{2}{B/R}

Creatura — Assassino Lucertola

3/2

La Tagliagole Cinerea entra con un segnalino +1/+1 se un avversario ha perso punti vita in questo turno.

{1}{B/R}: La Tagliagole Cinerea ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

- La prima abilità della Tagliagole Cinerea verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
- Una volta che la Tagliagole Cinerea è stata bloccata da una sola creatura, attivare la sua ultima abilità non la fa diventare non bloccata.

Talento dell'Artista

{1} {R}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

{2} {R}: Livello 2

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

{2} {R}: Livello 3

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 2.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie non creatura che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella di questa abilità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- I 2 danni aggiuntivi vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto dal Talento dell'Artista, a meno che il Talento dell'Artista non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che una fonte infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto dell'ultima abilità del Talento dell'Artista non si applica più.

Talento del Bandito

{1} {B}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Quando il Talento del Bandito entra, ogni avversario scarta due carte a meno che quel giocatore non scarti una carta non terra.

{B}: Livello 2

//Level_2//

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, se quel giocatore ha una o meno carte in mano, perde 2 punti vita.

{3} {B}: Livello 3

//Level_3//

All'inizio della tua acquisizione, peschi una carta aggiuntiva per ogni avversario che ha una o meno carte in mano.

- Gli avversari possono scartare una carta non terra o due carte che possono essere o meno non terra. Se vogliono davvero farlo, possono scartare due carte non terra.

Talento del Cacciatempeste

{U}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Quando il Talento del Cacciatempeste entra, crea una pedina creatura Lontra 1/1 blu e rossa con prodezza.

{3}{U}: Livello 2

Quando questa Classe diventa di livello 2, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

{5}{U}: Livello 3

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Lontra 1/1 blu e rossa con prodezza.

- L'abilità di Classe di livello 3 del Talento del Cacciatempeste si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Talento del Cacciatore

{1}{G}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Quando il Talento del Cacciatore entra, una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

{1}{G}: Livello 2

Ogniqualevolta attacchi, una creatura attaccante bersaglio prende +1/+0 e ha travolgere fino alla fine del turno.

{3}{G}: Livello 3

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, pesca una carta.

- Se uno dei bersagli è illegale mentre l'abilità di Classe di livello 1 si risolve, non verrà inflitto alcun danno. Se entrambi i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolverà affatto.
 - L'abilità di Classe di livello 3 del Talento del Cacciatore si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli. Tuttavia, se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all'inizio della tua sottofase finale, l'abilità non si innescherà affatto. Non è possibile mettere una creatura con forza pari o superiore a 4 sul campo di battaglia o aumentare la forza di una creatura a 4 o più durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità. Se non controlli alcuna creatura con forza pari o superiore a 4 quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà effetto.
-

Talento del Custode

{2}{W}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Ogniquale volta una o più pedine che controlli entrano, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

{W}: Livello 2

Quando questa Classe diventa di livello 2, crea una pedina che è una copia di una pedina bersaglio che controlli.

{3}{W}: Livello 3

Le pedine creatura che controlli prendono +2/+2.

- La nuova pedina creata dalla seconda abilità di Classe copia le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale.
- La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, il suo colore e così via.
- Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” della nuova pedina.

Talento del Fabbro

{R}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Quando il Talento del Fabbro entra, crea una pedina artefatto Equipaggiamento incolore chiamata Spada con “La creatura equipaggiata prende +1/+1” ed equipaggiare {2}.

{2}{R}: Livello 2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, assegna un Equipaggiamento bersaglio che controlli a fino a una creatura bersaglio che controlli.

{3}{R}: Livello 3

Durante il tuo turno, le creature equipaggiate che controlli hanno doppio attacco e rapidità.

- Se uno dei bersagli dell'abilità di Classe di livello 2 è un bersaglio illegale mentre l'abilità si risolve, l'abilità non avrà effetto. Se entrambi i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolverà. Se l'Equipaggiamento è già assegnato alla creatura bersaglio, non accade nulla.
 - Una creatura che controlli è equipaggiata se ha un Equipaggiamento assegnato ad essa. Non devi necessariamente controllare quell'Equipaggiamento.
-

Talento del Ficcanaso

{1}{U}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Ogniqualevolta una creatura che controlli entra, sorveglia 1.

{1}{U}: Livello 2

Ogniqualevolta attacchi, una creatura attaccante bersaglio con forza pari o inferiore a 3 non può essere bloccata in questo turno.

{3}{U}: Livello 3

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi esiliarla, poi rimetterla sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se la forza della creatura bersaglio viene aumentata a 4 o più dopo che l'abilità di Classe di livello 2 del Talento del Ficcanaso si è innescata, ma prima che si sia risolta, l'abilità non si risolve. Tuttavia, se invece la forza della creatura viene aumentata a 4 o più dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.
- L'abilità di Classe di livello 3 del Talento del Ficcanaso si innesca una volta per ogni creatura sotto il tuo controllo che infligge danno da combattimento a un giocatore durante la sottofase di danno da combattimento. Scegli tu l'ordine in cui quelle abilità innescate vengono messe in pila. Si risolvono una alla volta; quando una si risolve, scegli se esiliare o meno la creatura appropriata.
- Se scegli di esiliare una creatura con doppio attacco quando l'abilità di Classe di livello 3 del Talento del Ficcanaso si risolve, non sarà più una creatura attaccante quando ritorna sul campo di battaglia e non infliggerà danni da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento.
- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Talento del Locandiere

{1}{G}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{G}: Livello 2

I permanenti con segnalini che controlli hanno egida {1}.

{3}{G}: Livello 3

Se stai per mettere uno o più segnalini su un permanente o su un giocatore, mettime invece il doppio su quel permanente o giocatore.

- Dopo che un'abilità egida di un permanente con segnalino si è innescata, far sì che quel permanente perda egida rimuovendo il Talento del Locandiere o rimuovendo i segnalini da quel permanente non influenzerà quell'abilità. Il giocatore appropriato dovrà comunque pagare {1} oppure la magia o abilità verrà neutralizzata.
- Se un permanente entra con segnalini, l'effetto che fa ricevere segnalini al permanente può specificare quale giocatore mette quei segnalini su di esso. Se l'effetto non specifica un giocatore, è il controllore di quell'oggetto a mettere i segnalini su di esso.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

Talento del Saccheggiatore

{B}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Ogniqualvolta una o più creature che controlli muoiono, crea una pedina *Cibo*. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

{1} {B}: Livello 2

Ogniqualvolta sacrifichi un permanente, un giocatore bersaglio macina due carte.

{2} {B}: Livello 3

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare altri tre permanenti non terra. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero con un segnalino finale.

- Se sacrifichi un permanente per lanciare una magia o attivare un'abilità, l'abilità di Classe di livello 2 del Talento del Saccheggiatore si risolverà prima di quella magia o abilità.
- L'abilità di Classe di livello 2 del Talento del Saccheggiatore si innescherà quando lo sacrifichi. Se sacrifichi altri permanenti contemporaneamente, si innesca anche per loro.
- La carta creatura che rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero con l'abilità di Classe di livello 3 del Talento del Saccheggiatore può essere uno dei permanenti non terra che hai sacrificato.

