

## Note di release di *Avventure nei Forgotten Realms*

Redatte da Jess Dunks, con il contributo di Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Ultima modifica: venerdì 3 giugno 2021

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

La sezione "Note generali" include le informazioni sull'uscita e fornisce spiegazioni sulle meccaniche e sui 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

### Informazioni sull'uscita

L'espansione *Avventure nei Forgotten Realms* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 23 luglio 2021. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Il Trono di Eldraine*, *Theros: Oltre la Morte*, *Ikorla: Terra dei Behemoth*, *Set Base 2021*, *Rinascita di Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Scuola dei Maghi* e *Avventure nei Forgotten Realms*.

Le carte incluse nelle buste per draft e nelle Theme Booster di *Avventure nei Forgotten Realms* saranno legali nel formato Standard. Queste carte sono numerate da 1 a 281 (incluse venti terre base) e contrassegnate dal codice dell'espansione AFR.

Ci sono sessantadue nuove carte stampate nei mazzi Commander di *Avventure nei Forgotten Realms*. Queste carte sono legali nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard, Pioneer e Modern. Sono numerate da 1 a 62 e contrassegnate dal codice dell'espansione AFC. Le altre carte in questi mazzi sono legali per il gioco in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso; in altre parole, la presenza di una carta in questi mazzi non ne modifica la legalità in alcun formato. Quelle carte riproposte sono numerate da 63 a 331 e contrassegnate dal codice dell'espansione AFC.

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

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

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

---

## Nuovo tipo di carta: dungeon

### Nuova azione definita da parola chiave: esplorare il dungeon

Dungeon è un nuovo tipo di carta che appare solo su carte di *Magic* non tradizionali. Queste carte non hanno il retro normale di *Magic* e non vengono mescolate nel grimorio, né pescate. Invece, iniziano al di fuori della partita per poi essere collocate nella zona di comando durante la partita. Sono state ideate per rappresentare il senso di esplorazione e scoperta che si vive in una sessione di gioco di *Dungeons & Dragons*. Quando guardi un dungeon, ti accorgerai subito che ha un'entrata, un'uscita e diverse stanze nel mezzo. Prima di entrare nei dettagli, diamo un'occhiata a un dungeon e a una carta relativa a un dungeon.

Esploratrice di Dungeon Veterana

{3}{W}

Creatura — Guerriero Umano

3/4

Quando l'Esploratrice di Dungeon Veterana entra nel campo di battaglia, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

Miniera Perduta di Phandelver

Dungeon

Ingresso della Caverna — Profetizza 1. (*Conduce a: Tana dei Goblin, Tunnel delle Miniere*)

Tana dei Goblin — Crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa. (*Conduce a: Magazzino, Pozza Oscura*)

Tunnel delle Miniere — Crea una pedina Tesoro. (*Conduce a: Pozza Oscura, Caverna dei Funghi*)

Magazzino — Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. (*Conduce a: Tempio di Dumathoin*)

Pozza Oscura — Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita. (*Conduce a: Tempio di Dumathoin*)

Caverna dei Funghi — Una creatura bersaglio prende -4/-0 fino al tuo prossimo turno. (*Conduce a: Tempio di Dumathoin*)

Tempio di Dumathoin — Pesca una carta.

Alcune carte, come l'Esploratrice di Dungeon Veterana, ti dicono di "esplorare il dungeon". Si tratta di una nuova azione definita da parola chiave. Significa che, se non sei ancora in un dungeon, metterai una carta dungeon che possiedi nella zona di comando e un indicatore esplorazione sulla prima stanza. Un indicatore esplorazione è un oggetto qualsiasi, ad esempio una monetina o una miniatura, che usi per mettere in evidenza la stanza in cui ti trovi. La prossima volta che esplori il dungeon, passerai alla stanza successiva, seguendo le frecce sulla carta. Se puoi spostarti in più di una stanza, scegli in quale entrare.

Ogni stanza ha un'abilità innescata ad essa associata. L'effetto di ognuna di queste abilità è stampato nella stanza corrispondente. L'abilità innescata è "Quando entri in questa stanza, [effetto]." Ad esempio, quando entri nell'Ingresso della Caverna (la prima stanza della Miniera Perduta di Phandelver), profetizza 1.

Quando raggiungi l'ultima stanza di un dungeon e l'abilità di quella stanza si risolve (o lascia la pila in altro modo), il dungeon viene completato e lascia la partita. Quando ti viene indicato di esplorare di nuovo, ricominci daccapo nella prima stanza di un dungeon. Può trattarsi di un nuovo dungeon o puoi ricominciare daccapo nel dungeon che hai appena completato.

Inoltre, alcune carte verificano se hai completato un dungeon o se hai un'abilità che si innesca quando completi un dungeon, come l'Esploratore di Dungeon.

Esploratore di Dungeon

{B}

Creatura — Zombie

2/1

L'Esploratore di Dungeon entra nel campo di battaglia

TAPPato.

Ogniqualvolta completi un dungeon, puoi riprendere in mano l'Esploratore di Dungeon dal tuo cimitero.

Questi sono i dungeon, in breve. Ce ne sono tre in *Avventure nei Forgotten Realms* e potrai trovarli con una certa frequenza nelle buste. Negli eventi Limited, puoi giocare con i dungeon anche se non si trovano tra le carte a tua disposizione. Ciò significa che non è necessario draftarli con il resto delle carte in una busta e non è necessario sbustarli in un mazzo Sealed. I giocatori hanno accesso a tutti e tre i dungeon in qualsiasi momento.

- Le carte dungeon iniziano al di fuori della partita e possono essere introdotte nella partita soltanto da carte che dicono di “esplorare il dungeon”.
- Il giocatore che esplora il dungeon sceglie quale dungeon esplorare.
- Le carte dungeon non fanno parte del mazzo o del sideboard di un giocatore. I giocatori possono usare qualsiasi dungeon che possiedono.
- Puoi spostarti solo in avanti (o meglio, verso il basso) in un dungeon, mai indietro o di lato.
- I dungeon vengono rimossi dal gioco come azione di stato.
- Se in qualche modo esplori il dungeon mentre l'abilità di una stanza è in pila, continuerai ad avanzare nel dungeon. Se sei già nell'ultima stanza, completa quel dungeon e iniziane uno nuovo.
- Ogniqualvolta un giocatore esplora il dungeon, nessun giocatore può rispondere fino a quando quel giocatore non ha scelto in quale dungeon entrare e non si è innescata l'abilità della sua prima stanza.

---

## Parole narrative

Elementale del Culto dell'Aria

{4} {U} {U}

Creatura — Elementale

2/5

Volare

*Vortice* — Quando l'Elementale del Culto dell'Aria entra nel campo di battaglia, fai tornare fino a un'altra creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Trovate un Idolo Maledetto

{1} {G}

Stregoneria

Scegli uno —

- *Distruggilo* — Distruggi un artefatto bersaglio.
- *Spezza la Maledizione* — Distruggi un incantesimo bersaglio.
- *Ruba gli Occhi* — Crea una pedina Tesoro ed esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

Per quanto riguarda i testi narrativi delle carte di *Avventure nei Forgotten Realms*, abbiamo alzato l'asticella grazie all'uso di parole in corsivo che contribuiscono al tema delle tante abilità individuali. In alcuni casi, queste parole precedono le abilità innescate o attivate su una carta. In altri casi, ti permettono di scegliere un modo in maniera colorita. In modo analogo alle parole per definire un'abilità, questi termini non influiscono sulle regole.

---

### **Nuova meccanica: tirare un dado**

Sciame di Goblin

{4} {R}

Creatura — Goblin

4/3

Quando lo Sciame di Goblin entra nel campo di battaglia, tira un d20.

1–9 | Crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa.

10–19 | Crea due di quelle pedine.

20 | Crea tre di quelle pedine.

Pixie Guida

{1} {U}

Creatura — Spiritello

1/3

Volare

*Disponi di Vantaggio* — Se stai per tirare uno o più dadi, tira invece altrettanti dadi più uno e ignora il risultato più basso.

Colpo Critico

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha doppio attacco fino alla fine del turno.

Quando tiri un dado e ottieni un 20 naturale, riprendi in mano il Colpo Critico dal tuo cimitero. (*Un 20 naturale è un tiro di dado il cui risultato mostra la faccia con il numero 20.*)

In *Avventure nei Forgotten Realms*, abbiamo introdotto per la prima volta il tiro dei dadi nelle carte di *Magic a bordo nero*. Molte carte ti dicono di tirare un dado e poi ti indicano cosa fare in base al risultato. Alcune carte hanno

abilità che si innescano ogniqualvolta tiri un dado oppure ogniqualvolta ottieni un determinato risultato. Altre carte ancora modificano i tiri di dado.

- Ogni dado è identificato dal suo numero di facce. Ad esempio, un d20 è un dado a venti facce. Ogni dado deve avere risultati ugualmente probabili e il tiro deve essere effettuato in modo corretto. Sebbene siano consigliati dadi fisici, sono consentiti sostituti digitali, a patto che abbiano lo stesso numero di risultati ugualmente probabili come specificato nelle istruzioni di tiro originali.
- Un'abilità che ti dice di tirare un dado specificherà anche cosa fare con il risultato di quel tiro. Molto spesso, le istruzioni si troveranno nel testo della carta sotto forma di una "tabella dei risultati".
- L'istruzione di tirare un dado e l'effetto che si verifica in base al risultato sono parte della stessa abilità. I giocatori non hanno la possibilità di rispondere all'abilità una volta venuti a conoscenza del risultato del tiro.
- Un effetto che dice "scegli un bersaglio, poi tira un d20" o simile segue sempre il normale processo di mettere un'abilità in pila e risolverla. Scegliere i bersagli fa parte dell'azione di mettere l'abilità in pila e il tiro del d20 avviene più tardi, mentre l'abilità si risolve.
- Alcuni effetti sono in grado di modificare il risultato di un tiro di dado e possono essere parte delle istruzioni per tirare un dado o venire da altre carte. Tutto ciò che fa riferimento al "risultato" di un tiro di dado considera il risultato dopo queste modifiche. Tutto ciò che verifica il "risultato naturale" considera il numero mostrato sulla faccia del dado prima di queste modifiche.
- Alcune abilità, come quelle della Pixie Guida e della Classe del Barbaro, sostituiscono il tiro di un dado con il tiro di dadi extra e ignorano il risultato più basso. I risultati ignorati non vengono considerati ai fini dell'effetto che ti ha indicato di tirare un dado e non fanno innescare le abilità. A tutti gli effetti, una volta determinato quali dadi contano, è come se i dadi extra non fossero mai stati tirati.
- Alcuni effetti ti indicano di effettuare un altro tiro. In tal caso, userai lo stesso numero e tipo di dadi del tiro originale e quel tiro userà la stessa serie di risultati possibili.
- Durante una partita di Planechase, il tiro del dado planare farà innescare qualsiasi abilità che si inneschi ogniqualvolta un giocatore tira uno o più dadi. Tuttavia, qualsiasi effetto che faccia riferimento a un risultato numerico ignorerà il tiro del dado planare.

---

## Nuovo tipo di incantesimo: Classe

Classe del Barbaro

{R}

Incantesimo — Classe

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

Se stai per tirare uno o più dadi, tira invece altrettanti dadi più uno e ignora il risultato più basso.

{1} {R}: Livello 2

Ogniqualvolta tiri uno o più dadi, una creatura bersaglio che controlli prende +2/+0 e ha minacciare fino alla fine del turno.

{2} {R}: Livello 3

Le creature che controlli hanno rapidità.

Chi intraprenderebbe mai un'avventura senza scegliere una classe e senza sapere come salire di livello? In questa espansione abbiamo introdotto un nuovo tipo di incantesimo, la Classe. Ogni Classe inizia soltanto con un'abilità di base, ma può anche salire fino al livello 2 e al livello 3 per ottenere ancora più abilità!

- Ogni Classe possiede cinque abilità e 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 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.
- Hai l'opzione multi-Classe e puoi persino controllare vari incantesimi Classe della stessa Classe. Ogni permanente Classe tiene traccia del proprio livello separatamente.
- Alcune carte Classe hanno un effetto che aumenta quando ne hai altre sotto il tuo controllo. Ad esempio, se hai più carte Classe del Barbaro, tiri altrettanti dadi aggiuntivi e ignori altrettanti risultati più bassi.

---

### Nuova parola per definire un'abilità: Tattiche del Branco

A volte, per ottenere la vittoria in un incontro di *Dungeons & Dragons* sono necessarie una pianificazione dettagliata, una comunicazione efficace e un'esecuzione magistrale. Altre volte attacchi con tutto quel che hai e spera per il meglio. Tattiche del Branco è una nuova parola per definire un'abilità che evidenzia le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca come parte di uno schieramento attaccante con forza pari o superiore a 6.

Hobgoblin Capitana  
{1} {R}  
Creatura — Barbaro Goblin  
3/1  
*Tattiche del Branco* — Ogniqualvolta l'Hobgoblin Capitana attacca, se hai attaccato con creature con forza totale pari o superiore a 6 in questo combattimento, l'Hobgoblin Capitana ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

- L'abilità Tattiche del Branco di una creatura non si innesca se quella creatura non attacca, neppure se attacchi con altre creature con forza totale pari o superiore a 6.
- Dopo che un'abilità Tattiche del Branco si è innescata, quello che succede alle creature attaccanti è irrilevante. L'abilità si risolverà anche se alcune o tutte quelle creature lasciano il campo di battaglia in risposta o se la loro forza totale scende al di sotto di 6.
- Un'abilità Tattiche del Branco considera la forza totale delle creature nel momento in cui attacchi con esse. Se ci sono abilità statiche che aumentano la forza di una creatura mentre sta attaccando, quei bonus

vengono considerati. Tuttavia, se una creatura ha un'abilità innescata che ne aumenta la forza e che si innesca ogniqualvolta la creatura attacca, quel bonus non verrà considerato.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *AVVENTURE NEI FORGOTTEN REALMS*

Acererak l'Arcilich  
{2} {B}  
Creatura Leggendaria — Mago Zombie  
5/5

Quando Acererak l'Arcilich entra nel campo di battaglia, se non hai completato la Tomba dell'Annientamento, fai tornare Acererak l'Arcilich in mano al suo proprietario ed esplora il dungeon.

Ogniqualvolta Acererak l'Arcilich attacca, per ogni avversario, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera a meno che quel giocatore non sacrifichi una creatura.

- Acererak l'Arcilich ha una clausola del “se” interposto nella sua prima abilità innescata. Se hai completato la Tomba dell'Annientamento, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, ma in qualche modo completi la Tomba dell'Annientamento mentre l'abilità è in pila, l'abilità non avrà alcun effetto. Non farai tornare Acererak in mano al suo proprietario e non esplorerai il dungeon.
- Se Acererak non è più sul campo di battaglia mentre la sua prima abilità si risolve e tu non hai completato la Tomba dell'Annientamento, esplorerai comunque il dungeon.
- In una partita multiplayer, ogni avversario decide in ordine di turno se sacrificare o meno una creatura e quale. Ogni avversario conoscerà le scelte compiute dai giocatori precedenti. Quindi, una volta che tutti gli avversari hanno scelto, le creature vengono sacrificate e le pedine vengono create contemporaneamente.

---

Ameba Paglierina  
{X} {G}  
Creatura — Melma  
0/0

Travolgere

L'Ameba Paglierina entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

*Scindersi* — Quando l'Ameba Paglierina muore, se aveva due o più segnalini +1/+1, crea una pedina che è una copia di essa all'inizio della prossima sottofase finale. La pedina entra nel campo di battaglia con la metà dei segnalini +1/+1, arrotondata per difetto.