Testimone della Rivoluzione Lunare

{3} {W}

Creatura — Chierico Pipistrello

2/4

Volare, cautela

Ogniqualvolta guadagni o perdi punti vita durante il tuo turno, il Testimone della Rivoluzione Lunare prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità del Testimone della Rivoluzione Lunare si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno o perdita di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita vengono guadagnati o persi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da

combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità del Testimone della Rivoluzione Lunare si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

- Se guadagni o perdi un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa, guadagni o perdi quei punti vita come un unico evento e l'ultima abilità del Testimone della Rivoluzione Lunare si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'ultima abilità del Testimone della Rivoluzione Lunare, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Topoguardia Veterano

{3} {R/W}

Creatura — Soldato Topo

3/4

Audacia — Ogniqualvolta il Topoguardia Veterano diventa bersaglio di una magia o abilità che controlli per la prima volta in ogni turno, prende +1/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno. Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

- Se il Topoguardia Veterano lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si risolva, profetizzerai comunque 1.

Tordo Beffardo

{X} {U}

Creatura — Uccello Bardo

1/1

Volare

Puoi far entrare il Tordo Beffardo come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia con valore di mana pari o inferiore al mana speso per lanciare il Tordo Beffardo, tranne che è un Uccello in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare.

- La seconda abilità del Tordo Beffardo considera tutto il mana speso per lanciare il Tordo Beffardo, non solo il mana speso per {X}. Se ci sono dei costi addizionali per lanciarlo, il mana speso per pagare questi costi viene considerato.
- Il Tordo Beffardo copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale, tranne che è un Uccello in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare, e nulla più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, 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 la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, il Tordo Beffardo copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.

- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora il Tordo Beffardo entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando il Tordo Beffardo entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura copiata.
- Puoi scegliere di non far entrare il Tordo Beffardo come copia di un'altra creatura. Se lo fai, sarà solo una creatura Uccello Bardo 1/1 con volare, un'abilità che non fa nulla e l'opportunità di fare una o due battute autoironiche.

Torta di Carote

{1}{W}

Artefatto — Cibo

Quando la Torta di Carote entra e quando la sacrifichi, crea una pedina creatura Coniglio 1/1 bianca e profetizza

1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.*)

{2}, {T}, Sacrifica la Torta di Carote: Guadagni 3 punti vita.

- La prima abilità della Torta di Carote si innescherà se la sacrifichi per pagare il costo della sua ultima abilità o a causa di un altro costo o effetto. Ad esempio, se sacrifichi la Torta di Carote per foraggiare, creerai comunque una pedina Coniglio e profetizzerai 1. Non importa com'è servita, rimane sempre una delizia!

Tracciastelle

{3}{W}

Creatura — Chierico Pipistrello

3/1

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato o perso punti vita in questo turno, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura con forza pari o inferiore a 3 scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- L'ultima abilità della Tracciastelle verifica se hai guadagnato o perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai guadagnato 2 punti vita e perso 2 punti vita nello stesso turno, hai comunque guadagnato e perso punti vita in quel turno, anche se i tuoi punti vita sono gli stessi di quando è iniziato il turno.
- Se non hai guadagnato o perso punti vita durante il turno nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, l'ultima abilità della Tracciastelle non si innescherà. Guadagnare o perdere punti vita durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.

Ululato dell'Incendio Indomabile

{1} {R} {R}

Stregoneria

Dona una carta (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore pesca una carta prima dei suoi altri effetti.*)

L'Ululato dell'Incendio Indomabile infligge 2 danni a ogni creatura. Se il dono è stato promesso, invece l'Ululato dell'Incendio Indomabile infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio e 2 danni a ogni creatura.

- Se il dono è stato promesso e il bersaglio è illegale mentre l'Ululato dell'Incendio Indomabile tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. A nessuna creatura verrà inflitto danno.

Vedetta della Sommità

{2} {G}

Creatura — Esploratore Rana

1/2

Raggiungere

Quando la Vedetta della Sommità entra, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta terra.

Metti quella carta sul campo di battaglia TAPpata e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se passi in rassegna il tuo intero grimorio senza rivelare una carta terra, finirai con il rivelare e randomizzare il tuo grimorio.

Verdeguscio Fertile

{3} {G} {G}

Creatura — Tartaruga Elementale

4/6

Raggiungere

Fintanto che controlli dieci o più terre, le creature che controlli prendono +2/+2.

Ogniquale volta entra il Verdeguscio Fertile o un'altra creatura che controlli con costituzione superiore alla sua forza, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia TAPpata. Altrimenti, aggiungila alla tua mano.

- Il danno resta sulle creature fino alla fine del turno. Se la seconda abilità del Verdeguscio Fertile smette di applicarsi (perché lascia il campo di battaglia o perde le sue abilità o perché non controlli più dieci o più terre), allora ogni creatura che aveva bisogno del bonus di costituzione per rimanere in vita morirà.
- L'ultima abilità del Verdeguscio Fertile verifica la forza e la costituzione di una creatura solo nel momento in cui entra. Se entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Sono incluse anche le abilità statiche che modificano la forza e la costituzione delle creature che controlli (come la seconda abilità del Verdeguscio Fertile). Se la costituzione di quella creatura è superiore alla sua forza quando entra, l'abilità si innescherà comunque e si risolverà normalmente indipendentemente da cosa accade a quella creatura dopo.
- Se la prima carta del tuo grimorio è una carta terra, puoi scegliere di aggiungerla alla tua mano invece di metterla sul campo di battaglia TAPpata.

Veterana Rovoguardia

{1} {G} {G}

Creatura — Guerriero Procione

3/4

Ogniqualevolta consumi 4, i Procioni che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.
(Consumi 4 quando spendi il tuo quarto mana totale per lanciare magie in un turno.)

- L'abilità della Veterana Rovoguardia influenza solo i Procioni che controlli nel momento in cui si risolve, inclusa la Veterana Rovoguardia stessa (purché sia ancora un Procione in quel momento). I Procioni che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno o le creature che diventano Procioni più avanti nel turno non saranno influenzati.

Vipera Dentemarcio

{5} {B}

Creatura — Serpente Elementale

6/6

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di permanenti non terra. Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni permanente sacrificato in questo modo.

Ogniqualevolta la Vipera Dentemarcio entra o attacca, metti un segnalino piaga su di essa. Poi, per ogni segnalino piaga su di essa, ogni avversario perde 4 punti vita a meno che quel giocatore non sacrifichi un permanente non terra o scarti una carta.

- Se la Vipera Dentemarcio lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, usa il numero di segnalini piaga che si trovavano su di essa nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante volte ogni avversario deve fare la scelta indicata.
 - Mentre si risolve l'abilità innescata della Vipera Dentemarcio, il tuo avversario sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Le carte o i permanenti che ha precedentemente scelto durante questo procedimento non possono essere scelti di nuovo. Poi quel giocatore ripete il procedimento se non è ancora stato fatto una volta per ciascun segnalino piaga presente sulla Vipera Dentemarcio. Infine, quel giocatore scarta le carte scelte, sacrifica i permanenti scelti e perde 4 punti vita per il numero appropriato di volte.
 - Un avversario può sempre scegliere di non sacrificare un permanente non terra o scartare una carta (e quindi perdere 4 punti vita) anche se ha delle carte in mano o permanenti non terra sul campo di battaglia.
 - In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno compie tutte le proprie scelte, poi tutte le azioni avvengono contemporaneamente. Gli avversari sapranno quali scelte hanno fatto gli avversari precedenti in ordine di turno, anche se le carte scelte per essere scartate in questo modo non saranno rivelate finché non vengono scartate alla fine del procedimento.
-

Vren, lo Spietato

{2} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Ratto

3/4

Egida {2}

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

All'inizio di ogni sottofase finale, crea X pedine creatura

Ratto 1/1 nere con "Questa creatura prende +1/+1 per ogni altro Ratto che controlli", dove X è il numero di creature che i tuoi avversari controllavano e che sono state esiliate in questo turno.

- Mentre Vren si trova sul campo di battaglia, le creature controllate dai tuoi avversari vengono esiliate invece di morire e le abilità che si innescano quando una creatura muore non si innescheranno.
- Se Vren sta per lasciare il campo di battaglia nel momento in cui una o più creature controllate da un avversario stanno per morire, quelle creature verranno comunque esiliate.
- Le carte che stanno per andare nel cimitero del tuo avversario per altri motivi che non sia morire, per esempio stanno per essere scartate o macinate, verranno comunque messe nel cimitero e non verranno esiliate.
- L'ultima abilità di Vren considera ogni creatura controllata dai tuoi avversari che è stata esiliata in questo turno, incluse le pedine creatura.

Warlock Braccapensieri

{2} {B}

Creatura — Warlock Lucertola

2/2

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Quando il Warlock Braccapensieri entra, scegli un avversario bersaglio. Se ha perso punti vita in questo turno, quel giocatore rivela la sua mano, tu scegli una carta non terra da essa e quel giocatore scarta quella carta. Altrimenti, quel giocatore scarta una carta.

- L'abilità innescata del Warlock Braccapensieri verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
-

Wick, la Mente a Spirale

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Ratto

2/4

Ogniqualevolta Wick o un altro Ratto che controlli entra, crea una pedina creatura Chiocciola 1/1 nera se non controlli una Chiocciola. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su una Chiocciola che controlli.

{U} {B} {R}, Sacrifica una Chiocciola: Wick infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a ogni avversario. Poi peschi carte pari alla forza della creatura sacrificata.

- Per determinare quanti danni vengono inflitti e quante carte pescare, usa la forza della Chiocciola sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Anche se Wick ha abbandonato la Chiocciola, non abbandonerà mai te.

Ygra, Che Mangia Ogni Cosa

{3} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Felino Elementale

6/6

Egida—Sacrifica un Cibo.

Le altre creature sono artefatti Cibo in aggiunta ai loro altri tipi e hanno “{2}, {T}, Sacrifica questo permanente: Guadagni 3 punti vita”.

Ogniqualevolta un Cibo viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, metti due segnalini +1/+1 su Ygra, Che Mangia Ogni Cosa.

- Le creature influenzate mantengono i loro altri tipi e abilità.
- Gli effetti di sostituzione che modificano gli artefatti mentre entrano si applicheranno dopo che avrai applicato l'effetto di Ygra. Ad esempio, se controlli Ygra e un effetto dice che gli artefatti entrano TAPpati, le creature entreranno TAPPate.
- Le creature che muoiono mentre controlli Ygra sono comunque artefatti Cibo mentre lasciano il campo di battaglia, perciò l'ultima abilità di Ygra si innescherà ogniqualevolta una creatura influenzata dalla sua seconda abilità muore.

Zannata Rabbiosa

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Poi infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- Se la creatura che controlli è un bersaglio legale, ma la creatura che non controlli non lo è, mentre la Zannata Rabbiosa si risolve, la creatura che controlli prenderà +1/+0 fino alla fine del turno, ma non verrà inflitto alcun danno. Invece, se la creatura che controlli è un bersaglio illegale, ma la creatura che non controlli è comunque un bersaglio legale, quando la Zannata Rabbiosa si risolve non accadrà nulla.
-

Zoraline, Evocatrice del Cosmo
{1}{W}{B}
Creatura Legendaria — Chierico Pipistrello

3/3

Volare, cautela

Ogniqualevolta un Pipistrello che controlli attacca, guadagna 1 punto vita.

Ogniqualevolta Zoraline entra o attacca, puoi pagare {W}{B} e 2 punti vita. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero con un segnalino finale.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Zoraline nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {W}{B} e 2 punti vita in questo modo. Scegli un bersaglio per questa abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliato.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL KIT INIZIALE DI *BLOOMBURROW*:

Bria, Furfante delle Maree
{2}{U}{R}
Creatura Legendaria — Farabutto Lontra

3/3

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

Le altre creature che controlli hanno prodezza. (*Se una creatura ha più istanze di prodezza, ognuna si innesca separatamente.*)

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno.

- Una volta che un'abilità prodezza si è innescata, far sì che la creatura perda prodezza rimuovendo Bria dal campo di battaglia non influenzerà quell'abilità. La creatura prenderà comunque +1/+1 fino alla fine del turno.
 - L'ultima abilità di Bria si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Byrke, Lungo Orecchio della Legge
{4}{G}{W}
Creatura Legendaria — Soldato Coniglio
4/4

Cautela
Quando Byrke, Lungo Orecchio della Legge entra, scegli fino a due creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna.
Ogniqualvolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli attacca, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su di essa.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su una creatura, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Gli effetti di sostituzione che modificano il numero di segnalini che vengono messi sulle creature che controlli, come l'effetto dell'Evoluzione Ramificata, si applicano normalmente a questa abilità.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI *BLOOMBURROW*:

Assalto della Stirpe
{4}{R}{R}
Stregoneria
Scegli un tipo di creatura. Per ogni creatura che controlli del tipo scelto, crea una pedina che è una copia di quella creatura. Quelle pedine hanno rapidità. Esiliale all'inizio della prossima sottofase finale.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Uccello o Mago. Non è possibile scegliere tipi di carta (per esempio, artefatto).
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura originale sta copiando qualcos'altro, la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiata.

Colonia di Ratti
{1}{B}
Creatura — Ratto
2/1
La Colonia di Ratti prende +1/+0 per ogni altro Ratto che controlli.
Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Colonia di Ratti.

- L'ultima abilità della Colonia di Ratti ti permette di ignorare solo la regola delle "quattro copie". Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di *Bloomburrow*, non puoi aggiungere altre carte Colonia di Ratti dalla tua collezione personale.

Cortile Appartato

Terra

Mentre il Cortile Appartato entra, scegli un tipo di creatura.

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura del tipo scelto o per attivare un'abilità di una fonte creatura del tipo scelto.

- Se il Cortile Appartato è in qualche modo sul campo di battaglia senza un tipo scelto, il mana della sua seconda abilità di mana non può essere speso per nulla.

Da Spade a Spighe!

{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore guadagna punti vita pari alla sua forza.