- Ad esempio, se l'Ameba Paglierina aveva cinque segnalini +1/+1 quando è morta, la pedina che crei entrerà nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1. Quando quella pedina muore, la prossima che crei entrerà con un segnalino +1/+1.
-

Apprendista Eccentrica

{2} {U}

Creatura — Mago Tiefling

2/2

Volare

Quando l'Apprendista Eccentrica entra nel campo di battaglia, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai completato un dungeon, fino a una creatura bersaglio diventa un Uccello con forza e costituzione base 1/1 e volare fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità dell'Apprendista Eccentrica funziona anche se l'Apprendista Eccentrica non era sul campo di battaglia quando hai completato un dungeon e anche se il dungeon è stato completato in un turno precedente.
- Una creatura che diventa un Uccello in questo modo perde tutti gli altri tipi di creatura, ma non perde alcuna delle sue abilità.
- L'ultima abilità sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.

---

Arnesi da Scasso

{1} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando gli Arnesi da Scasso entrano nel campo di battaglia, crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.*)

La creatura equipaggiata non può essere bloccata fintanto che la sua forza è pari o inferiore a 3.

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

- La forza della creatura equipaggiata viene verificata solo durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Se la sua forza diventa superiore a 3 dopo la dichiarazione delle creature bloccanti, non può comunque essere bloccata. Analogamente, se la sua forza diventa pari o inferiore a 3 dopo che è stata bloccata, ciò non la farà diventare non bloccata.

---

Arrivate all'Accampamento degli Gnoll

{1} {R}

Istantaneo

Scegli uno —

- *Intimidiscili* — Fino a due creature bersaglio non possono bloccare in questo turno.
- *Respingili* — Una creatura bersaglio prende +3/+1 fino alla fine del turno.



- Lanciare questa magia e scegliere il modo Intimidiscili dopo che le creature bloccanti sono state dichiarate non modificherà né annullerà alcun blocco.

---

Arrivate a un Fiume

{1}{U}

Istantaneo

Scegli uno —

- *Sfida la Corrente* — Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.
  - *Trova un Guado* — Una creatura bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.
- Lanciare questa magia e scegliere il modo Trova un Guado bersagliando una creatura attaccante che è già stata bloccata non modificherà né annullerà quel blocco. La creatura prenderà comunque +1/+0.

---

Asmodeus l'Arcidiavolo

{4}{B}{B}

Creatura Legendaria — Diavolo Dio

6/6

*Contratto Vincolante* — Se stai per pescare una carta, esilia invece la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù.

{B}{B}{B}: Pesca sette carte.

{B}: Fai tornare tutte le carte esiliate con Asmodeus l'Arcidiavolo in mano ai rispettivi proprietari e perdi altrettanti punti vita.

- Se una carta viene esiliata a faccia in giù e nessun giocatore ha il permesso di guardarla, nessun giocatore può guardarla mentre rimane esiliata a faccia in giù.
- Se il tuo grimorio è vuoto, nessuna carta verrà esiliata ma non perderai la partita a causa del tentativo di pescare da un grimorio vuoto.
- Se Asmodeus l'Arcidiavolo lascia il campo di battaglia prima che tu attivi la sua ultima abilità, eventuali carte esiliate dal suo effetto di sostituzione rimangono esiliate a faccia in giù per il resto della partita. Se in qualche modo rimetti sul campo di battaglia la stessa carta Asmodeus l'Arcidiavolo, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con quelle carte a faccia in giù.

---

Barrowin del Clan Undurr

{2}{W}{B}

Creatura Legendaria — Chierico Nano

3/3

Quando Barrowin del Clan Undurr entra nel campo di battaglia, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

Ogniqualvolta Barrowin del Clan Undurr attacca, rimetti sul campo di battaglia fino a una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero se hai completato un dungeon.

- L'ultima abilità di Barrowin del Clan Undurr funziona anche se Barrowin non era sul campo di battaglia quando hai completato un dungeon.
- 

#### Beholder Malevolo

{4} {B} {B}

Creatura — Beholder

6/5

Quando il Beholder Malevolo entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- *Cono Anti-magia* — Ogni avversario sacrifica un incantesimo.
  - *Raggio di Paura* — Le creature che controlli hanno minacciare fino alla fine del turno. *(Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*
- In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno sceglierà quale incantesimo sacrificare e conoscerà le scelte compiute prima di lui dagli altri giocatori. Dopo che sono state prese tutte le decisioni, gli incantesimi scelti vengono sacrificati contemporaneamente.
- 

#### Borsa Conservante

{1}

Artefatto

Ogniqualevolta scarti una carta, esilia quella carta dal tuo cimitero.

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

{4}, {T}, Sacrifica la Borsa Conservante: Fai tornare in mano ai rispettivi proprietari tutte le carte esiliate con la Borsa Conservante.

- Se scarti una carta, ma quella carta non è nel tuo cimitero mentre la prima abilità della Borsa Conservante si risolve, quella carta rimane in qualsiasi zona si sia spostata.
  - Se controlli più di una Borsa Conservante, scegli tu quale conserverà la carta scartata. Le altre Borse Conservanti non potranno far tornare quella carta.
  - Peschi e scarti mentre si risolve la seconda abilità della Borsa Conservante. Nessun giocatore può compiere azioni, né può accadere nient'altro, finché non avrai pescato e scartato.
  - Se la Borsa Conservante viene spostata nella zona di esilio quando la sacrifichi (magari a causa dell'effetto della Leyline del Nulla), rimane in esilio. Non la riprenderai in mano.
  - Se la Borsa Conservante lascia il campo di battaglia, gli oggetti che conteneva verranno esiliati per sempre (e, forse, dispersi nei meandri del Piano Astrale). Se la stessa carta Borsa Conservante torna sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza accesso alle carte conservate dal vecchio oggetto.
-

### Buco Portatile

{W}

Artefatto

Quando il Buco Portatile entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario con valore di mana pari o inferiore a 2 finché il Buco Portatile non lascia il campo di battaglia.

- Se il Buco Portatile lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità 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.
- Ti consigliamo di tenere lontano la tua Borsa Conservante. Molto lontano.

---

### Cacciatrice della Tribù della Tigre

{3} {R} {R}

Creatura — Barbaro Umano

4/4

Travolgere

*Tattiche del Branco* — Ogniqualvolta la Cacciatrice della Tribù della Tigre attacca, se hai attaccato con creature con forza totale pari o superiore a 6 in questo combattimento, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, la Cacciatrice della Tribù della Tigre infligge a una creatura bersaglio danno pari alla forza della creatura sacrificata.

- L'abilità Tattiche del Branco viene messa in pila senza un bersaglio. Se sacrifici un'altra creatura mentre si risolve, l'abilità innescata riflessiva si innesca e sceglierai un bersaglio in quel momento.
  - Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Cane Intermittente

{2}{W}

Creatura — Canide

1/1

Doppio attacco

Teletrasporto — {3}{W}: Il Cane Intermittente

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

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre il Cane Intermittente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il Cane Intermittente e saranno ancora assegnati ad esso.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Mind Flayer, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se un avversario prende il controllo del tuo Cane Intermittente, attiva la sua abilità Teletrasporto e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che appaia, il Cane Intermittente appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell’avversario. Se l’avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, il Cane Intermittente appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell’avversario sarebbe dovuto iniziare.

---

Castigo Divino

{1}{W}

Istantaneo

Una creatura o un planeswalker bersaglio controllato da un avversario scompare. Se quel permanente è nero, invece esiliarlo. *(Se scompare, tratta quella creatura e qualsiasi permanente ad essa assegnato come se non esistessero fino al prossimo turno del controllore della creatura.)*

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.

- Mentre una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà la creatura e saranno ancora assegnati ad essa.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Mind Flayer, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se un avversario prende il controllo di una tua creatura non nera, la fai scomparire con il Castigo Divino e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che la creatura appaia, la tua creatura appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell’avversario. Se l’avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell’avversario sarebbe dovuto iniziare.

#### Classe del Bardo

{R}{G}

Incantesimo — Classe

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

Le creature leggendarie che controlli entrano nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

{R}{G}: Livello 2

Le magie leggendarie che lanci costano {R}{G} in meno per essere lanciate. Questo effetto riduce solo l’ammontare di mana colorato che paghi.

{3}{R}{G}: Livello 3

Ogniquale volta lanci una magia leggendaria, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocarle in questo turno.

- Se controlli diverse Classi del Bardo, le creature leggendarie che controlli entrano nel campo di battaglia con altrettanti segnalini +1/+1 addizionali.
- A differenza della maggior parte delle abilità che riducono i costi delle magie, l’abilità di livello 2 della Classe del Bardo non può essere applicata ai costi di mana generici. Per esempio, una magia che costa {2}{G} per essere lanciata costerebbe invece {2}.
- Se non giochi le carte esiliate con l’abilità di livello 3 della Classe del Bardo nel turno in cui vengono esiliate, rimarranno esiliate a tempo indeterminato e non potranno essere giocate in un turno successivo.
- Se esili una carta bifronte modale in questo modo, puoi lanciare l’uno o l’altro lato di quella carta.

### Classe del Chierico

{W}

Incantesimo — Classe

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

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

{3}{W}: Livello 2

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

{4}{W}: Livello 3

Quando questa Classe diventa di livello 3, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

- Se guadagni punti vita nello stesso momento in cui a una creatura viene inflitto danno letale, la creatura muore prima che l'abilità di livello 2 della Classe del Chierico possa mettere un segnalino +1/+1 su di essa.
- Un'abilità che si innesca "ogniqualvolta guadagni punti vita" si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
- 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, guadagnerai 2 punti vita aggiuntivi grazie alla prima abilità della Classe del Chierico e la sua abilità di livello 2 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), guadagnerai soltanto 1 punto vita aggiuntivo e l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innescherà solo una volta.
- Quando l'abilità di livello 3 della Classe del Chierico si risolve, guadagni punti vita pari alla costituzione della creatura così come esiste sul campo di battaglia, che potrebbe essere diversa dalla sua costituzione nel cimitero.

---

### Classe del Druido

{1}{G}

Incantesimo — Classe

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

Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

{2}{G}: Livello 2

Puoi giocare una terra aggiuntiva in ognuno dei tuoi turni.

{4}{G}: Livello 3

Quando questa Classe diventa di livello 3, una terra bersaglio che controlli diventa una creatura con rapidità e "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di terre che controlli". È ancora una terra.

- Se hai più di una Classe del Druido di livello 2 o superiore, puoi giocare altrettante terre aggiuntive per turno. Per esempio, con due Classi del Druido di livello 2 puoi giocare tre terre in ognuno dei tuoi turni.

- Per la terza abilità, la forza e la costituzione della creatura variano al variare del numero di terre che controlli.
- 

#### Classe del Guerriero

{R}{W}

Incantesimo — Classe

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

Quando la Classe del Guerriero entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Equipaggiamento, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

{1}{R}{W}: Livello 2

Le abilità equipaggiare che attivi costano {2} in meno per essere attivate.

{3}{R}{W}: Livello 3

Ogniquale una creatura che controlli attacca, fino a una creatura bersaglio la blocca in questo combattimento, se può farlo.

- Lo sconto per le abilità equipaggiare si applica solo ai requisiti di mana generico. Se controlli più Classi del Guerriero di livello 2 o superiore, le abilità equipaggiare costano {2} in meno per ognuna di esse. Questo non farà sì che un'abilità costi meno di {0}.
  - Per l'ultima abilità innescata, se la creatura bersaglio è TAppata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.
  - Se l'ultima abilità innescata si innesca più di una volta nello stesso combattimento, una singola creatura potrebbe dover bloccare più di una creatura. Fintanto che non ha un'abilità che glielo permetta, il suo controllore sceglie quale creatura attaccante blocca.
- 

#### Classe del Ladro

{U}{B}

Incantesimo — Classe

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

Ogniquale una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore a faccia in giù. Puoi guardare quella carta fintanto che rimane esiliata.

{1}{U}{B}: Livello 2

Le creature che controlli hanno minacciare.

{2}{U}{B}: Livello 3

Puoi giocare carte esiliate con la Classe del Ladro e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie.

- Se hai più di una Classe del Ladro sul campo di battaglia, ogni carta esiliata viene associata alla Classe che l'ha esiliata.

---

### Classe del Monaco

{W}{U}

Incantesimo — Classe

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

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

{W}{U}: Livello 2

Quando questa Classe diventa di livello 2, fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

{1}{W}{U}: Livello 3

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fintanto che rimane esiliata, ha "Puoi lanciare questa carta dall'esilio fintanto che hai lanciato un'altra magia in questo turno".

- Se la Classe del Monaco è la prima magia che lanci, la prossima magia è la seconda e costa {1} in meno. Se la Classe del Monaco è la seconda (o successiva) magia che lanci, il suo bonus non si applicherà fino al turno successivo.
- Se hai più di una Classe del Monaco sul campo di battaglia, le loro abilità sono cumulative. Per esempio, se controlli due Classi del Monaco, la seconda magia che lanci in ogni turno costa {2} in meno per essere lanciata.

---

### Classe del Paladino

{W}

Incantesimo — Classe

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

Le magie che lanciano i tuoi avversari durante il tuo turno costano {1} in più per essere lanciate.

{2}{W}: Livello 2

Le creature che controlli prendono +1/+1.

{4}{W}: Livello 3

Ogniquale volta attacchi, fino alla fine del turno, una creatura attaccante bersaglio prende +1/+1 per ogni altra creatura attaccante e ha doppio attacco.

- I costi addizionali dalle carte Classe del Paladino sono cumulativi. Per esempio, se controlli due carte Classe del Paladino, le magie che lanciano i tuoi avversari costano {2} in più per essere lanciate.
  - Se la Classe del Paladino è di livello 3 e attacchi con esattamente una creatura, la creatura non otterrà un bonus di forza e costituzione, ma avrà doppio attacco.
-



### Classe del Ranger

{1}{G}

Incantesimo — Classe

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

Quando la Classe del Ranger entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

{1}{G}: Livello 2

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

{3}{G}: Livello 3

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

Puoi lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio.

- L'abilità innescata che la Classe del Ranger ottiene al livello 2 può innescarsi solo una volta per ogni combattimento, indipendentemente dal numero di creature con cui attacchi.
- Se la Classe del Ranger è di livello 3, puoi guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualevolta 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.
- La Classe del Ranger non cambia le tempistiche di lancio delle magie creatura. Di norma, questo significa che puoi lanciarle durante la tua fase principale quando la pila è vuota, anche se lampo potrebbe cambiare la situazione.
- Pagherai comunque tutti i costi della magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.

---

### Classe dello Stregone

{U}{R}

Incantesimo — Classe

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

Quando la Classe dello Stregone entra nel campo di battaglia, pesca due carte, poi scarta due carte.

{U}{R}: Livello 2

Le creature che controlli hanno “{T}: Aggiungi {U} o {R}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia istantaneo o stregoneria o per guadagnare un livello della Classe”.

{3}{U}{R}: Livello 3

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, quella magia infligge a ogni avversario danno pari al numero di magie istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno.

- L'ultima abilità conta il numero di magie che sono state lanciate prima che si risolvesse, non il numero di magie che sono state lanciate prima di essere messa in pila. Per esempio, se lanci una stregoneria e poi

rispondi all'abilità innescata della Classe dello Stregone lanciando un istantaneo, entrambe le abilità innescate infliggeranno 2 danni quando si risolvono.

- Se la magia che fa innescare l'ultima abilità viene neutralizzata o non è più in pila mentre l'abilità si risolve, infliggerà comunque danno. Usa le ultime informazioni conosciute per determinare gli effetti di tale danno. Per esempio, se la magia ha legame vitale, guadagnerai comunque punti vita quando infligge danno, anche se la magia è stata neutralizzata.
- Copiare una magia non farà innescare l'abilità di livello 3 della Classe dello Stregone e non verrà considerata per determinare il numero di magie che hai lanciato durante il turno. Tuttavia, se un effetto copia una carta e tu lanci la copia, questa verrà considerata per entrambe le cose.

---

#### Classe del Warlock

{B}

Incantesimo — Classe

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

All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, ogni avversario perde 1 punto vita.

{1} {B}: Livello 2

Quando questa Classe diventa di livello 2, guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

{6} {B}: Livello 3

All'inizio della tua sottofase finale, ogni avversario perde punti vita pari ai punti vita che ha perso in questo turno. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

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

---

#### Corazza di Piastre

{2} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3 e ha egida {1}.

*(Ogniquale volta la creatura equipaggiata diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.)*

Equipaggiare {3}. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni altro Equipaggiamento che controlli.

- Se una creatura con egida è equipaggiata con la Corazza di Piastre, diventare il bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario farà innescare entrambe le abilità egida.

---

Cubo Gelatinoso

{2} {B} {B}

Creatura — Melma

4/3

*Avviluppare* — Quando il Cubo Gelatinoso entra nel campo di battaglia, esilia una creatura non Melma bersaglio controllata da un avversario finché il Cubo Gelatinoso non lascia il campo di battaglia.

*Dissolvere* — {X} {B}: Metti una carta creatura bersaglio con valore di mana X esiliata con il Cubo Gelatinoso nel cimitero del suo proprietario.

- Se il Cubo Gelatinoso lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità Avviluppare si risolva, la creatura non Melma 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.
- Se la carta creatura avviluppata lascia l'esilio, magari a causa dell'abilità Dissolvere, non tornerà sul campo di battaglia dopo che il Cubo Gelatinoso avrà lasciato il campo di battaglia.

---

Dardo Incantato

{1} {R} {R}

Stregoneria

Questa magia non può essere neutralizzata.

Il Dardo Incantato infligge 3 danni divisi a tua scelta tra uno, due o tre bersagli.

- Dividi il danno mentre lanci il Dardo Incantato. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno.
- Se il Dardo Incantato ha uno o più bersagli e alcuni (ma non tutti) sono illegali mentre il Dardo Incantato tenta di risolversi, l'ammontare di danni inflitti ai restanti bersagli legali non cambia. Se tutti i bersagli diventano illegali, il Dardo Incantato non si risolverà.

---

Delina, Maga Selvaggia

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Elfo

3/2

Ogniqualvolta Delina, Maga Selvaggia attacca, scegli una creatura bersaglio che controlli, poi tira un d20.

1–14 | Crea una pedina TAPPata e attaccante che è una copia di quella creatura, tranne che non è leggendaria e ha “Esilia questa creatura alla fine del combattimento”.

15–20 | Crea la pedina. Puoi tirare ancora.

- Delina, Maga Selvaggia ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. Il testo ufficiale è riportato qui sopra. Nello specifico, tirare di nuovo con un risultato di 15-20 è facoltativo.

- Dichiarare quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Delina, Maga Selvaggia.
- Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

#### Demilich

{U}{U}{U}{U}

Creatura — Mago Scheletro

4/3

Questa magia costa {U} in meno per essere lanciata per ogni magia istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno.

Ogniqualvolta il Demilich attacca, esilia fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia.

Puoi lanciare il Demilich dal tuo cimitero esiliando quattro carte istantaneo e/o stregoneria dal tuo cimitero oltre a pagare i suoi altri costi.

- Mentre lanci il Demilich, se ti viene richiesto di pagare un costo aggiuntivo che include una componente di mana generico, l'effetto di riduzione di costo del Demilich può applicarsi. Ad esempio, se devi pagare un {1} aggiuntivo per lanciare il Demilich (magari a causa della Sfera della Resistenza) e hai lanciato cinque o più magie istantaneo e/o stregoneria in questo turno, pagherai {0} per lanciare il Demilich.
- Se esili una carta mentre l'abilità innescata si risolve, quella carta rimarrà esiliata indipendentemente dal lancio della copia.
- Lanciare la copia avviene come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Demilich. Se scegli di lanciarla, devi farlo immediatamente. Se scegli di non lanciarla subito, la copia smetterà di esistere la prossima volta che un giocatore riceverà priorità.
- Devi pagare tutti i normali costi per lanciare la copia.
- L'ultima abilità del Demilich non cambia il momento in cui puoi lanciarlo. Nella maggior parte dei casi, puoi lanciare il Demilich solo durante la tua fase principale.

#### Desiderio

{2}{R}

Stregoneria

Puoi giocare una carta che possiedi al di fuori della partita in questo turno.

- Scegli la carta da giocare che possiedi al di fuori della partita nel momento in cui la giochi, non nel momento in cui il Desiderio si risolve.
- Devi comunque pagare tutti i costi per giocare una carta in questo modo e seguire tutte le normali regole sulla tempistica.
- In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Negli eventi Limited, il tuo sideboard include un numero arbitrario di terre base. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.

---

Discepolo del Drago

{1}{W}

Creatura — Monaco Umano

1/3

Mentre il Discepolo del Drago entra nel campo di battaglia, puoi rivelare una carta Drago dalla tua mano.

Se lo fai o se controlli un Drago, il Discepolo del Drago entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

I Draghi che controlli hanno egida {1}. *(Ogniqualevolta un Drago che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.)*

- Una carta Drago è una carta con il tipo di creatura Drago nella riga del tipo. Analogamente, una creatura sul campo di battaglia è un Drago se ha il tipo di creatura Drago. Una carta che ha “Drago” nel nome (come il Discepolo del Drago) è una carta Drago solo se ha anche il tipo di creatura Drago.
- La carta Drago viene rivelata mentre il Discepolo del Drago si risolve. Non è un costo addizionale per lanciare la magia.
- Se scegli di rivelare una carta Drago dalla tua mano e controlli anche un Drago, il Discepolo del Drago ottiene comunque un solo segnalino +1/+1.
- I giocatori possono rispondere al Discepolo del Drago mentre è in pila, ma non possono rispondere alla scelta di rivelare o meno un Drago mentre entra nel campo di battaglia. In particolare, ciò significa che non possono rimuovere il tuo Drago dal gioco per impedire al Discepolo del Drago di ottenere il segnalino dopo che hai deciso di non rivelare una carta Drago.

---

Dividere il Gruppo

{3}{U}{U}

Stregoneria

Scegli un giocatore bersaglio. Fai tornare metà delle creature che controlla, arrotondata per eccesso, in mano ai rispettivi proprietari.

- Il giocatore che controlla Dividere il Gruppo sceglie quali creature far tornare in mano ai rispettivi proprietari mentre si risolve.

---

Drago Bianco

{4}{W}{W}

Creatura — Drago

4/4

Volare

*Soffio di Freddo* — Quando il Drago Bianco entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- L'abilità Soffio di Freddo del Drago Bianco può bersagliare una creatura TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
- 

Drago Blu

{5}{U}{U}

Creatura — Drago

5/5

Volare

*Soffio di Fulmini* — Quando il Drago Blu entra nel campo di battaglia, fino al tuo prossimo turno, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -3/-0, fino a un'altra creatura bersaglio prende -2/-0 e fino a un'altra creatura bersaglio prende -1/-0.

- L'abilità Soffio di Fulmini del Drago Blu non può bersagliare la stessa creatura più volte.
  - Gli ultimi due bersagli sono facoltativi, ma il primo non lo è. Se un avversario ha almeno una creatura che l'abilità può bersagliare, devi scegliere un bersaglio che prenda -3/-0 (nota che gli ultimi due bersagli possono essere qualsiasi creatura, non solo una controllata da un avversario).
- 

Drago Verde

{4}{G}{G}

Creatura — Drago

4/4

Volare

*Soffio di Veleno* — Quando il Drago Verde entra nel campo di battaglia, fino alla fine del turno, ogniqualvolta viene inflitto danno a una creatura controllata da un avversario, distruggi quella creatura.

- L'abilità Soffio di Veleno del Drago Verde continua a funzionare fino alla fine del turno anche se il Drago Verde viene distrutto o lascia il campo di battaglia in altro modo. Ci vuole un po' di tempo prima che il gas tossico si disperda.
  - L'abilità Soffio di Veleno del Drago Verde è diversa da tocco letale. In particolare, le creature devono comunque infliggere a una creatura bloccante danno pari alla sua costituzione prima di infliggere danno a un'altra creatura bloccante o di travolgere un giocatore o un planeswalker.
- 

Drizzt Do'Urden

{3}{G}{W}

Creatura Legendaria — Ranger Elfo

3/3

Doppio attacco

Quando Drizzt Do'Urden entra nel campo di battaglia, crea Guenhwyvar, una pedina creatura leggendaria Felino 4/1 verde con travolgere.

Ogniqualvolta una creatura muore, se la sua forza era superiore a quella di Drizzt, metti su Drizzt un numero di segnalini +1/+1 pari alla differenza.

- L'ultima abilità di Drizzt verifica la sua forza quando la creatura muore e quando l'abilità si risolve. In particolare, ciò significa che se più creature con forza superiore a quella di Drizzt muoiono contemporaneamente, l'abilità di Drizzt si innescherà altrettante volte, ma alcune di quelle abilità potrebbero non mettere segnalini su Drizzt mentre si risolvono.

---

#### Duello Obbligato

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno e deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

- È sufficiente una sola creatura per bloccare la creatura influenzata. Altre creature possono a loro volta bloccarla e sono libere di bloccare altre creature o non bloccare.
- Se nessuna delle creature controllate dal giocatore in difesa può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché sono TAPPATE), la creatura influenzata non verrà bloccata. Se è necessario pagare un costo per bloccare la creatura influenzata, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura influenzata non dev'essere necessariamente bloccata neanche in questo caso.

---

#### Elementale del Culto della Terra

{4}{R}{R}

Creatura — Elementale

6/6

*Mostro da Assedio* — Quando l'Elementale del Culto della Terra entra nel campo di battaglia, tira un d20.

1–9 | Ogni giocatore sacrifica un permanente.

10–19 | Ogni avversario sacrifica un permanente.

20 | Ogni avversario sacrifica due permanenti.

- I giocatori decidono in ordine di turno, a partire dal giocatore attivo (o dal prossimo avversario in ordine di turno se il giocatore attivo non sacrifica nulla), quali permanenti sacrificare. I giocatori più avanti nell'ordine di turno sapranno quali permanenti sono stati scelti dai giocatori prima di loro mentre effettuano questa scelta. Dopo che tutti hanno deciso, tutti i permanenti vengono sacrificati contemporaneamente.

---

#### Ellywick Tumblestrum

{2}{G}{G}

Planeswalker Leggendaria — Ellywick

4

+1: Esplora il dungeon (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

–2: Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Se è leggendaria, guadagni 3 punti vita. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

–7: Ottieni un emblema con “Le creature che controlli hanno travolgere e rapidità e prendono +2/+2 per ogni dungeon con nome diverso che hai completato”.

- L'ultima abilità di Ellywick Tumblestrum conta tutti i dungeon che hai completato, indipendentemente dal fatto che siano stati completati prima o dopo la creazione dell'emblema.

- L'emblema fornisce travolgere e rapidità anche se non hai completato un dungeon.
- 

Evocatore Scaltro

{2}{U}

Creatura — Mago Gnomo

2/3

*Mano Magica* — {T}: STAPpa un permanente bersaglio che non si chiama Evocatore Scaltro. Attiva solo come una stregoneria.

- Se l'Evocatore Scaltro perde in qualche modo il nome Evocatore Scaltro, magari perché hai mutato un'altra creatura sopra di esso o l'hai copiato con Sakashima l'Impostore, può bersagliare se stesso con la sua abilità Mano Magica. Proprio scaltro!
- 

Flumph

{1}{W}

Creatura — Medusa

0/4

Difensore, volare

Ogniquale volta viene inflitto danno al Flumph, tu e un avversario bersaglio pescate una carta.

- L'abilità del Flumph si innesca anche se gli viene inflitto danno letale.
  - L'abilità del Flumph si innesca solo una volta ogni volta che gli viene inflitto danno, anche se più fonti gli stanno infliggendo danno contemporaneamente.
  - L'abilità innescata del Flumph non è facoltativa. Devi bersagliare un avversario, se puoi farlo.
  - Se l'avversario in qualche modo è un bersaglio illegale per l'abilità del Flumph quando tenta di risolversi, nessun giocatore pescherà una carta.
- 

Forma Selvatica

{G}

Istantaneo

Scegli uno. Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli diventa questo tipo di creatura, ha questi valori di forza e costituzione base e guadagna questa abilità.

- Tartaruga 1/3 con anti-malocchio.
- Ragno 1/5 con raggiungere.
- Elefante 3/3 con travolgere.

- Sia la creatura bersaglio che il modo vengono scelti all'annuncio. Non puoi scegliere una forma diversa se qualcosa cambia in risposta alla magia.
- La creatura perde tutti gli altri tipi di creatura, ma conserva le sue abilità. La Forma Selvatica sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.



---

### Forziere del Tesoro

{3}

Artefatto

{4}, Sacrifica il Forziere del Tesoro: Tira un d20.

1 | *Trappola!* — Perdi 3 punti vita.

2–9 | Crea cinque pedine Tesoro.

10–19 | Guadagni 3 punti vita e peschi tre carte.

20 | Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta. Se è una carta artefatto, puoi metterla sul campo di battaglia.

Altrimenti, aggiungi quella carta alla tua mano. Poi rimescola.

- La parola “altrimenti” nell’ultima abilità si riferisce al fatto che tu metta o meno la carta sul campo di battaglia, non se sia o meno una carta artefatto. Puoi aggiungerla alla tua mano anche se è una carta artefatto.
- Se scegli di aggiungere la carta alla tua mano, non devi per forza rivelarla.

---

### Fuoco del Drago

{1} {R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi rivelare una carta Drago dalla tua mano o scegliere un Drago che controlli.

Il Fuoco del Drago infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se hai rivelato una carta Drago o hai scelto un Drago mentre hai lanciato questa magia, il Fuoco del Drago infligge invece danno pari alla forza di quella carta o creatura.

- Una carta Drago è una carta con il tipo di creatura Drago nella riga del tipo. Analogamente, una creatura sul campo di battaglia è un Drago se ha il tipo di creatura Drago. Una carta che ha “Drago” nel nome (come il Fuoco del Drago) è una carta Drago solo se ha anche il tipo di creatura Drago.
- Se scegli un Drago che controlli, usa la forza di quel Drago mentre il Fuoco del Drago si risolve per determinare quanti danni vengono inflitti. Se il Drago che scegli non è più sul campo di battaglia mentre il Fuoco del Drago si risolve, il Fuoco del Drago infliggerà danno pari alla forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

---

### Gargoyle del Chiostro

{2} {W}

Creatura Artefatto — Gargoyle

0/4

Quando il Gargoyle del Chiostro entra nel campo di battaglia, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

Fintanto che hai completato un dungeon, il Gargoyle del Chiostro prende +3/+0 e ha volare.

- L'ultima abilità del Gargoyle del Chiostro funziona anche se il Gargoyle del Chiostro non era sul campo di battaglia quando hai completato un dungeon.
- 

#### Globo dei Draghi

{1} {R}

Artefatto

{1}, {T}: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori. Spendi questo mana solo per lanciare magie

Drago o attivare abilità di Draghi.

{R}, {T}, Sacrifica il Globo dei Draghi: Guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta

Drago scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Una carta Drago è una carta con il tipo di creatura Drago nella riga del tipo. Analogamente, una creatura sul campo di battaglia è un Drago se ha il tipo di creatura Drago. Una carta che ha "Drago" nel nome (come il Globo dei Draghi) è una carta Drago solo se ha anche il tipo di creatura Drago.
- 

#### Goblin del Grido di Guerra

{1} {R}

Creatura — Goblin

2/2

{1} {R}: I Goblin che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

*Tattiche del Branco* — Ogniqualvolta il Goblin del Grido di Guerra attacca, se hai attaccato con creature con forza totale pari o superiore a 6 in questo combattimento, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa TAPPata e attaccante.