- Per determinare quanti punti vita vengono guadagnati, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Ratti Spietati

{1} {B} {B}

Creatura — Ratto

2/2

I Ratti Spietati prendono +1/+1 per ogni altra creatura sul campo di battaglia chiamata Ratti Spietati.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Ratti Spietati.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una carta Ratti Spietati potrebbe diventare letale se un'altra carta Ratti Spietati lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
 - L'ultima abilità dei Ratti Spietati ti permette di ignorare la regola delle "quattro copie". Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di *Bloomburrow*, non puoi aggiungere altre carte Ratti Spietati dalla tua collezione personale.
-

Spada di Fuoco e Ghiaccio

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal rosso e dal blu.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, la Spada di Fuoco e Ghiaccio infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio e tu peschi una carta.

Equipaggiare {2}

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità innescata tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Non pescherai alcuna carta.

Toski, Portatore di Segreti

{3}{G}

Creatura Leggendaria — Scoiattolo

1/1

Questa magia non può essere neutralizzata.

Indistruttibile

Toski, Portatore di Segreti attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Toski. Quando quella magia o abilità si risolve, Toski non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Se Toski non può attaccare per qualche motivo (ad esempio, perché è TAPpato o è entrato sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Trituratore di Libri Mastri

{1}{U}

Creatura — Consigliere Uccello

1/3

Volare

Ogniqualvolta un giocatore lancia la sua seconda magia in ogni turno, il Trituratore di Libri Mastri complotta.

(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.)

- Dopo che un'abilità che fa complottare una creatura ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che sta complottando dopo che tu hai scartato una carta non terra, ma prima che la carta riceva un segnalino.
- Se non viene scartata alcuna carta, probabilmente perché la mano di quel giocatore è vuota e un effetto dice che non può pescare carte, la creatura che sta complottando non riceve un segnalino +1/+1.

- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di complottare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a complottare. Se scarti una carta non terra in questo modo, non metterai alcun segnalino +1/+1 su nulla. Le abilità che si innescano “quando [quella creatura] complotta” si innescheranno.
- Il Trituratore di Libri Mastri verifica le magie lanciate prima che fosse sul campo di battaglia. Nello specifico, se il Trituratore di Libri Mastri è la seconda magia che lanci in un turno, la sua abilità non si innescherà in quel turno.

NOTE SPECIFICHE SULLE NUOVE CARTE COMMANDER DI *BLOOMBURROW*:

Apprendistato di Germologia

{3}{G}

Stregoneria

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.
- Crea una pedina che è una copia di una pedina bersaglio che controlli.
- Un giocatore bersaglio crea una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.
- Un avversario bersaglio sacrifica un artefatto non pedina.

- Scegli i modi mentre lanci la magia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
 - Puoi selezionare un modo solo se è disponibile un bersaglio legale per quel modo. Ignora i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli. Ogni volta che selezioni quel modo, puoi scegliere un bersaglio diverso oppure lo stesso bersaglio.
 - Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
 - Se scegli lo stesso modo più di una volta, decidi il relativo ordine mentre lanci la magia. Ad esempio, se scegli l'ultimo modo dell'Apprendistato di Germologia più di una volta, decidi il relativo ordine in cui gli avversari bersaglio sacrificano gli artefatti non pedina.
 - Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
 - Se l'Apprendistato di Germologia viene copiato, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.
 - Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che l'Apprendistato di Germologia si risolva, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
-

Arturo, Cavaliere della Calendula

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

Creatura Leggendaria — Cavaliere Topo

4/5

Rapidità

Ogniqualvolta Arturo, Cavaliere della Calendula e almeno un'altra creatura attaccano, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi mettere una carta creatura scelta tra esse sul campo di battaglia TAPPata e attaccante. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Fai tornare quella creatura in mano al suo proprietario alla fine del combattimento.

- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla creatura che hai messo sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da Arturo o da qualsiasi altra creatura attaccante.
- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.

Assalto Riecheggante

{4} {R}

Incantesimo

Le pedine creatura che controlli hanno minacciare.

Ogniqualvolta attacchi un giocatore, scegli una creatura non pedina bersaglio che attacca quel giocatore. Crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è 1/1. La pedina entra TAPPata e che attacca quel giocatore. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se attacchi più giocatori nella stessa sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, l'ultima abilità dell'Assalto Riecheggante si innesca una volta per ogni giocatore che hai attaccato.
 - La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più, tranne che è 1/1 (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi oltre). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Nel caso in cui la creatura bersaglio stia copiando qualcos'altro quando la seconda abilità dell'Assalto Riecheggante si risolve, la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato, tranne che è 1/1.
 - Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura copiata.
 - Sebbene la pedina entri come attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando entra come attaccante.
-

Beau, Bardo dei Rovi

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Bardo Procione

3/3

Durante il tuo turno, ogni artefatto non Equipaggiamento e incantesimo non Aura che controlli con valore di mana pari o superiore a 4 è una creatura Elementale 4/4 in aggiunta ai suoi altri tipi e ha indistruttibile, rapidità e “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta”.

- Se un effetto fa sì che Beau perda tutte le abilità durante il tuo turno, i suoi effetti si applicheranno comunque agli artefatti non Equipaggiamento e agli incantesimi non Aura che controlli.
- Se un Equipaggiamento viene assegnato a un artefatto o incantesimo che è attualmente una creatura a causa dell'abilità di Beau, diventerà non assegnato durante il prossimo mantenimento che non è tuo. Analogamente, qualsiasi Aura che viene assegnata a quegli artefatti o incantesimi che non possono incantare il tipo di permanente appropriato verrà messa nel cimitero dei rispettivi proprietari.
- Eventuali segnalini che vengono messi su un artefatto o incantesimo mentre è una creatura a causa dell'abilità di Beau rimangono su quell'artefatto o incantesimo mentre non è una creatura, anche se non hanno effetto su un permanente non creatura.

Calamità delle Ceneri

{5}{R}{R}

Stregoneria

Convocazione (*Le tue creature possono aiutarti a lanciare questa magia. Ogni creatura che TAPpi mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura.*)

La Calamità delle Ceneri infligge 6 danni a ogni creatura STAPpata.

- Per convocare una magia, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Se TAPpare una creatura usando convocazione non paga alcun mana nel costo di quella magia (perché hai già pagato tutto il mana nel costo della magia TAPPando altre creature o perché hai già pagato tutto il mana generico nel costo TAPPando altre creature e la creatura che vuoi TAPpare non condivide un colore con nessuno dei simboli di mana rimasti nel costo della magia), non puoi usare convocazione per TAPpare quella creatura. Gli effetti che aumentano o riducono il costo di una magia con convocazione si applicano prima che siano pagati i costi e aumenteranno o diminuiranno il numero totale di creature che puoi TAPpare.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi aggiuntivi o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per utilizzare convocazione. Analogamente, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParla per utilizzare convocazione.
- Poiché convocazione non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.

- TAPPARE una creatura multicolore utilizzando convocazione corrisponde al pagamento di {1} o di un mana a tua scelta di uno qualsiasi dei colori di quella creatura.
-

Campionessa Frondacciaio

{2}{W}

Creatura — Soldato Topo

1/1

Prole {1}{W} (*Puoi pagare {1}{W} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando questa creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.*)

Cautela

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'ultima abilità della Campionessa Frondacciaio si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Cricerchio Rotolante

{7}

Artefatto — Veicolo

4/4

Il Cricerchio Rotolante prende +1/+1 per ogni Criceto che controlli.