- L'abilità attivata del Goblin del Grido di Guerra influenza solo i Goblin che controlli mentre si risolve. Se la attivi prima di attaccare e poi crei un Goblin con la sua abilità innescata durante il combattimento, il Goblin che crei non otterrà +1/+0.
- 

#### Golem di Ferro

{4}

Creatura Artefatto — Golem

5/3

Cautela

Il Golem di Ferro attacca o blocca in ogni combattimento, se può farlo.

- Se il Golem di Ferro non può attaccare o bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPato), allora non attacca o blocca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare o bloccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare o bloccare per forza neanche in questo caso.
-

Gran Maestro dei Fiori  
{2}{W}{W}  
Planeswalker Leggendaro — Bahamut  
3

Fintanto che il Gran Maestro dei Fiori ha sette o più segnalini fedeltà, è una creatura Dio Drago 7/7 con volare e indistruttibile.

+1: Una creatura bersaglio senza attacco improvviso, doppio attacco o cautela non può attaccare o bloccare fino al tuo prossimo turno.

+1: Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta chiamata Monaco della Mano Aperta, rivelala e aggiungila alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola.

- Mentre il Gran Maestro dei Fiori è una creatura, non è un planeswalker. Non può essere attaccato e il danno che gli viene inflitto mentre è una creatura non ridurrà il suo numero di segnalini fedeltà. Tuttavia, puoi ancora attivare le sue abilità di fedeltà come di consueto.
- Puoi attivare l'ultima abilità del Gran Maestro dei Fiori anche se non c'è una carta chiamata Monaco della Mano Aperta nel tuo grimorio o cimitero.
- La prima abilità del Gran Maestro dei Fiori non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Analogamente, i giocatori non possono rispondere al pagamento del costo dell'aggiunta di segnalini fedeltà per un'abilità. Pertanto, se il Gran Maestro dei Fiori ha sei segnalini fedeltà e attivi una delle sue abilità, diventerà un Dio Drago 7/7 con volare e indistruttibile prima che i giocatori possano rispondere all'abilità di fedeltà.
- Se il Gran Maestro dei Fiori guadagna in qualche modo abbastanza segnalini fedeltà da diventare una creatura mentre viene attaccato, viene rimosso dal combattimento. Se le creature bloccanti non sono ancora state dichiarate, in quel caso può bloccare. Può persino bloccare le creature che lo stavano attaccando in precedenza. Se le creature che lo stavano attaccando in precedenza non vengono bloccate, non infliggeranno danno da combattimento.

---

Grazilaxx, Studioso Illithid  
{1}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Orrore  
3/2

Ogniqualevolta una creatura che controlli viene bloccata, puoi farla tornare in mano al suo proprietario.

Ogniqualevolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- La prima abilità di Grazilaxx si innesca prima che il danno da combattimento venga inflitto. Se scegli di riprendere in mano la creatura, non infliggerà né subirà danno da combattimento.

---

Gretchen Titchwillow  
{G}{U}  
Creatura Leggendaria — Druido Halfling  
0/4

{2}{G}{U}: Pesca una carta. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- Mettere una terra sul campo di battaglia in questo modo non conta come giocare una terra e puoi farlo anche se hai giocato una terra in questo turno o se non è il tuo turno.

---

#### Grotta del Drago del Gelo

Terra

Se controlli altre due o più terre, la Grotta del Drago del

Gelo entra nel campo di battaglia TAPpata.

{T}: Aggiungi {W}.

{4}{W}: La Grotta del Drago del Gelo diventa una creatura Drago 3/4 bianca con volare fino alla fine del turno. È ancora una terra.

- Se la Grotta del Drago del Gelo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre, queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.
- Se trasformi la Grotta del Drago del Gelo in una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare.

---

#### Guardiano della Fede

{1}{W}{W}

Creatura — Cavaliere Spirito

3/2

Lampo

Cautela

Quando il Guardiano della Fede entra nel campo di battaglia, un qualsiasi numero di altre creature bersaglio che controlli scompare. *(Tratta quelle creature e qualsiasi permanente ad esse assegnato come se non esistessero fino al tuo prossimo turno).*

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà la creatura, e saranno ancora assegnati ad essa.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Mind Flayer, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.

- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se un avversario prende il controllo di una delle tue creature, quella creatura scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quella creatura appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell'avversario. Se l'avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell'avversario sarebbe dovuto iniziare.

Hama Pashar, Cercatrice di Rovine

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/3

Le abilità delle stanze dei dungeon che possiedi si innescano una volta in più.

- L'abilità di Hama Pashar, Cercatrice di Rovine fa sì che la stessa stanza che hai esplorato si inneschi una volta in più. Non ti fa avanzare alla stanza successiva.

Hobgoblin Signore dei Banditi

{1}{R}{R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/3

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

{R}, {T}: L'Hobgoblin Signore dei Banditi infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al numero di Goblin che sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

- L'abilità attivata dell'Hobgoblin Signore dei Banditi conta soltanto il numero di Goblin che sono entrati nel campo di battaglia in questo turno. Non importa se quei Goblin sono ancora sul campo di battaglia mentre si risolve.
- Se nessun Goblin è entrato nel campo di battaglia in questo turno, non verrà inflitto alcun danno. Le abilità che si innescano ogniqualvolta viene inflitto danno non si innescheranno.

Incanalatore del Caos

{2}{R}{R}

Creatura — Sciamano Umano

4/3

*Impulso di Magia Selvaggia* — Ogniqualvolta

l'Incanalatore del Caos attacca, tira un d20.

1–9 | Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

10–19 | Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare in questo turno.

20 | Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi giocare in questo turno.

- Le carte vengono esiliate a faccia in su.

- Se non giochi le carte esiliate nel turno in cui vengono esiliate, rimarranno esiliate a tempo indeterminato.
- I normali costi e vincoli temporali si applicano alle carte giocate in questo modo. A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive durante il tuo turno, non puoi giocare una terra esiliata in questo modo se hai già giocato una terra in questo turno.

Inferno dei Monti della Stella  
 {4} {R} {R}  
 Creatura Leggendaria — Drago  
 6/6

Questa magia non può essere neutralizzata.

Volare, rapidità

{R}: L'Inferno dei Monti della Stella prende +1/+0 fino alla fine del turno. Quando la sua forza diventa 20 in questo modo, infligge 20 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Non scegli un bersaglio quando attivi l'abilità attivata. Scegli un bersaglio per l'abilità innescata collegata solo se si innesca perché la forza dell'Inferno dei Monti della Stella è diventata 20.
- Quell'abilità innescata si innesca solo se l'abilità attivata fa sì che la forza dell'Inferno dei Monti della Stella diventi esattamente 20. Se la sua forza diventa 20 in qualsiasi altro modo, l'abilità non si innesca. Se la sua forza diventa 21 o più in questo modo, l'abilità non si innesca.
- Tuttavia, se trovi il modo di diminuire la sua forza, puoi far sì che l'abilità innescata si inneschi più volte in un singolo turno.

Inseguitore Ombra  
 {2} {W}  
 Creatura — Ranger Nano  
 2/3

Fintanto che hai completato un dungeon, l'Inseguitore Ombra ha doppio attacco.

- L'Inseguitore Ombra avrà doppio attacco anche se non era sul campo di battaglia quando hai completato un dungeon.

Iymrith, Sventura del Deserto  
 {3} {U} {U}  
 Creatura Leggendaria — Drago  
 5/5

Volare

Iymrith, Sventura del Deserto ha egida {4} fintanto che è STAPPATA.

Ogniqualvolta Iymrith infligge danno da combattimento a un giocatore, tu peschi una carta. Poi se hai meno di tre carte in mano, peschi carte pari alla differenza.

- Se una magia o un'abilità controllata da un avversario bersaglia Iymrith, Sventura del Deserto mentre è TAPPATO, trovare il modo di STAPPARLO in risposta non farà innescare la sua abilità egida.

### Il Libro delle Fosche Tenebre

{B}{B}{B}

Artefatto Leggendaro

All'inizio della tua sottofase finale, se hai perso 2 o più punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

{T}, Esilia Il Libro delle Fosche Tenebre e gli artefatti che controlli chiamati Occhio di Vecna e Mano di Vecna: Crea Vecna, una pedina creatura leggendaria Dio Zombie 8/8 nera con indistruttibile e tutte le abilità innescate delle carte esiliate.

- Il Libro delle Fosche Tenebre ha ricevuto un aggiornamento. Il testo Oracle attuale compare qui in alto. Nello specifico, le abilità innescate che Vecna guadagna sono parte delle sue caratteristiche copiabili. Ciò significa che qualsiasi abilità innescata entra-in-campo ottenga (come quella dell'Occhio di Vecna) si innescherà.
- Nella stragrande maggioranza dei casi, Vecna otterrà l'abilità innescata stampata sulla Mano di Vecna e le due abilità innescate stampate sull'Occhio di Vecna.
- In alcuni strani casi, potresti trasformare qualcosa in una copia dell'Occhio e/o della Mano di Vecna e poi esiliare quella copia per attivare l'abilità de Il Libro delle Fosche Tenebre. L'abilità che crea Vecna guarderà le carte in esilio, non i permanenti sul campo di battaglia, quindi è possibile che Vecna guadagni abilità innescate diverse.

---

### Il Libro delle Imprese Eroiche

{W}{W}{W}

Artefatto Leggendaro

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

{W}{W}{W}, {T}, Esilia Il Libro delle Imprese Eroiche: Metti un segnalino illuminazione su un Angelo bersaglio. Ha "Non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita". Attiva solo come una stregoneria.

- Il segnalino illuminazione posizionato dall'ultima abilità funge da promemoria. Non è collegato all'abilità fornita. L'Angelo mantiene quell'abilità anche se perde il segnalino. Analogamente, se il segnalino viene in qualche modo spostato su un altro permanente, quel permanente non guadagna l'abilità.
  - L'Angelo non perderà l'abilità che guadagna se smette di essere un Angelo dopo che l'abilità si è risolta.
-

### Libro degli Incantesimi del Mago

{5} {U} {U}

Artefatto

{T}: Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio da un cimitero. Tira un d20. Attiva solo come una stregoneria.

1–9 | Copia quella carta. Puoi lanciare la copia.

10–19 | Copia quella carta. Puoi lanciare la copia pagando {1} invece di pagare il suo costo di mana.

20 | Copia ogni carta esiliata con il Libro degli Incantesimi del Mago. Puoi lanciare un qualsiasi numero di copie senza pagare il loro costo di mana.

- Se il risultato è 1–9, devi comunque pagare tutti i costi per lanciare la copia. Puoi pagare eventuali costi aggiuntivi o alternativi della magia. Se ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli.
- Se il risultato è 10–19 e decidi di lanciare la copia, paghi {1} invece del suo costo di mana. Non puoi pagare il suo normale costo di mana o eventuali costi alternativi della copia. Puoi pagare gli eventuali costi aggiuntivi e devi pagare i costi aggiuntivi obbligatori.
- Se il risultato è 20 e decidi di lanciare una o più copie, non paghi il loro costo di mana. Non puoi pagare il loro normale costo di mana o eventuali costi alternativi delle copie. Puoi pagare gli eventuali costi aggiuntivi e devi pagare i costi aggiuntivi obbligatori. Puoi lanciare le copie in qualsiasi ordine preferisci.
- In tutti i casi, le eventuali copie che non lanci smetteranno di esistere dopo che l'abilità avrà finito di risolversi.
- Se controlli più copie del Libro degli Incantesimi del Mago, ogni carta esiliata viene associata al Libro che l'ha esiliata.

---

### Lolth, Regina Ragno

{3} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Lolth

4

Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, metti un segnalino fedeltà su Lolth, Regina Ragno.

0: Pesca una carta e perdi 1 punto vita.

–3: Crea due pedine creatura Ragno 2/1 nere con minacciare e raggiungere.

–8: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta a un avversario viene inflitto danno da combattimento da una o più creature che controlli, se quel giocatore ha perso meno di 8 punti vita in questo turno, perde punti vita pari alla differenza”.

- L'abilità innescata dell'emblema verifica l'ammontare totale di punti vita che quell'avversario ha perso durante l'intero turno dopo che le creature che controlli gli hanno inflitto danno da combattimento. Se l'ammontare è pari o superiore a 8, l'abilità non si innesca.
  - Viene considerato solo il totale dei punti vita persi, non eventuali punti vita che quell'avversario potrebbe aver guadagnato. Per esempio, se un avversario perde 4 punti vita, poi guadagna 5 punti vita, poi le creature che controlli gli infliggono 3 danni da combattimento, l'abilità dell'emblema si innescherà e l'avversario perderà 1 punto vita.
-



Lupa Mannara Capobranco

{G}{G}

Creatura — Mannaro Umano

3/3

*Tattiche del Branco* — Ogniqualvolta la Lupa Mannara Capobranco attacca, se hai attaccato con creature con forza totale pari o superiore a 6 in questo combattimento, pesca una carta.

{3}{G}: Fino alla fine del turno, la Lupa Mannara Capobranco ha forza e costituzione base 5/3, ha travolgere e non è un Umano.

- L'ultima abilità sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della Lupa Mannara Capobranco. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1. Per esempio, se lanci una magia che fornisce +1/+1 alla Lupa Mannara Capobranco, la Lupa Mannara Capobranco diventa una creatura 4/4 dopo che la magia si è risolta. Se a quel punto attivi la sua ultima abilità, sarà una creatura 6/4.

---

Mano di Vecna

{3}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

All'inizio del combattimento nel tuo turno, la creatura equipaggiata o una creatura che controlli chiamata Vecna prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte nella tua mano.

Equipaggiare—Paga 1 punto vita per ogni carta nella tua mano.

Equipaggiare {2}

- Se controlli sia Vecna che la Mano di Vecna equipaggiata a un'altra creatura, scegli a quale creatura applicare il bonus mentre l'abilità innescata si risolve.
- L'abilità innescata della Mano di Vecna usa il numero di carte nella tua mano mentre si risolve per determinare il bonus che la creatura ottiene. Non cambierà se più avanti nel turno cambia il numero di carte nella tua mano.

---

Manovra d'Incoraggiamento

{2}{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno. Fino a un'altra creatura bersaglio prende +0/+2 e ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte.
  - Il primo bersaglio prenderà sempre +2/+0 e avrà attacco improvviso. Se bersagli solo una creatura, non puoi scegliere di darle +0/+2 e legame vitale.
-

### Il Mazzo delle Meraviglie

{5}

Artefatto Leggendaro

{2}, {T}: Tira un d20 e sottrai il numero di carte nella tua mano. Se il risultato è pari o inferiore a 0, scarta la tua mano.

1–9 | Riprendi in mano una carta a caso dal tuo cimitero.

10–19 | Pesca due carte.

20 | Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura da un qualsiasi cimitero. Quando quella creatura muore, il suo proprietario perde la partita.

- Come tutte le tabelle dei risultati, quella de Il Mazzo delle Meraviglie verifica il risultato del tiro di dado dopo eventuali modifiche, come la sottrazione del numero di carte nella tua mano. Ciò significa che di solito è possibile ottenere un risultato di 20 solo se non hai carte in mano.

---

### Metamorfosi di Mordenkainen

{1}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio diventa un Drago con forza e costituzione base 4/4 e ha volare.

*(Perde tutti gli altri tipi di creatura.)*

- La creatura non perde nessuna delle sue abilità.
- La Metamorfosi di Mordenkainen sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.

---

### Metamorfosi Pura

{4}{U}{U}

Istantaneo

Un artefatto o una creatura bersaglio diventa una copia di un altro artefatto o di un'altra creatura bersaglio.

- L'effetto della Metamorfosi Pura non ha una durata. L'effetto di copia che crea dura fintanto che il primo bersaglio rimane sul campo di battaglia.
- La Metamorfosi Pura fa sì che il primo permanente bersaglio copi i valori stampati del secondo permanente bersaglio, inclusi eventuali effetti di copia e mutazione applicati ad esso. Non copia i segnalini su quel permanente, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il primo permanente bersaglio copia un permanente che sta copiando qualcos'altro, diventerà ciò che il secondo bersaglio sta copiando.
- Se un effetto inizia ad applicarsi al primo permanente bersaglio prima che esso diventi una copia di un altro permanente, quell'effetto continuerà ad applicarsi.
- Se il primo bersaglio diventa una creatura nello stesso turno in cui è entrato nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare le sue abilità {T}, a meno che non abbia rapidità.

- Se il permanente bersaglio è un Equipaggiamento assegnato a una creatura e diventa una copia di un permanente non Equipaggiamento, diventa non assegnato. Se diventa una copia di un Equipaggiamento, rimane assegnato.
  - Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale per la *Metamorfosi Pura* mentre si risolve, la magia non avrà effetto.
- 

#### Mimic

{2}

Artefatto — Tesoro

{T}, Sacrifica il Mimic: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

{2}: Il Mimic diventa una creatura artefatto Polimorfo con forza e costituzione base 3/3 fino alla fine del turno.

- Se un effetto si riferisce a un Tesoro, significa qualsiasi artefatto Tesoro, non solo una pedina artefatto Tesoro.
  - Il Mimic è ancora un Tesoro dopo che la sua ultima abilità si è risolta, ma Tesoro è un tipo di artefatto, mai un tipo di creatura.
- 

#### Mind Flayer

{3}{U}{U}

Creatura — Orrore

3/3

*Dominare Mostri* — Quando il Mind Flayer entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di una creatura bersaglio fintanto che controlli il Mind Flayer.

- Se il Mind Flayer lascia il campo di battaglia, o tu ne perdi il controllo prima che la sua abilità *Dominare Mostri* si risolva, il controllo della creatura bersaglio non cambia.

Minsc, Ranger Beneamato  
{R}{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Ranger Umano  
3/3

Quando Minsc, Ranger Beneamato entra nel campo di battaglia, crea Boo, una pedina creatura leggendaria Criceto 1/1 rossa con travolgere e rapidità.

{X}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli ha forza e costituzione base X/X e diventa un Gigante in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva solo come una stregoneria.

- L'abilità attivata sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- Minsc ci ha chiesto (più e più volte) di farti sapere che Boo è l'unico criceto spaziale gigante in miniatura nei Forgotten Realms.

---

Monaco della Mano Aperta  
{W}  
Creatura — Monaco Elfo  
1/1  
*Raffica di Colpi* — Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 sul Monaco della Mano Aperta.

- Non è necessario che il Monaco della Mano Aperta si trovasse sul campo di battaglia quando la prima magia è stata lanciata. Per esempio, se il Monaco della Mano Aperta è la prima magia che lanci e poi lanci un'altra magia dopo che il Monaco si è risolto, quella magia fa innescare l'abilità Raffica di Colpi.
- Se il Monaco della Mano Aperta è la seconda magia che lanci in un turno, le magie che lanci dopo quel momento nello stesso turno non fanno innescare l'abilità Raffica di Colpi.

---

Mordenkainen  
{4}{U}{U}  
Planeswalker Leggendaria — Mordenkainen  
5  
+2: Pesca due carte, poi metti una carta dalla tua mano in fondo al tuo grimorio.  
-2: Crea una pedina creatura Illusione Canide blu con "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al doppio del numero di carte nella tua mano".  
-10: Scambia la tua mano e il tuo grimorio, poi rimescola. Ottieni un emblema con "Non hai un limite massimo di carte nella tua mano".

- La forza e la costituzione della pedina Illusione Canide varieranno al variare del numero di carte nella tua mano.

- Le carte aggiunte alla tua mano a causa dell'ultima abilità di Mordenkainen non vengono "pescate". Qualsiasi cosa verifichi se stai pescando carte non noterà che la tua mano è diventata improvvisamente molto, molto ben fornita.
- 

Morte d'Ebano, il Dracolich

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Drago Zombie

5/2

Lampo

Volare

Morte d'Ebano, il Dracolich entra nel campo di battaglia

TAPpato.

Puoi lanciare Morte d'Ebano, il Dracolich dal tuo cimitero se una creatura che non si chiama Morte d'Ebano, il Dracolich è morta in questo turno.

- L'ultima abilità di Morte d'Ebano, il Dracolich verifica solo se una creatura che non si chiama Morte d'Ebano, il Dracolich è morta durante il turno, anche se Morte d'Ebano, il Dracolich non era nel tuo cimitero quando ciò è avvenuto. Non importa se anche una creatura chiamata Morte d'Ebano, il Dracolich è morta e non importa cosa accade alla creatura dopo che è morta. Per esempio, se la creatura che è morta è una pedina o la carta creatura lascia il cimitero più avanti nel turno, puoi comunque lanciare Morte d'Ebano, il Dracolich.
  - Morte d'Ebano, il Dracolich verifica il nome che la creatura aveva quando ha lasciato il campo di battaglia, non il nome che ha nel cimitero. Per esempio, se una creatura con un nome diverso diventa una copia di Morte d'Ebano, il Dracolich e poi muore, non potrai lanciare Morte d'Ebano, il Dracolich dal tuo cimitero.
  - Quando lanci Morte d'Ebano, il Dracolich dal tuo cimitero, segui le normali regole per lanciare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili.
- 

Nadaar, Paladino Altruista

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Drago

3/3

Cautela

Ogniqualevolta Nadaar, Paladino Altruista entra nel campo di battaglia o attacca, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

Le altre creature che controlli prendono +1/+1 fintanto che hai completato un dungeon.

- Non è necessario che Nadaar si trovasse sul campo di battaglia quando hai completato un dungeon perché la sua ultima abilità funzioni.
-

Orcus, Principe della Non Morte  
{X}{2}{B}{R}  
Creatura Leggendaria — Demone  
5/3

Volare, travolgere

Quando Orcus, Principe della Non Morte entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- Ogni altra creatura prende -X/-X fino alla fine del turno. Perdi X punti vita.
- Rimetti sul campo di battaglia fino a X carte creatura bersaglio con valore di mana totale pari o inferiore a X dal tuo cimitero. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Puoi lanciare Orcus, Principe della Non Morte con X pari a 0. Se lo fai, l'abilità innescata non avrà alcun effetto mentre si risolve.
- 

Oswald Fiddlebender  
{1}{W}  
Creatura Leggendaria — Artefice Gnomo  
2/2

*Inventore Magico* — {W}, {T}, Sacrifica un artefatto:  
Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con valore di mana pari a 1 più il valore di mana dell'artefatto sacrificato, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di mana di un artefatto viene determinato unicamente dai simboli di mana stampati nell'angolo in alto a destra della carta (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Se il suo costo di mana comprende {X}, X viene considerato 0. Se non ha simboli di mana nell'angolo in alto a destra (perché è una terra animata che è anche un artefatto, ad esempio), il suo valore di mana è pari a 0. Ignora qualsiasi costo alternativo o addizionale (come potenziamento) pagato quando la magia artefatto è stata lanciata.
  - Una pedina ha un valore di mana pari a 0, a meno che non stia copiando qualcos'altro.
  - Se una creatura sta copiando qualcos'altro, il suo valore di mana è pari al valore di mana di qualsiasi cosa stia copiando.
- 

Parola del Potere Uccidere  
{1}{B}  
Istantaneo  
Distruggi una creatura non Angelo, non Demone, non Diavolo, non Drago bersaglio.

- Una creatura è un bersaglio legale per la Parola del Potere Uccidere se non ha nessuno di questi quattro tipi di creatura. Se ha uno di questi quattro tipi di creatura, non è un bersaglio legale, anche se ha un tipo di creatura che non è tra questi quattro. Per esempio, un Farabutto Demone non è un bersaglio valido per questa magia.
-

Precipizio a Strapiombo

{2}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Precipizio a Strapiombo entra nel campo di battaglia, esplora il dungeon. *(Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.)*

La creatura incantata prende -2/-2. Prende invece -5/-5 fintanto che hai completato un dungeon.

- Non è necessario che il Precipizio a Strapiombo sia sul campo di battaglia quando completi il dungeon affinché la creatura incantata ottenga -5/-5.
  - Il controllore del Precipizio a Strapiombo esplora il dungeon, non il controllore della creatura incantata. Analogamente, il Precipizio a Strapiombo verifica se il suo controllore ha completato un dungeon, non se il controllore della creatura ha completato un dungeon.
- 

Prigionia Ridotta

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente non terra

Il permanente incantato è un artefatto Tesoro con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore” e perde tutte le altre abilità. *(Se era una creatura, non è più una creatura.)*

- Una creatura incantata con la Prigionia Ridotta 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 Tesoro).
  - Il permanente incantato conserva comunque il suo nome, i suoi colori, il suo costo di mana e il suo valore di mana. Non è una pedina, a meno che non lo fosse già.
  - Se un effetto si riferisce a un Tesoro, significa qualsiasi artefatto Tesoro, non solo una pedina artefatto Tesoro.
- 

Raggio di Gelo

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

Quando il Raggio di Gelo entra nel campo di battaglia, se la creatura incantata è rossa, TAPPala.

Fintanto che la creatura incantata è rossa, perde tutte le abilità.

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

- Se la creatura incantata è rossa (o se diventa rossa), perde tutte le abilità che aveva prima del momento in cui il Raggio di Gelo le è stato assegnato. Manterrà le eventuali abilità che le vengono fornite dopo che il Raggio di Gelo le è stato assegnato.

- Se la creatura incantata è rossa e ha un'abilità definisci-caratteristiche che specifica i suoi tipi o colori, quell'abilità avrà comunque effetto poiché viene applicata prima che la creatura perda quell'abilità.
- Se la creatura incantata è rossa e ha un'abilità definisci-caratteristiche che specifica la sua forza e/o la sua costituzione, quell'abilità non avrà effetto. In quel caso, la sua forza e/o la sua costituzione (come appropriato) diventano 0.
- In alcuni casi, un permanente non creatura potrebbe diventare una creatura a causa di un'abilità statica che possiede, come il Gran Maestro dei Fiori. Se il Raggio di Gelo viene assegnato a una creatura del genere e quella creatura è rossa o diventa rossa, quel permanente perderà l'abilità che lo rende una creatura. Questo significa che il Raggio di Gelo incanterà qualcosa che non può incantare e l'Aura verrà messa nel cimitero del suo proprietario. Molto probabilmente, questo farà sì che il permanente incantato torni a essere una creatura.

Riposo Lungo  
 {X}{G}{G}{G}  
 Stregoneria

Riprendi in mano X carte bersaglio con valori di mana diversi dal tuo cimitero. Se hai ripreso in mano otto o più carte in questo modo, i tuoi punti vita diventano pari ai tuoi punti vita iniziali. Esilia il Riposo Lungo.

- Impostare i tuoi punti vita a un valore specifico conta come guadagnare o perdere punti vita, come di consueto.

Rivelazione Improvvisa  
 {4}{U}{U}  
 Istantaneo

Pesca una carta per ogni valore di mana diverso tra le carte non terra nel tuo cimitero.

- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il valore di mana di quella carta.
- Nonostante le carte terra non siano considerate, le carte non terra con un valore di mana pari a 0 lo sono. Per esempio, se le carte nel tuo cimitero sono una carta artefatto con costo di mana {X} e una carta stregoneria con costo di mana {2}{U}, pescherai due carte.

Sacerdotessa della Morte di Myrkul  
 {2}{B}{B}  
 Creatura — Chierico Tiefling  
 2/2

Gli Scheletri, i Vampiri e gli Zombie che controlli prendono +1/+1.

All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, puoi pagare {1}. Se lo fai, crea una pedina creatura Scheletro 1/1 nera.

- Una creatura che controlli che ha più di uno dei tipi di creatura specificati dalla prima abilità prenderà solo +1/+1.



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

#### Sala dei Giganti delle Tempeste

Terra

Se controlli altre due o più terre, la Sala dei Giganti delle Tempeste entra nel campo di battaglia TAPpata.

{T}: Aggiungi {U}.

{5}{U}: Fino alla fine del turno, la Sala dei Giganti delle Tempeste diventa una creatura Gigante 7/7 blu con egida {3}. È ancora una terra. *(Ogniquale volta diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {3}.)*

- Se la Sala dei Giganti delle Tempeste entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre, queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.
- Se trasformi la Sala dei Giganti delle Tempeste in una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare.
- Se attivi più volte l'ultima abilità della Sala dei Giganti delle Tempeste, la Sala dei Giganti delle Tempeste ottiene più istanze di egida {3}. Ognuna di quelle istanze si innescherà separatamente e chiederà all'avversario che controlla la magia o l'abilità di pagare {3}. Se non lo fa per nessuna di quelle istanze, la magia o abilità verrà neutralizzata.
- Se un avversario lancia una magia o un'abilità che bersaglia la Sala dei Giganti delle Tempeste e tu attivi l'ultima abilità in risposta, l'abilità egida che la Sala dei Giganti delle Tempeste ottiene non si innescherà. Tuttavia, se aveva già egida nel momento in cui è diventata il bersaglio della magia o abilità, quell'istanza di egida si innescherà.

#### Scegli la Tua Arma

{2}{G}

Istantaneo

Scegli uno —

- *Combattere con Due Armi* — Raddoppia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.
  - *Tiro con l'Arco* — Questa magia infligge 5 danni a una creatura bersaglio con volare.
- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell'effetto inizia ad applicarsi. Lo stesso vale per la costituzione.

- Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece  $-X/-0$ , dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere  $-4/-0$  a una creatura  $2/2$ , rendendolo una creatura  $-2/2$ , quando ne raddoppi forza e costituzione prende  $-2/+2$ , diventando una creatura  $-4/4$ .

Sciame di Meteore

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

Stregoneria

Lo Sciame di Meteore infligge 8 danni divisi a tua scelta tra X creature e/o planeswalker bersaglio.

- Dividi il danno mentre lanci lo Sciame di Meteore. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. Poiché vi è un massimo di otto bersagli, X non può essere maggiore di 8.
- Se lo Sciame di Meteore ha uno o più bersagli e alcuni (ma non tutti) sono illegali mentre lo Sciame di Meteore tenta di risolversi, l'ammontare di danni inflitti ai restanti bersagli legali non cambia. Se tutti i bersagli diventano illegali, lo Sciame di Meteore non si risolverà.

Servitore dei Potenti

{R}

Creatura — Coboldo

0/1

Minacciare

*Tattiche del Branco* — Ogniqualvolta il Servitore dei Potenti attacca, se hai attaccato con creature con forza totale pari o superiore a 6 in questo combattimento, puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata e attaccante una carta creatura Drago dalla tua mano.

- Una carta creatura Drago è una carta creatura con il tipo di creatura Drago, non necessariamente una carta creatura con la parola "Drago" nel nome.
- Scegli quale giocatore o planeswalker viene attaccato dal Drago mentre lo metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dal Servitore dei Potenti.
- La carta creatura è già TAPPata e attaccante quando viene messa sul campo di battaglia. Eventuali abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura viene TAPPata o ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno.

Sfera Annientatrice

{X} {B}

Artefatto

La Sfera Annientatrice entra nel campo di battaglia con X segnalini vuoto.

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la Sfera Annientatrice, tutte le creature e i planeswalker con valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini vuoto su di essa e tutte le carte creatura e planeswalker nei cimiteri con valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini vuoto su di essa.