Ogniqualevolta il Cricerchio Rotolante attacca, crea tre pedine creatura Criceto 1/1 rosse, poi infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è il numero di Criceti che controlli.

Manovrare 3

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la seconda abilità del Cricerchio Rotolante.
-

Elogiatore della Selenite

{3}{B}{B}

Creatura — Warlock Pipistrello

4/4

Volare

Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario muore, crei una pedina Sanguine. (*È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

Ogniqualevolta sacrifichi un artefatto, metti un segnalino +1/+1 sull'Elogiatore della Selenite e guadagni 1 punto vita.

- Se l'Elogiatore della Selenite e una o più creature controllate dagli avversari muoiono contemporaneamente, la sua seconda abilità si innescherà per ognuna di quelle creature controllate dagli avversari che sono morte.
-

Falco della Piropicchiata

{3} {R} {R}

Creatura — Uccello Elementale

4/4

Volare, rapidità

Ogniqualevolta il Falco della Piropicchiata attacca, prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana maggiore tra gli artefatti che controlli.

Ogniqualevolta consumi 6, prendi il controllo di fino a un artefatto bersaglio fintanto che controlli il Falco della Piropicchiata. *(Consumi 6 quando spendi il tuo sesto mana totale per lanciare magie in un turno.)*

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la terza abilità del Falco della Piropicchiata.
 - Se il Falco della Piropicchiata lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, il controllo dell'artefatto bersaglio non cambia.
-

Frugivoro Insaziabile

{3} {B}

Creatura — Berserker Ratto

2/4

Quando il Frugivoro Insaziabile entra, crea una pedina Cibo, poi puoi esiliare tre carte dal tuo cimitero. Se lo fai, ripeti questo procedimento.

{3} {B}, Sacrifica X Cibi: Le creature che controlli prendono +X/+0 e hanno minacciare fino alla fine del turno.

- Ripeti il procedimento come parte della risoluzione della prima abilità del Frugivoro Insaziabile. Se la pedina Cibo che hai creato o le carte che hai esiliato dal tuo cimitero hanno fatto innescare qualche abilità, quelle abilità saranno messe in pila solo dopo che la prima abilità del Frugivoro Insaziabile avrà finito di risolversi.
 - I giocatori non possono compiere altre azioni durante la risoluzione della prima abilità del Frugivoro Insaziabile. In particolare, non possono tentare di rimuovere carte dal tuo cimitero mentre questo procedimento viene ripetuto.
 - Il procedimento nella prima abilità del Frugivoro Insaziabile viene ripetuto finché non rifiuti di esiliare tre carte dal tuo cimitero. Non puoi provare a esiliare tre carte dal tuo cimitero se non hai almeno tre carte nel tuo cimitero.
 - Puoi scegliere 0 come valore di X nel costo dell'ultima abilità del Frugivoro Insaziabile. Se lo fai, le creature che controlli avranno minacciare fino alla fine del turno. *(A quanto pare, la sola idea di qualcuno che mangia delle bacche in quel modo è abbastanza spaventosa).*
-

Girino Prodigio

{1}{U}

Creatura — Mago Rana

1/3

Evoluzione (*Ogniqualvolta una creatura che controlli entra, se quella creatura ha forza o costituzione maggiore di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia non creatura con valore di mana inferiore alla forza del Girino Prodigio, peschi una carta.

- Quando confronti i valori delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
 - Ogniqualvolta una creatura che controlli entra, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
 - Se si innesca evoluzione, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che evoluzione tenti di risolversi, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per confrontarli.
 - Se una creatura entra con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se si innesca evoluzione. Per esempio, una creatura 1/1 che entra con due segnalini +1/+1 farà innescare l'abilità evoluzione di una creatura 2/2.
 - Se più creature entrano allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione ed entrano due creature 3/3 che controlli, evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.
 - Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità evoluzione, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Per esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione ed entra una creatura 1/3 che controlli, la sua costituzione è maggiore, perciò si innescherà evoluzione. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'innescamento di evoluzione tenta di risolversi, la sua forza è maggiore. Metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione.
 - L'ultima abilità del Girino Prodigio si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Dopo che l'ultima abilità del Girino Prodigio si è innescata, non importa cosa accade al Girino Prodigio. Ridurre la sua forza o rimuoverlo dal campo di battaglia non impedirà all'abilità di risolversi.
-

Il Più Selvaggio della Selva

{3}{G}{G}

Incantesimo

Quando Il Più Selvaggio della Selva entra, metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio, dove X è la forza di quella creatura.

All'inizio della tua sottofase finale, pesca due carte se controlli la creatura con la forza maggiore o con forza maggiore a pari merito con altre creature.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità de Il Più Selvaggio della Selva.
- L'ultima abilità de Il Più Selvaggio della Selva si innescherà all'inizio della tua sottofase finale indipendentemente da chi controlla la creatura con la forza maggiore. Fintanto che controlli la creatura con la forza maggiore o con la forza maggiore a pari merito quando l'abilità si risolve, pescherai due carte.

Lepre Taurina

{X}{1}{W}

Creatura — Guerriero Coniglio

1/2

Famelico (*Questa creatura entra con X segnalini +1/+1.*

Se X è pari o superiore a 5, pesca una carta quando entra.)

Ogniquale volta la Lepre Taurina attacca, crea un numero di pedine creatura Coniglio 1/1 bianche pari alla forza della Lepre Taurina.

- Una creatura con famelico ottiene i suoi segnalini mentre entra. Non entra prima, per poi ottenere i segnalini. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza o costituzione entra prendono in considerazione anche i segnalini.
 - L'abilità innescata che verifica se X è pari o superiore a 5 si riferisce al valore di X scelto quando è stata lanciata la magia, che può essere diverso dal numero di segnalini con cui è entrata se sono stati applicati effetti di sostituzione. Questo vale anche per qualsiasi altra abilità che possieda che si riferisce a X e si innesca quando entra.
 - Se un altro permanente entra come una copia di una creatura con famelico, non entrerà con alcun segnalino fornito dall'abilità famelico.
 - Se viene copiata una magia permanente con famelico, la copia avrà lo stesso valore di X e il permanente pedina che la magia diventa mentre entra entrerà con X segnalini.
 - Se la Lepre Taurina lascia il campo di battaglia mentre la sua ultima abilità è in pila, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante pedine Coniglio creare.
-

Madama Begonia
{1}{G}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Cittadino Coniglio

1/5

Cautela

Ogniqualevolta lanci una magia, un avversario bersaglio pesca una carta. Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Ha volare fino alla fine del turno. Se è la seconda volta che si è risolta questa abilità in questo turno, peschi due carte.

- L'ultima abilità di Madama Begonia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Massacro del Brulicampo

{3}{B}{B}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi. Poi ogni creatura che non è un Insetto, Ratto, Ragno o Scoiattolo prende -1/-1 fino alla fine del turno per ogni creatura che controlli che è un Insetto, Ratto, Ragno o Scoiattolo.