- Se un permanente sul campo di battaglia o una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il valore di mana di quella carta.
- 

Shessra, Sussurro della Morte

{2}{B}{G}

Creatura Legendaria — Warlock Elfo Umano

1/3

*Sussurri Stregati* — Quando Shessra, Sussurro della Morte entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio blocca in questo turno, se può farlo.

*Sussurri dalla Tomba* — All'inizio della tua sottofase finale, se una creatura è morta in questo turno, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, pesca una carta.

- Se la creatura influenzata dall'abilità *Sussurri Stregati* è TAppata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.
  - L'ultima abilità di Shessra, Sussurro della Morte si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quante creature sono morte in questo turno. Tuttavia, se non sono morte creature in questo turno entro l'inizio della sottofase finale, l'abilità non si innescherà. Non è possibile far morire una creatura durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.
- 

Spada Danzante

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

Quando la creatura equipaggiata muore, puoi far diventare la Spada Danzante una creatura artefatto

Costruito 2/1 con volare ed egida {1}. Se lo fai, non è un Equipaggiamento.

Equipaggiare {1}

- Se scegli di non far diventare la Spada Danzante una creatura mentre la sua abilità innescata si risolve, rimarrà un Equipaggiamento e potrà essere assegnata a un'altra creatura come di consueto.
- 

Stretta di Demogorgon

{2}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio scarta due carte, macina due carte e perde 2 punti vita. (*Per macinare una carta, un giocatore mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.*)

- Il bersaglio della Stretta di Demogorgon deve scartare le carte prima di macinare carte. Ciò significa che non saprà quali carte vengono macinate quando sceglie le carte da scartare.
-

Taglia Macabra

{2} {B} {B}

Stregoneria

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio. Crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)

- Se il bersaglio non è legale mentre la Taglia Macabra tenta di risolversi, magari perché la creatura o il planeswalker non è più sul campo di battaglia, non avrà alcun effetto. Non creerà una pedina Tesoro.
- 

Talismano dell'Inganno

{U}

Artefatto — Equipaggiamento

*Invocare Duplicato* — La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha "Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificare il Talismano dell'Inganno. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di questa creatura".

Equipaggiare {2}

- Se il tuo Talismano dell'Inganno è in qualche modo equipaggiato a una creatura controllata da un altro giocatore, quel giocatore non sarà in grado di sacrificare il Talismano dell'Inganno mentre l'abilità innescata si risolve poiché non lo controlla.
- 

Talismano del Mietitore

{B}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, ha tocco letale fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca da sola, il giocatore in difesa perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

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

- Quando la creatura equipaggiata attacca da sola, fa innescare entrambe le abilità.
- 

Tana del Bugbear

Terra

Se controlli altre due o più terre, la Tana del Bugbear entra nel campo di battaglia TAPPata.

{T}: Aggiungi {R}.

{3} {R}: Fino alla fine del turno, la Tana del Bugbear diventa una creatura Goblin 3/2 rossa con "Ogniqualvolta questa creatura attacca, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa TAPPata e attaccante". È ancora una terra.

- Se la Tana del Bugbear entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre, queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.
- Se trasformi la Tana del Bugbear in una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare.
- Se l'ultima abilità della Tana del Bugbear viene attivata più volte in un turno, avrà più istanze dell'abilità innescata che fornisce. Per esempio, se la attivi due volte e attacchi, creerai due pedine creatura Goblin 1/1 rosse TAPPate e attaccanti.

#### Tana dell'Idra

Terra

Se controlli altre due o più terre, la Tana dell'Idra entra nel campo di battaglia TAPPata.

{T}: Aggiungi {G}.

{X}{G}: Fino alla fine del turno, la Tana dell'Idra diventa una creatura Idra X/X verde. È ancora una terra.  
X non può essere 0.

- Se la Tana dell'Idra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre, queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.
- Se trasformi la Tana dell'Idra in una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare.

#### Tana dell'Occhio Tiranno

Terra

Se controlli altre due o più terre, la Tana dell'Occhio Tiranno entra nel campo di battaglia TAPPata.

{T}: Aggiungi {B}.

{3}{B}: Fino alla fine del turno, la Tana dell'Occhio Tiranno diventa una creatura Beholder 3/3 nera con minacciare e "Ogniqualevolta questa creatura attacca, esilia una carta bersaglio dal cimitero del giocatore in difesa". È ancora una terra.

- Se la Tana dell'Occhio Tiranno entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una o più altre terre, queste ultime non sono prese in considerazione per determinare quante altre terre controlli.
- Se trasformi la Tana dell'Occhio Tiranno in una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare.
- Se attivi più volte l'ultima abilità della Tana dell'Occhio Tiranno, la Tana dell'Occhio Tiranno ottiene più istanze dell'abilità innescata che esilia le carte. Per esempio, se la attivi due volte e attacchi, sceglierai due carte bersaglio da esiliare (o la stessa carta due volte, se preferisci).

Targ Nar, Gnoll delle Zanne Demoniache

{R}{G}

Creatura Leggendaria — Gnoll

2/2

*Tattiche del Branco* — Ogniqualvolta Targ Nar, Gnoll delle Zanne Demoniache attacca, se hai attaccato con creature con forza totale pari o superiore a 6 in questo combattimento, le creature attaccanti prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

{2}{R}{G}: Raddoppia la forza e la costituzione di Targ Nar fino alla fine del turno.

- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell’effetto inizia ad applicarsi. Lo stesso vale per la costituzione.
- Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece -X/-0, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere -4/-0 a una creatura 2/2, rendendola una creatura -2/2, quando ne raddoppi forza e costituzione prende -2/+2, diventando una creatura -4/4.

---

Il Tarrasque

{6}{G}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Dinosaurio

10/10

Il Tarrasque ha rapidità ed egida {10} fintanto che è stato lanciato.

Ogniqualvolta Il Tarrasque attacca, lotta con una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

- Il Tarrasque avrà rapidità ed egida {10} anche se è stato lanciato da una zona diversa dalla tua mano. Possiamo suggerire la zona di comando?
- Lottare non è facoltativo. Se c’è almeno un bersaglio legale per l’ultima abilità de Il Tarrasque, Il Tarrasque deve lottare.
- La lotta avviene durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, prima che vengano dichiarate le creature bloccanti. A meno che la creatura con cui lotta non sopravviva, quella creatura non sarà in grado di bloccare in quel combattimento.

---

Tempio della Regina dei Draghi

Terra

Mentre il Tempio della Regina dei Draghi entra nel campo di battaglia, puoi rivelare una carta Drago dalla tua mano. Il Tempio della Regina dei Draghi entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non riveli una carta Drago in questo modo o non controlli un Drago. Mentre il Tempio della Regina dei Draghi entra nel campo di battaglia, scegli un colore.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

- Una carta Drago è una carta con il tipo di creatura Drago nella riga del tipo. Analogamente, una creatura sul campo di battaglia è un Drago se ha il tipo di creatura Drago. Una carta che ha “Drago” nel nome (come il Tempio della Regina dei Draghi) è una carta Drago solo se ha anche il tipo di creatura Drago.
- 

Teschio Infuocato

{1}{R}{R}

Creatura — Scheletro

3/1

Volare

Il Teschio Infuocato non può bloccare.

*Ringiovanimento* — Quando il Teschio Infuocato muore, esiliarlo. Se lo fai, esilia la prima carta del tuo grimorio.

Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare una di quelle carte. *(Se hai lanciato il Teschio Infuocato in questo modo, non puoi giocare l'altra carta e viceversa.)*

- Esiliare il Teschio Infuocato mentre la sua abilità innescata si risolve non è facoltativo, ma se il Teschio Infuocato lascia il cimitero prima che l'abilità inizi a risolversi, non esilierai il Teschio Infuocato né la prima carta del tuo grimorio.
  - Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le magie lanciate in questo modo. Allo stesso modo, giocare terre in questo modo è soggetto alle normali regole per giocare le terre.
- 

Testuggine Dragona

{1}{U}{U}

Creatura — Tartaruga Drago

3/5

Lampo

*Trascina Giù* — Quando la Testuggine Dragona entra nel campo di battaglia, TAPpa la Testuggine Dragona e fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

- Se bersagli la creatura di un avversario con l'abilità Trascina Giù della Testuggine Dragona e quel bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'intera abilità viene rimossa dalla pila e non ha effetto. La Testuggine Dragona rimarrà STAPpata e STAPperà come di norma durante il prossimo STAP del suo controllore.
  - Tuttavia, se non ci sono bersagli legali per l'abilità Trascina Giù quando la Testuggine Dragona entra nel campo di battaglia (o scegli di non bersagliare nulla), l'abilità si risolverà comunque: la Testuggine Dragona viene TAPpata e non STAPperà durante il prossimo STAP del suo controllore.
-

Tiamat  
{2}{W}{U}{B}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Dio Drago  
7/7

Volare

Quando Tiamat entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciata, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a cinque carte Drago che non si chiamano Tiamat e tutte con nomi diversi, rivelale e aggiungile alla tua mano, poi rimescola.

- L'abilità entra-in-campo di Tiamat si innescherà se lanci Tiamat da qualsiasi zona, non solo dalla tua mano. Sì, stiamo pensando alla zona di comando anche in questo caso.
- Una carta Drago è una carta con il tipo di creatura Drago nella riga del tipo. Una carta che ha “Drago” nel nome (come il Discepolo del Drago) è una carta Drago solo se ha anche il tipo di creatura Drago.

---

Trelasarra, Danzatrice Lunare  
{G}{W}  
Creatura Leggendaria — Chierico Elfo  
2/2

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su Trelasarra, Danzatrice Lunare e profetizza 1.  
(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.)

- Se guadagni punti vita nello stesso momento in cui a Trelasarra, Danzatrice Lunare viene inflitto danno letale, muore prima che la sua abilità innescata possa mettere un segnalino +1/+1 su di essa, ma profetizzerai 1 in ogni caso.
- Un'abilità che si innesca “ogniquale volta guadagni punti vita” si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
- 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, un'abilità “ogniquale volta guadagni punti vita” 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.

---

Trovate dei Prigionieri  
{1}{R}

Istantaneo

Scegli uno —

- *Rompi le Catene* — Distruggi un artefatto bersaglio.
- *Interrogali* — Esilia le prime tre carte del grimorio di un avversario bersaglio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.



- Per il modo Interrogali, le carte che non hai scelto rimangono in esilio. Se non giochi la carta scelta, rimane anch'essa in esilio.
- 

Unicorno Celestiale

{2}{W}

Creatura — Unicorno

3/2

Ogniqualevolta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 sull'Unicorno Celestiale.

- Se guadagni punti vita nello stesso momento in cui all'Unicorno Celestiale viene inflitto danno letale, l'Unicorno Celestiale muore prima che la sua abilità possa mettere un segnalino +1/+1 su di esso.
  - Un'abilità che si innesca "ogniqualevolta guadagni punti vita" si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
  - 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 controlla infliggono danno da combattimento contemporaneamente, un'abilità "ogniqualevolta guadagni punti vita" si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla 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 un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innesca solo una volta.
- 

Verme Purpureo

{5}{G}{G}

Creatura — Verme

8/7

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se è morta una creatura in questo turno.

Egida {2} (*Ogniqualevolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {2}.*)

- La prima abilità del Verme Purpureo non ridurrà mai il suo costo di più di {2}, indipendentemente da quante creature sono morte in questo turno.
- 

Viandante Truce

{1}{B}

Creatura — Warlock Goblin

5/3

Lampo

*Passato Tragico* — Lancia questa magia solo se è morta una creatura in questo turno.

- L'abilità del Viandante Truce non verifica chi controllava la creatura che è morta.
-

Xanathar, Capo della Gilda  
{4}{U}{B}  
Creatura Leggendaria — Beholder  
5/6

All'inizio del tuo mantenimento, scegli un avversario bersaglio. Fino alla fine del turno, quel giocatore non può lanciare magie, tu puoi guardare la prima carta del suo grimorio in qualsiasi momento, puoi giocare la prima carta del suo grimorio e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare magie in questo modo.

- L'avversario bersaglio può comunque lanciare magie in risposta all'abilità di Xanathar, Capo della Gilda durante il tuo mantenimento. Se quel giocatore è diventato in qualche modo un bersaglio illegale per l'abilità mentre tenta di risolversi, l'abilità non avrà effetto. Quel giocatore potrà lanciare magie e tu non potrai guardare o giocare la prima carta del suo grimorio.
- Durante il tuo turno, puoi guardare la prima carta del grimorio dell'avversario scelto 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 di quel 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 di quel grimorio, non puoi guardare la carta successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Xanathar non cambia il momento in cui puoi lanciare magie o giocare terre. Devi comunque seguire tutte le normali regole sulla tempistica e i limiti per giocare le terre.
- Pagherai comunque tutti i costi delle magie lanciate in questo modo, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.

---

Xorn  
{2}{R}  
Creatura — Elementale  
3/2

Se stai per creare una o più pedine Tesoro, invece crea altrettante pedine Tesoro più una.

- Se controlli più copie di Xorn, creerai altrettante pedine Tesoro aggiuntive.

---

Zalto, Duca dei Giganti del Fuoco  
{3}{R}{R}  
Creatura Leggendaria — Barbaro Gigante  
7/3

Travolgere  
Ogniqualvolta viene inflitto danno a Zalto, Duca dei Giganti del Fuoco, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

- Se a Zalto viene inflitto danno letale, esplorerai comunque il dungeon.

- Se a Zalto è stato inflitto danno da più fonti contemporaneamente (di solito dalle creature che lo bloccano), esplorerai il dungeon solo una volta.

Zariel, Arciduchessa di Avernus

{2} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Zariel

4

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

0: Crea una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa con “Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”.

−6: Ottieni un emblema con “Alla fine della prima fase di combattimento durante il tuo turno, STAPpa una creatura bersaglio che controlli. Dopo questa fase, c’è una fase di combattimento addizionale”.

- Tra le fasi di combattimento non ci sarà una fase principale. Passi dalla prima fase di combattimento direttamente alla seconda fase di combattimento.
- L’abilità dell’emblema può bersagliare qualsiasi creatura che controlli, non solo una creatura che è TAPpata.
- Se il bersaglio dell’abilità dell’emblema diventa un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non otterrai una fase di combattimento addizionale.
- Se hai più di uno degli emblemi di Zariel, ciascuna abilità si innescherà alla fine della prima fase di combattimento durante il tuo turno. Puoi scegliere la stessa creatura come bersaglio di ognuna delle abilità. Quei bersagli STAPperanno prima di eventuali combattimenti addizionali. Nessuna creatura STAPperà tra il primo combattimento addizionale e il secondo combattimento addizionale (o tra il secondo e il terzo e così via... Cavolo, per quanto tempo Zariel è rimasta sotto il tuo controllo?!)

Zombie Ogre

{3} {B} {B}

Creatura — Ogre Zombie

3/5

All’inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

- Non è necessario che lo Zombie Ogre si trovasse sul campo di battaglia quando la creatura è morta perché la sua abilità funzioni.
- L’abilità dello Zombie Ogre si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quante creature sono morte in questo turno. Tuttavia, se non sono morte creature in questo turno entro l’inizio della sottofase finale, l’abilità non si innescherà. Non è possibile far morire una creatura durante la sottofase finale in tempo per far innescare l’abilità.

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE *COMMANDER DI AVVENTURE NEI FORGOTTEN REALMS*

Borsa Divorante

{B}

Artefatto

Ogniqualevolta sacrifichi un altro artefatto o creatura non pedina, esilia quell'artefatto o quella creatura.

{2}, {T}, Sacrifica un altro artefatto o creatura: Pesca una carta.

{3}, {T}, Sacrifica la Borsa Divorante: Tira un d10. Fai tornare in mano ai rispettivi proprietari fino a X carte scelte tra le carte esiliate con la Borsa Divorante, dove X è il risultato.

- La prima abilità della Borsa Divorante è un'abilità innescata che si verifica quando sacrifichi permanenti, ma non puoi semplicemente sacrificare permanenti quando vuoi. Devi avere altri mezzi per farlo, come attivare la seconda abilità della Borsa Divorante.
  - Se la carta che sacrifichi non è più nel cimitero mentre la prima abilità si risolve, non verrà esiliata. Non sarà una carta esiliata con la Borsa Divorante per la terza abilità.
- 

Borsa dei Trucchi

{1}{G}

Artefatto

{4}{G}, {T}: Tira un d8. Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura con valore di mana pari al risultato. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se non hai una carta creatura con valore di mana pari al risultato nel tuo grimorio, rivelerai l'intero grimorio e poi lo rimetterai al suo posto in ordine casuale.
  - Anche se riveli l'intero grimorio in questo modo, metterlo in fondo in ordine casuale non equivale a "rimiscolare" il grimorio.
- 

Campionessa Dragonide

{2}{R}{G}

Creatura — Guerriero Drago

5/3

Travolgere

Ogniqualevolta una fonte che controlli infligge 5 o più danni a un giocatore, pesca una carta.

- L'ultima abilità della Campionessa Dragonide si innesca solo se vengono inflitti 5 o più danni dalla stessa fonte contemporaneamente. Se una fonte infligge 3 danni a un giocatore e più avanti infligge altri 2 danni allo stesso giocatore, l'abilità non si innescherà.
-

Catti-brie di Mithral Hall

{G}{W}

Creatura Legendaria — Arciere Umano

2/2

Attacco improvviso, raggiungere

Ogniqualevolta Catti-brie di Mithral Hall attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa per ogni Equipaggiamento assegnato ad essa.

{1}, Rimuovi tutti i segnalini +1/+1 da Catti-brie:

Infligge X danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio controllata da un avversario, dove X è il numero di segnalini rimossi in questo modo.

- Se una creatura bloccante viene distrutta a causa del danno inflitto in questo modo, la creatura che stava bloccando è ancora considerata bloccata. A meno che la creatura attaccante non abbia travolgere, non infliggerà alcun danno al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.
- Se Catti-brie di Mithral Hall non ha segnalini, puoi comunque attivare l'ultima abilità. Questo non infliggerà alcun danno, ma conterà come bersagliare qualcosa per abilità come quella del Destriero Fatato.

---

Cavalcare la Valanga

{G}{U}

Istantaneo

La prossima magia che lanci in questo turno può essere lanciata come se avesse lampo. Quando lanci la tua prossima magia in questo turno, scegli fino a una creatura bersaglio. Metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è il valore di mana di quella magia.

- Lanciare Cavalcare la Valanga non richiede un bersaglio. Quando metti in pila l'abilità innescata ritardata dopo aver lanciato la tua prossima magia, scegli l'eventuale creatura bersaglio.

---

Cintura della Forza dei Giganti

{1}{G}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha forza e costituzione base 10/10.

Equipaggiare {10}. Questa abilità costa {X} in meno per essere attivata, dove X è la forza della creatura che bersaglia.

- La Cintura della Forza dei Giganti sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura equipaggiata si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
-

### Condividere il Bottino

{1} {R}

Incantesimo

Quando Condividere il Bottino entra nel campo di battaglia o un avversario perde la partita, esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore.

Durante il turno di ogni giocatore, quel giocatore può giocare una terra o lanciare una magia scelta tra le carte esiliate con Condividere il Bottino e può spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia. Quando lo fa, esilia la prima carta del suo grimorio.

- Una volta che un giocatore gioca una terra o lancia una magia scelta tra le carte esiliate, non può più giocare nessun'altra di quelle carte in quel turno. In altre parole, è una terra o una magia, non una di ognuna.
- Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole sulla tempistica per quella carta. Per esempio, se giochi una terra in questo modo, puoi farlo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra (a meno che un altro effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive).
- Se controlli una carta Condividere il Bottino di un avversario e quel giocatore perde la partita, anche Condividere il Bottino lascia la partita e la prima abilità non si innescherà.
- Dopo che Condividere il Bottino ha lasciato il campo di battaglia, i giocatori non potranno più giocare le carte esiliate. Se Condividere il Bottino viene distrutto e in qualche modo ritorna sul campo di battaglia, è un nuovo oggetto che non ha ricordi delle carte esiliate in precedenza.

---

### Crepa per l'Underdark

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{5}, {T}, Esilia la Crepa per l'Underdark: Tira un d10.

Metti un artefatto, una creatura o un planeswalker bersaglio nel grimorio del suo proprietario subito sotto le prime X carte di quel grimorio, dove X è il risultato.

Attiva solo come una stregoneria.

- Se il proprietario di quel permanente ha meno di X carte nel suo grimorio, metti il permanente in fondo al grimorio del suo proprietario.

---

### Danza Macabra

{3} {B} {B}

Stregoneria

Ogni giocatore sacrifica una creatura non pedina. Tira un d20 e aggiungi la costituzione della creatura che hai sacrificato in questo modo.

1-14 | Rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura messa in un cimitero in questo modo.

15+ | Rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo fino a due carte creatura messe nei cimiteri in questo modo.

- Ogni giocatore sceglierà quale creatura sacrificare cominciando da te e proseguendo in ordine di turno. I giocatori sapranno le scelte dei giocatori precedenti in quest'ordine quando compiono la loro. Le creature vengono sacrificate tutte contemporaneamente.
- Tutte le creature vengono scelte e sacrificate prima di tirare il dado. Non puoi vedere quale sia il risultato del tiro di dado prima di scegliere quale creatura sacrificare.
- Aggiungi solo la costituzione della creatura che hai sacrificato in questo modo, non la costituzione delle creature sacrificate dai tuoi avversari. Se non hai sacrificato una creatura in questo modo, tirerai comunque un d20, ma non aggiungerai nulla al risultato.
- Se un giocatore sacrifica il proprio comandante in questo modo, non sarà in grado di scegliere se metterlo nella zona di comando fino a quando la Danza Macabra non avrà finito di risolversi. In particolare, questo significa che il comandante sacrificato è una scelta legale che il controllore della magia può compiere, rimettendolo sul campo di battaglia. Se questa è la sua scelta, il comandante resterà sul campo di battaglia sotto il suo controllo.

#### Destriero Fantomatico

{3} {U}

Creatura — Illusione Cavallo

4/3

Lampo

Quando il Destriero Fantomatico entra nel campo di battaglia, esilia un'altra creatura bersaglio che controlli finché il Destriero Fantomatico non lascia il campo di battaglia.

Ogniqualvolta il Destriero Fantomatico attacca, crea una pedina TAPpata e attaccante che è una copia della carta esiliata, tranne che è un'Illusione in aggiunta ai suoi altri tipi. Sacrifica quella pedina alla fine del combattimento.

- Il Destriero Fantomatico ha ricevuto un aggiornamento non funzionale al testo. La carta stampata fa riferimento alla "creatura esiliata". Il testo corretto ("carta esiliata") è incluso sopra.
- Se il Destriero Fantomatico lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità 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. L'ultima abilità del Destriero Fantomatico non creerà pedine.
- Sebbene la pedina creata dall'abilità innescata stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- Dichiarare quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker che il Destriero Fantomatico sta attaccando.
- Se la carta esiliata ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.

- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura copiata.
- Se il Destriero Fantomatico esilia in qualche modo una carta non creatura, ad esempio una terra animata, creerà comunque una copia di quella carta quando attacca. La copia entra nel campo di battaglia TAPPata e verrà sacrificata alla fine del combattimento. Tuttavia, non è attaccante e non è un’Illusione.

Drago del Caos

{1}{R}{R}

Creatura — Drago

4/4

Volare, rapidità

Il Drago del Caos attacca in ogni combattimento, se può farlo.

All’inizio del combattimento nel tuo turno, ogni giocatore tira un d20. Se uno o più avversari hanno ottenuto il risultato più alto, il Drago del Caos non può attaccare quei giocatori o i planeswalker che controllano in questo combattimento.

- Tiri un d20 così come i tuoi avversari. Se hai ottenuto un risultato più alto di tutti i tuoi avversari, il Drago del Caos non avrà alcuna restrizione su chi può attaccare.

Druido della Purificazione

{3}{G}

Creatura — Druido Umano

2/3

Quando il Druido della Purificazione entra nel campo di battaglia, a partire da te, ogni giocatore può scegliere un artefatto o un incantesimo che non controlli. Distruggi ogni permanente scelto in questo modo.

- I giocatori compiono le loro scelte in ordine di turno e sanno quali scelte sono state fatte prima di loro. Possono scegliere un artefatto o un incantesimo che è già stato scelto da un altro giocatore. Dopo che tutti i giocatori hanno deciso, i permanenti vengono distrutti contemporaneamente.

Enigma-Interdizione di Netheril

{3}{U}

Incantesimo

*Direziona il Raggio* — All’inizio del tuo mantenimento, tira un d4. Profetizza X, dove X è il risultato.

*Illuminazione Perfetta* — Ogniqualvolta tiri un dado e ottieni il risultato naturale più alto, pesca una carta.

- Se ottieni un 4 naturale mentre risolvi l’abilità *Direziona il Raggio*, profetizzerai prima di pescare una carta per l’abilità *Illuminazione Perfetta*.
- Se ti viene indicato di tirare più dadi (con un’unica eccezione indicata di seguito) e più di uno mostra il risultato naturale più alto, l’abilità *Illuminazione Perfetta* si innescherà altrettante volte.



- Qualsiasi tiro di dado ignorato, ad esempio per l'effetto della Pixie Guida, non farà innescare l'abilità Illuminazione Perfetta.
- 

#### Frenesia del Berserker

{2} {R}

Istantaneo

Lancia questa magia solo prima del combattimento o durante il combattimento prima della dichiarazione delle creature bloccanti.

Tira due d20 e ignora il risultato più basso.

1–14 | Scegli un qualsiasi numero di creature. Bloccano in questo turno, se possono farlo.

15–20 | Scegli quali creature bloccano in questo turno e come bloccano.

- Se ottieni due risultati identici, ignora uno dei tiri e usa il risultato dell'altro.
  - Un tiro ignorato in effetti è come se non fosse mai avvenuto. Nessuna abilità si innescherà a causa di un tiro ignorato.
  - Quando scegli i blocchi per le creature che non controlli, devi comunque compiere delle scelte legali. Per esempio, non puoi scegliere di bloccare una creatura con volare con una creatura senza volare o raggiungere.
  - Se è necessario pagare un costo per far bloccare una creatura e scegli di farla bloccare, il suo controllore può scegliere se pagare o meno quel costo. Se quel giocatore non paga il costo, devi proporre di nuovo le creature bloccanti.
- 

#### Galea, Scintilla di Speranza

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

Creatura Leggendaria — Cavaliere Elfo

4/4

Cautela

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

Puoi lanciare magie Aura ed Equipaggiamento dalla cima del tuo grimorio. Quando lanci una magia

Equipaggiamento in questo modo, ha “Quando questo

Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, assegnalo a una creatura bersaglio che controlli”.

- 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 carta successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Galea, Scintilla di Speranza non cambia il momento in cui puoi lanciare magie Aura ed Equipaggiamento. Di norma, questo significa che puoi lanciarle durante la tua fase principale quando la pila è vuota, anche se lampo potrebbe cambiare la situazione.

- Pagherai comunque tutti i costi della magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- 

#### Golem di Argilla

{4}

Creatura Artefatto — Golem

4/4

{6}, Tira un d8: Mostrosità X, dove X è il risultato. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti X segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

*Berserk* — Quando il Golem di Argilla diventa mostruoso, distruggi un permanente bersaglio.

- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostrosità si risolve, non succede niente. Tuttavia, poiché tirare il d8 è parte del costo di attivazione dell'abilità, se non ti piace il risultato che hai ottenuto e hai altri {6} a disposizione, puoi rispondere all'abilità attivando nuovamente l'abilità. Buona fortuna!
  - Mostroso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.
  - Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa mostruosa non si innescherà se quella creatura non è sul campo di battaglia quando la sua abilità mostrosità si risolve.
  - Puoi attivare la prima abilità del Golem di Argilla anche dopo che è diventato mostruoso. Non diventerà mostruoso di nuovo e non metterai alcun segnalino su di esso, ma tirerai un dado per attivare l'abilità, il che potrebbe far innescare le abilità di altri permanenti.
- 

#### Indagine Approfondita

{2} {W}

Incantesimo

Ogniquale volta attacchi, indaga. *(Crea una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

Ogniquale volta sacrifici un Indizio, esplora il dungeon. *(Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.)*

- La prima abilità dell'Indagine Approfondita può innescarsi solo una volta per ogni combattimento, indipendentemente dal numero di creature con cui attacchi.
- 

#### Intimorire Infernale

{2} {B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, i permanenti controllati dai tuoi avversari hanno "Quando questo permanente infligge danno al giocatore che ha lanciato Intimorire Infernale, sacrifica questo permanente. Perdi 2 punti vita".

- Quando l'abilità innescata che Intimorire Infernale fornisce ai permanenti si risolve, se il controllore di quel permanente non può sacrificarlo, perderà comunque 2 punti vita. Analogamente, se non può perdere punti vita, sacrificherà comunque il permanente.

- Se un giocatore lancia più di una carta Intimorire Infernale in un turno, i permanenti guadagneranno più istanze dell'abilità innescata. Ognuna si innesca e si risolve separatamente. Per esempio, se lanci Intimorire Infernale due volte, ogni permanente che ti ha inflitto danni farà perdere 4 punti vita al suo controllore.
- Se più di un giocatore lancia Intimorire Infernale in un turno, alcuni permanenti guadagneranno più istanze dell'abilità innescata che si riferiscono a giocatori diversi. Ognuna si innescherà solo per il giocatore che ha lanciato la carta Intimorire Infernale che ha fornito l'abilità al permanente.
- Le copie di Intimorire Infernale che non sono state lanciate forniranno l'abilità ai permanenti degli avversari, ma quell'abilità non avrà effetto perché nessun giocatore ha lanciato quella copia di Intimorire Infernale.
- Se una magia o abilità fa sì che un altro giocatore prenda il controllo di Intimorire Infernale mentre è in pila, i permanenti controllati dagli avversari di quel giocatore guadagneranno l'abilità (probabilmente inclusi i permanenti che controlla). Tuttavia, sei comunque il giocatore che ha lanciato Intimorire Infernale, quindi l'abilità si innescherà ogniqualvolta uno di quei permanenti infligge danno a te, non al giocatore che controllava Intimorire Infernale mentre si è risolto.

Klauth, Antico Senza Rivali  
 {5}{R}{G}  
 Creatura Leggendaria — Drago  
 4/4

Volare, rapidità

Ogniqualvolta Klauth, Antico Senza Rivali attacca, aggiungi X mana in qualsiasi combinazione di colori, dove X è la forza totale delle creature attaccanti. Spendi questo mana solo per lanciare magie. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

- Nonostante possa produrre mana mentre si risolve, l'abilità innescata di Klauth non è un'abilità di mana perché la sua condizione di innesco non era l'attivazione o la risoluzione di un'abilità di mana attivata. Ciò significa che usa la pila e ad essa è possibile rispondere. In particolare, i giocatori possono rispondere distruggendo le creature attaccanti per ridurre la quantità di mana prodotto.

Lorcan, Collezionista di Warlock  
 {5}{B}{B}  
 Creatura Leggendaria — Diavolo  
 6/6

Volare

Ogniqualvolta una carta creatura viene messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, puoi pagare punti vita pari al suo valore di mana. Se lo fai, mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. È un Warlock in aggiunta ai suoi altri tipi.

Se un Warlock che controlli sta per morire, invece esiliarlo.