- Se controlli una creatura che ha più di uno dei tipi elencati (per esempio, il Duo Zannadaga che è un Ratto Scoiattolo), viene contato solo una volta per il Massacro del Brulicampo.

Messer Coda di Volpe

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

Creatura Leggendaria — Farabutto Volpe

3/5

Legame vitale

Ogniqualevolta Messer Coda di Volpe attacca, pesca carte pari al numero di carte nella mano del giocatore in difesa meno il numero di carte nella tua mano. Se non hai pescato carte in questo modo, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura dalla tua mano.

- Se il numero di carte nella mano del giocatore in difesa meno il numero delle carte nella tua mano è pari o inferiore a 0, non pescherai alcuna carta.
-

Minestra Comunitaria

{2} {G}

Incantesimo

Quando la Minestra Comunitaria entra, un qualsiasi numero di avversari bersaglio pesca una carta. Metti un segnalino ingrediente sulla Minestra Comunitaria, poi metti un segnalino ingrediente su di essa per ogni carta pescata in questo modo.

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, quella creatura entra con X segnalini +1/+1 addizionali, dove X è il numero di segnalini ingrediente sulla Minestra Comunitaria.

- Non devi necessariamente scegliere uno o più avversari bersaglio per la prima abilità della Minestra Comunitaria. Tuttavia, se lo fai e tutti quei bersagli sono illegali mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore pescherà carte e non metterai alcun segnalino ingrediente sulla Minestra Comunitaria.
- Il valore di X viene calcolato mentre si risolve l'ultima abilità della Minestra Comunitaria.
- Se la Minestra Comunitaria lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, usa il numero di segnalini ingrediente che erano su di essa nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

Nugolo

{4} {W}

Incantesimo

Gli Uccelli che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela.

All'inizio della tua sottofase finale, per ogni magia che hai lanciato in questo turno, crea una pedina creatura Uccello 1/2 blu con volare chiamata Corvo delle Tempeste.

- L'ultima abilità del Nugolo considera le magie che hai lanciato in precedenza nel turno anche se non controllavi il Nugolo mentre le lanciavi e anche se quelle magie sono state neutralizzate o altrimenti non si sono risolte.
 - Il numero di magie che hai lanciato viene calcolato solo mentre si risolve l'ultima abilità del Nugolo. Ad esempio, supponiamo che tu abbia lanciato due magie in questo turno e, con l'ultima abilità del Nugolo in pila, lanci uno Strige della Tormenta (una magia creatura Uccello con lampo che potrebbe essere stata scelta per questo esempio solo perché è un gufo adorabile). Quando l'abilità del Nugolo si risolve avrai lanciato tre magie in questo turno, quindi creerai tre pedine Corvo delle Tempeste. Cra cra!
-

Orso Sempreirsuto

{4}{G}

Creatura — Orso Elementale

6/5

Travolgere

Nascondiglio 3, nascondiglio 3 (*Quando questa creatura entra, guarda le prime tre carte del tuo grimorio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo in ordine casuale. Poi fallo di nuovo.*)

Ogniqualvolta l'Orso Sempreirsuto infligge danno da combattimento a un giocatore, se ci sono carte esiliate con esso, puoi giocare una senza pagare il costo di mana.

- “Nascondiglio N” significa “Quando questo permanente entra, guarda le prime N carte del tuo grimorio. Esiliane una a faccia in giù e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. La carta esiliata ha ‘Il giocatore che controlla il permanente che ha esiliato questa carta può guardare questa carta nella zona di esilio’.”
- Qualsiasi giocatore che ha controllato un permanente con un'abilità nascondiglio da quando una carta è stata esiliata con essa può guardare quella carta.
- Scegli e giochi la carta mentre l'ultima abilità dell'Orso Sempreirsuto si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di giocarla più tardi nel turno.
- Se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la giochi senza pagare il suo costo di mana.
- 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. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

Pirocrine, Fauce Ardente

{3}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Lupo Elementale

6/6

Travolgere

Le magie incantesimo che lanci dalla tua mano hanno cascata. (*Ogniqualvolta lanci una magia incantesimo dalla tua mano, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo in ordine casuale.*)

- Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. Far sì che Pirocrine lasci il campo di battaglia dopo che hai lanciato una magia incantesimo dalla tua mano non impedirà all'abilità cascata di quella magia di risolversi.
- In alcune situazioni insolite, potresti perdere il controllo di Pirocrine durante il processo di lancio di una magia incantesimo dalla tua mano. In queste situazioni, quella magia non avrà cascata.

- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una modifica del 2021 alle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte bifronte modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe.

Polpomante

{3} {G} {U}

Creatura — Druido Rana

3/3

Dona una Piovra (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quando entra, quel giocatore crea una pedina creatura Piovra 8/8 blu.*)

All'inizio di ogni sottofase finale, crea una pedina che è una copia di una pedina creatura bersaglio che è entrata nel campo di battaglia in questo turno.

- La pedina che hai creato copia le caratteristiche originali della pedina come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina (a meno che quella pedina non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella pedina è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamento assegnati, 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 la pedina copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la pedina copiata è stata precedentemente creata da questa abilità), allora la pedina entra come ciò che quella pedina ha copiato.
- Se la pedina copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità “entra” della pedina copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” della pedina copiata.

Potenziatore Rapido

{1}{U}{R}

Creatura — Artefice Lontra

1/3

Rapidità

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli con forza base 1 entra, ha rapidità fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli entra, se non è stata lanciata, metti un segnalino +1/+1 sul

Potenziatore Rapido e il Potenziatore Rapido non può essere bloccato in questo turno.

- Di solito, la forza base di una creatura è la forza stampata sulla carta o, per una pedina, la forza stabilita dall'effetto che l'ha creata. Se un effetto modifica la forza di una creatura senza impostarla a un valore specifico, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza base.
- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza, indicata con un */* o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell'abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza base.
- Alcune creature hanno forza e costituzione base 0/0 e un'abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell'abilità non modifica la sua forza base.

Protezione del Posatoio

{4}{W}{W}

Istantaneo

Dona un turno extra (*Puoi promettere un dono a un avversario mentre lanci questa magia. Se lo fai, quel giocatore gioca un turno extra dopo questo.*)

Crea quattro pedine creatura Uccello 2/2 blu con volare.

Se il dono è stato promesso, tutti i permanenti che controlli scompaiono e, fino al tuo prossimo turno, i tuoi punti vita non possono cambiare e hai protezione da tutto.

Esilia la Protezione del Posatoio.

- Se i tuoi punti vita non possono cambiare, le magie e le abilità che di norma ti farebbero guadagnare o perdere punti vita si risolveranno comunque mentre i tuoi punti vita non possono cambiare, ma la parte di guadagno o perdita di punti vita non avrà alcun effetto.
- Se i tuoi punti vita non possono cambiare, non puoi pagare un costo che richiede il pagamento di alcun ammontare di punti vita che non sia 0 punti vita Analogamente, se un costo include il guadagno di punti vita da parte tua (come il costo alternativo della carta Corroborare di un avversario), non potrà essere pagato.
- Se i tuoi punti vita non possono cambiare, gli effetti che sostituirebbero il tuo guadagno di punti vita con un altro evento non potranno essere applicati, poiché per te è impossibile guadagnare punti vita. Lo stesso vale per gli effetti che sostituirebbero la tua perdita di punti vita con un altro evento.
- Se i tuoi punti vita non possono cambiare, gli effetti che sostituiscono un evento con un tuo guadagno di punti vita (come l'effetto delle Parole di Adorazione) o con una tua perdita di punti vita verranno applicati e non sostituiranno l'evento con nulla.

- Se i tuoi punti vita non possono cambiare e se un effetto cerca di impostare i tuoi punti vita su un determinato numero diverso dai tuoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente. Analogamente, se un effetto cerca di scambiare i punti vita con un altro giocatore, lo scambio non avverrà e non cambieranno i punti vita di nessun giocatore.
- Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose: 1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto. 2) A quel giocatore non possono essere assegnate Aure. 3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magia o abilità.
- Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia te può comunque farti scartare delle carte, ad esempio. Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che ti infliggerebbero sarà prevenuto.
- Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila che ti bersaglia abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- La protezione da tutto in genere previene i danni che ti verrebbero inflitti, ma alcuni danni non possono essere prevenuti. In questo caso, poiché anche i tuoi punti vita non possono cambiare, quel danno avrà comunque tutti gli altri effetti (ad esempio, gli effetti di legame vitale o infettare) che potrebbe avere a parte causarti la perdita di punti vita e le abilità innescate e gli effetti considerano che è stato inflitto danno anche se i tuoi punti vita non sono cambiati.
- Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità "lascia-il-campo". Analogamente, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità "entra".
- Qualsiasi effetto one-shot con la clausola "finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia", ad esempio quello della Luce Esiliatrice, non avverrà quando un permanente scompare.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo "fintanto che", ad esempio quello di Mathas, Cercatore di Demoni, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
- Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che scompaiono mentre sono assegnati a un permanente che sta scomparendo appaiono con quel permanente e restano comunque assegnati ad esso.
- Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli assegnati a un permanente che non stanno scomparendo appaiono con quel permanente se possono comunque restare assegnati ad esso. In caso contrario, appaiono non assegnati. Un'Aura che appare non assegnata verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. Lo stesso vale per le Aure assegnate ai giocatori.
- I permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano vengono ricordate quando appaiono.
- Se una pedina scompare, apparirà non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP.
- Un permanente che scompare fa in modo che una magia o un'abilità in pila che bersaglia quel permanente abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.

- Se la tua sottofase di STAP viene in qualche modo saltata mentre inizia il tuo prossimo turno, i tuoi permanenti scomparsi non appariranno fino a quando non si verifica effettivamente la tua prossima sottofase di STAP, ma non avrai più protezione da tutto e i tuoi punti vita potranno cambiare di nuovo.
- Tutte le creature che appaiono sotto il tuo controllo non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.
- Se prendi il controllo di un permanente di un altro giocatore che in seguito scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il controllo dell'altro giocatore non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Se lasci la partita prima della tua prossima sottofase di STAP, appare non appena inizia la prossima sottofase di STAP dopo che il tuo turno sarebbe dovuto iniziare.

Rospo Icosadattilo

{3}{U}

Creatura — Mago Rana

3/3

Il limite massimo di carte nella tua mano è venti.

Ogniqualevolta attacchi con due o più creature, metti un segnalino +1/+1 sul Rospo Icosadattilo e pesca una carta.

Ogniqualevolta il Rospo Icosadattilo attacca, vinci la partita se ha venti o più segnalini o se hai venti o più carte in mano.

- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Ad esempio, se metti il Rospo Icosadattilo sul campo di battaglia e poi metti il Libro degli Incantesimi (un artefatto che dice che non hai un limite massimo di carte nella tua mano) sul campo di battaglia, non avrai un limite massimo di carte nella tua mano. Tuttavia, se quei permanenti sono entrati in ordine opposto, il limite massimo di carte nella tua mano sarà venti.
- Il limite massimo di carte nella tua mano viene verificato solo durante la sottofase di cancellazione del tuo turno. In altri momenti, puoi avere più carte in mano di quanto stabilito dal limite massimo di carte nella tua mano.
- L'ultima abilità del Rospo Icosadattilo si innescherà ogniqualevolta attacca, indipendentemente da quanti segnalini ha o da quante carte hai nella tua mano in quel momento. Il numero di segnalini che ha e il numero di carte nella tua mano vengono verificati solo quando l'abilità si risolve.

Scoiattoli Scattanti

{2}{G}

Creatura — Esploratore Scoiattolo

2/2

Miriade, miriade (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Poi fallo di nuovo. Esilia le pedine alla fine del combattimento.*)

Ogniqualevolta gli Scoiattoli Scattanti infliggono danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui l’abilità si è risolta. Se quella creatura non sta più attaccando, si riferisce al giocatore appropriato in base a chi o cosa la creatura ha attaccato l’ultima volta.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina. Se sta attaccando un planeswalker, scegli tu quale. Nessuna delle pedine può attaccare una battaglia.
- Nonostante le pedine entrino come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Le pedine create da una singola istanza di miriade entrano tutte contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando le pedine entrano. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” della creatura copiata.
- Se una istanza di miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.

Spada degli Esili

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni creatura che controlli con forza o costituzione base 1.

Ogniqualevolta un Criceto, Topo, Ratto o Scoiattolo che controlli entra, puoi assegnare la Spada degli Esili a quella creatura.

Equipaggiare {2}

- Di norma, la forza e la costituzione base di una creatura sono la forza e la costituzione stampate sulla carta o, per una pedina, la forza e la costituzione stabilite dall’effetto che l’ha creata. Se un altro effetto imposta la forza e la costituzione di una creatura a numeri o valori specifici, questi diventano la sua forza e la sua costituzione base. Se un effetto modifica la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Se una creatura ha un’abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza e la costituzione, indicate con un */* o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell’abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Alcune creature hanno forza e costituzione base 0/0 e un’abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell’abilità non modifica la sua forza e la sua costituzione base.

Speziale dell'Emoradice

{2} {G}

Creatura — Druido Scoiattolo

3/3

Tossico 2 (*I giocatori a cui viene inflitto danno da combattimento da questa creatura ottengono anche due segnalini veleno. Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita.*)

Quando la Speziale dell'Emoradice entra, tu e un avversario bersaglio create una pedina Tesoro.

Ogniqualvolta un avversario sacrifica una pedina non creatura, quel giocatore ottiene due segnalini veleno.

- Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita. Questa è una azione di stato e non usa la pila. In altre parole, accade immediatamente e i giocatori non possono rispondere a essa, proprio come un giocatore che perde la partita perché ha 0 o meno punti vita.
 - Tossico non modifica l'ammontare di danni da combattimento che una creatura infligge. Ad esempio, se una creatura 2/2 con tossico 1 infligge danno da combattimento a un giocatore, quella creatura infliggerà 2 danni. Come risultato di quel danno, il giocatore perde 2 punti vita e ottiene 1 segnalino veleno.
 - Qualsiasi altro effetto di quel danno, come il guadagno di punti vita da legame vitale, si applica comunque.
 - Se una creatura con tossico infligge danno da combattimento a una creatura o a un planeswalker, o se infligge danno non da combattimento, tossico non ha effetto e nessun giocatore ottiene segnalini veleno.
 - Il danno inflitto da una creatura con tossico garantisce lo stesso numero di segnalini indipendentemente da quanti danni vengono inflitti. In particolare, se un effetto di sostituzione modifica in qualche modo il danno (come quello della Violenza Gratuita), il numero di segnalini forniti rimane invariato.
 - Al contrario, gli effetti di sostituzione che si applicano al numero di segnalini messi su un giocatore possono modificare i segnalini messi in questo modo. Ad esempio, le ultime due abilità di Vorinplex, Razziatore Mostruoso possono essere applicate ai segnalini messi in questo modo.
 - Più istanze di tossico sono cumulative. Ad esempio, se una creatura ha tossico 2 e guadagna tossico 1 a causa di un altro effetto, il danno da combattimento che quella creatura infligge a un giocatore farà ottenere tre segnalini veleno a quel giocatore.
 - Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale mentre la seconda abilità della Speziale dell'Emoradice tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore creerà una pedina Tesoro.
-

Talento dell'Alchimista

{3} {R}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Quando il Talento dell'Alchimista entra, crea due pedine

Tesoro TAppate.

{1} {R}: Livello 2

I Tesori che controlli hanno “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore”.

{4} {R}: Livello 3

Ogniqualvolta lanci una magia, se è stato speso mana da un Tesoro per lanciarla, questa Classe infligge a ogni avversario danno pari al valore di mana di quella magia.

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

Talento del Buongustaio

{G}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

Durante il tuo turno, gli artefatti che controlli sono Cibi in aggiunta ai loro altri tipi e hanno “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.

{2} {G}: Livello 2

Ogniqualvolta guadagni punti vita per la prima volta in ogni turno, crea una pedina creatura Procione 3/3 verde.

{3} {G}: Livello 3

Ogniqualvolta guadagni punti vita per la prima volta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Gli artefatti mantengono qualsiasi tipo, sottotipo, supertipo e abilità che hanno.
 - Se il Talento del Buongustaio in qualche modo diventa un artefatto, sarà anche un Cibo durante il tuo turno.
 - Le abilità di Classe di livello 2 e di livello 3 del Talento del Buongustaio non si innescheranno se hai già guadagnato punti vita in precedenza nel turno in cui ha ottenuto quei livelli, anche se guadagni punti vita di nuovo più avanti nel turno.
-

Talento del Pescatore

{2}{G}{U}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

All'inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi rivelarla se è una carta terra. Crea una pedina creatura Pesce 1/1 blu se l'hai rivelata in questo modo. Poi pesca una carta.

{G}{U}: Livello 2

Se stai per creare una pedina Pesce, crea invece una pedina creatura Squalo 3/3 blu.

{2}{G}{U}: Livello 3

Se stai per creare una pedina Squalo, crea invece una pedina creatura Piovra 8/8 blu.

- Non devi necessariamente rivelare la carta se è una carta terra. (Forse non hai voglia di pesce. Non fa niente).
- Le caratteristiche della pedina vengono interamente sostituite da pedina creatura Squalo 3/3 blu o da pedina creatura Piovra 8/8 blu, come appropriato. Non avranno alcuna altra abilità con cui stavano per essere create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea le pedine (ad esempio, il fatto che siano TAPpate o attaccanti o le diciture "Quella pedina ha rapidità" o "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica comunque.
- Le abilità di Classe di livello 2 e di livello 3 del Talento del Pescatore sostituiranno qualsiasi pedina Squalo o Pesce che hai creato, non solo quelle create dalle abilità del Talento del Pescatore.

Talento del Veggente

{U}

Incantesimo — Classe

(Guadagni il livello successivo come una stregoneria per aggiungerne l'abilità.)

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

{3}{U}: Livello 2

Se hai lanciato una magia in questo turno, puoi giocare carte dalla cima del tuo grimorio.

{2}{U}: Livello 3

Le magie che lanci da una zona diversa dalla tua mano costano {2} in meno per essere lanciate.

- 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.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le terre giocate e le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo totale delle magie che lanci da una qualsiasi zona diversa dalla tua mano.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella di questa abilità). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Tasso dei Finferli
 {3}{G}
 Creatura — Druido Tasso
 3/4
 Ogni Fungus e Saprolingio che controlli ha “{T}:
 Aggiungi {G}”.
 All’inizio della tua sottofase finale, crea una pedina
 creatura Saprolingio 1/1 verde.
 //
 Festa Fungina
 {2}{G}
 Istantaneo — Avventura
 Crea due pedine creatura Saprolingio 1/1 verdi. *(Poi
 esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito
 dall’esilio.)*

- 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 Tasso dei Finferli è una carta creatura verde con valore di mana 4.
- 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 Tasso dei Finferli è in cima al tuo grimorio, puoi lanciare la Festa Fungina, ma non il Tasso dei Finferli.
- 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.

Tentazione dei Conigli

{2}{W}

Stregoneria

Tentazione allettante — Pesca una carta e crea una pedina creatura Coniglio 1/1 bianca. Poi ogni avversario può pescare una carta e creare una pedina creatura Coniglio 1/1 bianca. Per ogni avversario che lo fa, peschi una carta e crei una pedina creatura Coniglio 1/1 bianca.

- I tuoi avversari decidono, secondo l'ordine del turno, se accettare o meno l'offerta, iniziando con il prossimo avversario in ordine di turno. Ogni avversario conoscerà le scelte degli avversari che lo precedono nell'ordine del turno quando farà la propria.
- Dopo che ogni avversario ha deciso, l'effetto avviene simultaneamente per tutti coloro che hanno accettato l'offerta. Poi l'effetto avviene di nuovo per te per un numero di volte pari al numero di avversari che hanno accettato.

Zinia, Voce della Valle

{U}{R}{W}

Creatura Legendaria — Bardo Uccello

1/3

Volare

Zinia, Voce della Valle prende +X/+0, dove X è il numero di altre creature che controlli con forza base 1.

Le magie creatura che lanci hanno prole {2}. *(Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci una magia creatura.*

Se lo fai, quando quella creatura entra, crea una pedina 1/1 che è una sua copia.)

- Se Zinia lascia il campo di battaglia dopo che hai lanciato una magia creatura e pagato il suo costo di prole ma prima che quella magia si risolva, il permanente che quella magia diventa non avrà prole quando entra. Quindi, non creerai una pedina 1/1 che è una sua copia.
- Di solito, la forza base di una creatura è la forza stampata sulla carta o, per una pedina, la forza stabilita dall'effetto che l'ha creata. Se un altro effetto stabilisce un numero o un valore specifico per la forza di una

creatura, quello diventa la sua forza base. Se un effetto modifica la forza di una creatura senza impostarla a un valore specifico, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza base.

- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza, indicata con un */* o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell'abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza base.
- Alcune creature hanno forza e costituzione base 0/0 e un'abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell'abilità non modifica la sua forza base.

Magic: The Gathering, Magic, Bloomburrow, Dominaria, La Guerra dei Fratelli, Phyrexia, Eldraine, Ixalan e Crocevia Tonante sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2024 Wizards.