- La seconda abilità di Lorcan, Collezionista di Warlock considera solo il tipo che la carta ha nel cimitero, non il tipo che aveva in qualsiasi altra zona. Per esempio, la morte delle terre animate non farà innescare l'abilità. È vero anche il contrario. Per esempio, se una creatura lanciata come un'Avventura viene neutralizzata, è una carta creatura nel cimitero e l'abilità innescata si innescherà.

- L'ultima abilità di Lorcan influenza tutti i Warlock che controlli, non solo quelli che ha collezionato dal cimitero di un avversario.
- 

#### Manto degli Antichi

{3}{W}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando il Manto degli Antichi entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero assegnate alla creatura incantata un qualsiasi numero di carte Aura e/o Equipaggiamento bersaglio che possono essere assegnate alla creatura incantata.

La creatura incantata prende +1/+1 per ogni Aura ed Equipaggiamento ad essa assegnati.

- Il Manto degli Antichi ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. Il testo ufficiale è riportato qui sopra. Nello specifico, puoi scegliere solo carte Aura ed Equipaggiamento nel tuo cimitero che potrebbero essere legalmente assegnate alla creatura incantata dal Manto degli Antichi.
  - Mentre l'abilità entra-in-campo si risolve, gli eventuali bersagli che non possono essere legalmente assegnati alla creatura incantata dal Manto degli Antichi rimangono nel tuo cimitero.
  - Se il Manto degli Antichi viene assegnato a una creatura diversa in risposta alla sua abilità entra-in-campo, la creatura a cui è assegnato mentre quell'abilità si risolve è la "creatura incantata", anche se hai usato la creatura incantata originale per scegliere i bersagli. Ciò significa che alcuni di quei bersagli potrebbero diventare illegali.
  - Se il Manto degli Antichi lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, l'ultimo permanente a cui era assegnato prima di lasciare il campo di battaglia è la "creatura incantata" (anche se quel permanente non è più una creatura).
- 

#### Minn, Illusionista Astuta

{1}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Gnomo

1/3

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Illusione 1/1 blu con "Questa creatura prende +1/+0 per ogni altra Illusione che controlli".

Ogniqualevolta un'Illusione che controlli muore, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta permanente con valore di mana pari o inferiore alla forza di quella creatura.

- Per determinare quali carte puoi mettere sul campo di battaglia, l'ultima abilità di Minn usa la forza dell'Illusione nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Mosca d'Ebano

{2}

Artefatto

La Mosca d'Ebano entra nel campo di battaglia TAPPata.

{T}: Aggiungi {C}.

{4}: Tira un d6. Puoi far diventare la Mosca d'Ebano una creatura artefatto Insetto X/X con volare fino alla fine del turno, dove X è il risultato.

Ogniqualevolta la Mosca d'Ebano attacca, un'altra creatura attaccante bersaglio ha volare fino alla fine del turno.

- Scegli se la Mosca d'Ebano diventa una creatura mentre la seconda abilità attivata si risolve, dopo che hai visto il risultato del tiro di dado. Se non scegli di renderla una creatura in quel momento, non puoi scegliere di renderla una creatura più avanti nel turno a meno che non attivi di nuovo l'abilità.
- 

Nihiloor

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

Creatura Leggendaria — Orrore

3/5

Quando Nihiloor entra nel campo di battaglia, per ogni avversario, TAPpa fino a una creatura STAPPata che controlli. Quando lo fai, prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da quel giocatore con forza pari o inferiore a quella della creatura TAPPata fintanto che controlli Nihiloor.

Ogniqualevolta attacchi con una creatura posseduta da un avversario, guadagni 2 punti vita e quel giocatore perde 2 punti vita.

- Mentre la prima abilità innescata di Nihiloor si risolve, scegli fino a una creatura per ogni avversario e le TAPPi tutte contemporaneamente. Poi, un'abilità innescata separata viene messa in pila per ogni creatura che hai TAPPato in questo modo. Quelle abilità vengono messe in pila nell'ordine che preferisci. Se TAPPare quelle creature ha fatto innescare qualsiasi altra abilità che controlli, anche quelle vengono messe in pila in quel momento.
  - Sia la forza della creatura TAPPata che la forza della creatura bersaglio vengono controllate quando metti l'abilità in pila e quando l'abilità si risolve per assicurare che il bersaglio sia legale.
  - Se la creatura TAPPata non è più sul campo di battaglia mentre l'abilità innescata si risolve, usa le sue caratteristiche quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se il bersaglio è ancora legale mentre l'abilità si risolve.
  - Se una creatura che hai TAPPato per l'abilità di Nihiloor in qualche modo non è più TAPPata mentre l'abilità innescata riflessiva si risolve, quell'abilità si risolverà comunque e tu prenderai comunque il controllo del bersaglio fintanto che ha forza inferiore a quella della creatura che hai TAPPato.
  - Se Nihiloor lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva o prima che si risolvano le sue abilità innescate riflessive, non prenderai il controllo di alcuna creatura.
-

Potenza Indomabile

{3}{G}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata prende +3/+3.

Il controllore della creatura incantata può far assegnare da essa il suo danno da combattimento come se non fosse bloccata.

- Assegnare il danno della creatura come se non fosse bloccata è un effetto da tutto o niente. Non puoi usarlo per assegnare parte del danno della creatura a una creatura bloccante e il resto al giocatore in difesa o al planeswalker.
- Anche se assegna il danno come se non fosse bloccata, subirà comunque danni dalle creature che la stanno bloccando.

---

Prosper, Vincolato al Tomo

{2}{B}{G}

Creatura Legendaria — Warlock Tiefling

1/4

Tocco letale

*Arcanum Mistico* — All'inizio della tua sottofase finale, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

*Dono del Patto* — Ogniqualvolta giochi una carta dall'esilio, crea una pedina Tesoro.

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con l'abilità Arcanum Mistico.
- L'abilità Dono del Patto si innesca ogniqualvolta giochi carte dall'esilio, non solo quelle esiliate con l'abilità Arcanum Mistico.

---

Rischiarasentieri di Mezzanotte

{2}{W}{U}

Creatura — Mago Umano

2/3

Le creature che controlli non possono essere bloccate tranne che da creature leggendarie.

Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

- Le creature non bloccate con doppio attacco infliggono danni due volte, il che farà innescare due volte l'ultima abilità del Rischiarasentieri di Mezzanotte.
-

Sacro Vendicatore

{2}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha doppio attacco.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta Aura assegnata ad essa.

Equipaggiare {2}{W}

- Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Aura assegnata alla creatura equipaggiata se può essere assegnata legalmente a quella creatura.
- 

Scagliare all'Inferno

{2}{B}{R}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi lanciare quella carta e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia.

- Devi comunque seguire tutte le normali regole sulla tempistica per lanciare la magia.
  - Se la creatura che esili è in realtà una carta terra che è stata animata, non potrai giocare la carta terra dall'esilio.
- 

Sefris delle Vie Nascoste

{W}{U}{B}

Creatura Legendaria — Mago Umano

2/3

Ogniqualvolta una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, esplora il dungeon.

Questa abilità si innesca solo una volta per turno. (*Per esplorare il dungeon, entra nella prima stanza o avanza a quella successiva*).

*Creare Non Morti* — Ogniqualvolta completi un dungeon, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- La prima abilità di Sefris delle Vie Nascoste considera solo il tipo che la carta ha nel cimitero, non il tipo che aveva in qualsiasi altra zona. Per esempio, la morte delle terre animate non farà innescare l'abilità. È vero anche il contrario. Per esempio, se una creatura lanciata come un'Avventura viene neutralizzata, è una carta creatura nel cimitero e la prima abilità si innescherà.
-

Sferza Immonda

{1} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha raggiungere.

Ogniqualevolta viene inflitto danno alla creatura equipaggiata, essa infligge danno pari alla sua forza a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

Equipaggiare {2} {R}

- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura equipaggiata mentre l'abilità innescata si risolve. Se la creatura equipaggiata in quel momento non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
  - Se la creatura equipaggiata non è sul campo di battaglia mentre l'abilità innescata si risolve ma aveva legame vitale quando ha lasciato il campo di battaglia, guadagnerai punti vita.
- 

Solar Radioso

{5} {W}

Creatura — Angelo

3/6

Volare, legame vitale

Ogniqualevolta il Solar Radioso o un'altra creatura non pedina entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, esplora il dungeon. (*Entra nella prima stanza o avanza a quella successiva.*)

{W}, Scarta il Solar Radioso: Esplora il dungeon e guadagni 3 punti vita.

- Una pedina che è una copia del Solar Radioso e che entra nel campo di battaglia farà innescare la sua stessa abilità, ma non quella di eventuali altri Solar Radiosi.
- 

Sortilegio Dissennante

{1} {R} {R}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato lancia una magia non creatura, tira un d6. Il Sortilegio Dissennante infligge a quel giocatore danno pari al risultato. Poi assegna il Sortilegio Dissennante a un altro dei tuoi avversari scelto a caso.

- Se il Sortilegio Dissennante è assegnato al tuo unico avversario, rimane assegnato a quel giocatore mentre l'abilità si risolve.
-



### Sospetto Febbrile

{6} {B} {R}

Stregoneria

Ogni avversario esilia carte dalla cima del proprio grimorio finché non esilia una carta non terra. Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra quelle carte non terra senza pagare il loro costo di mana.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliala mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

- Lanci le carte esiliate con il Sospetto Febbrile mentre si risolve. Se scegli di non lanciarle, non potrai farlo in seguito.
- Puoi lanciare le carte esiliate in qualsiasi ordine, non necessariamente nell'ordine in cui sono state esiliate.
- 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 aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi 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.
- Le carte che non lanci in questo modo, incluse eventuali carte terra esiliate, rimarranno in esilio a tempo indeterminato.

---

### Spada delle Ore

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento, tira un d12. Se il risultato è superiore al danno inflitto o il risultato è 12, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su quella creatura.

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

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, conta quanti segnalini +1/+1 si trovano al momento su quel permanente e aggiungine altrettanti. Eventuali effetti di sostituzione che modificano questo numero si applicheranno di conseguenza.
  - Se la creatura equipaggiata subisce danno letale nello stesso momento in cui infligge danno da combattimento, morirà prima che i segnalini su di essa possano essere raddoppiati. Tuttavia, tirerai comunque un d12, che potrebbe far innescare le abilità di altri permanenti.
-

Storvald, Jarl dei Giganti del Gelo

{4}{G}{W}{U}

Creatura Legendaria — Gigante

7/7

Egida {3}

Le altre creature che controlli hanno egida {3}.

Ogniqualevolta Storvald entra nel campo di battaglia o attacca, scegli uno o entrambi —

- Una creatura bersaglio ha forza e costituzione base 7/7 fino alla fine del turno.
- Una creatura bersaglio ha forza e costituzione base 1/1 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata di Storvald sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione di quella creatura si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- Se scegli entrambi i modi, gli effetti avvengono nell'ordine elencato.
- Puoi scegliere la stessa creatura come bersaglio per entrambi i modi, se lo desideri. Che so... magari per darle un assaggio di poteri cosmici prodigiosi prima di rimpicciolirla al punto da farle vivere un'esistenza lillipuziana?

---

Stregone della Magia Selvaggia

{3}{R}

Creatura — Sciamano Orco

4/3

La prima magia che lanci dall'esilio in ogni turno ha cascata. *(Quando lanci la tua prima magia dall'esilio, 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 al tuo grimorio in ordine casuale.)*

- La prima magia che lanci dall'esilio in ogni turno avrà cascata, anche se non è la prima magia che hai lanciato in quel turno.
- Tuttavia, se lanci una magia dall'esilio e poi più avanti in quel turno lo Stregone della Magia Selvaggia entra sotto il tuo controllo, lo Stregone della Magia Selvaggia non fornirà cascata a nessun'altra magia che lanci dall'esilio in quel turno.
- Se controlli più di uno Stregone della Magia Selvaggia, la prima magia che lanci dall'esilio avrà altrettante istanze di cascata, ognuna delle quali si innescherà separatamente.
- Se, mentre si risolve l'abilità cascata della prima magia che hai lanciato dall'esilio in un turno, risolvi cascata in un secondo Stregone della Magia Selvaggia, la magia non avrà un'altra abilità 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. Per esempio, il valore di mana dello Stregone della Magia Selvaggia è sempre 4.
- 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 aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi 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 recente modifica delle 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.

#### Tunica delle Stelle

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +0/+3.

*Proiezione Astrale* — {1}{W}: La creatura equipaggiata scompare. *(Tratta quella creatura e qualsiasi permanente ad essa assegnato come se non esistessero fino al prossimo turno del controllore della creatura.)*

Equipaggiare {1}

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- In particolare, ciò significa che non puoi equipaggiare la Tunica delle Stelle a un'altra creatura mentre è scomparsa. Se attivi l'abilità Proiezione Astrale di una Tunica delle Stelle assegnata in risposta all'abilità equipaggiare, la Tunica delle Stelle scomparirà prima che l'abilità equipaggiare si risolva e non verrà spostata.
- Mentre una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati (inclusa la Tunica delle Stelle) scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno assegnati alla creatura a cui erano assegnati quando sono scomparsi.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.

- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Mind Flayer, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se un avversario prende il controllo di una delle tue creature, quella creatura scompare e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quella creatura appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell’avversario. Se l’avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell’avversario sarebbe dovuto iniziare.

#### Verga dell’Assorbimento

{2} {U}

#### Artefatto

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria, esilia invece di metterla in un cimitero mentre si risolve.

{X}, {T}, Sacrifica la Verga dell’Assorbimento: Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie con valore di mana totale pari o inferiore a X, scelte tra le carte esiliate con la Verga dell’Assorbimento, senza pagare il loro costo di mana.

- Se più Verghe dell’Assorbimento sono sul campo di battaglia contemporaneamente, qualsiasi giocatore che lanci una magia istantaneo o stregoneria le farà innescare tutte. Mentre la magia si risolve, il suo controllore sceglierà quale delle Verghe potrà esiliarla.
- Ogni carta esiliata viene associata alla Verga che l’ha esiliata. Se la Verga dell’Assorbimento viene distrutta e poi riportata sul campo di battaglia più avanti, non sarà in grado di accedere a nessuna delle carte che aveva esiliato in precedenza.
- Se una magia viene neutralizzata o non si risolve, la Verga dell’Assorbimento non la esilierà.
- Quando l’ultima abilità della Verga dell’Assorbimento si risolve, lanci quante magie desideri con valore di mana totale pari o inferiore a X tra le carte esiliate in qualsiasi ordine preferisci. Le carte che non lanci in questo modo rimarranno in esilio a tempo indeterminato.
- 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 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.

### Verga Inamovibile

{W}

Artefatto

Puoi scegliere di non STAppare la Verga Inamovibile durante il tuo STAP.

Ogniqualevolta la Verga Inamovibile viene STAppata, esplora il dungeon.

{3}{W}, {T}: Fintanto che la Verga Inamovibile rimane TAppata, un altro permanente bersaglio perde tutte le abilità e non può attaccare o bloccare.

- Alcune abilità funzionano ancora anche se sono state rimosse. Nello specifico, le abilità statiche che modificano i tipi o i colori di un oggetto si applicheranno comunque anche se quelle abilità sono andate perdute.
- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che imposta la sua forza e/o costituzione e perde quella abilità, la forza e/o la costituzione (come appropriato) diventano 0.
- Se bersagli un'Aura con l'ultima abilità della Verga Inamovibile, perderà la sua abilità incantare e verrà messa nel cimitero del suo proprietario perché non può incantare nulla legalmente. Un Equipaggiamento che perde le sue abilità perde la sua abilità equipaggiare, quindi non sarai in grado di spostarlo in quel modo, ma rimarrà assegnato all'eventuale creatura che sta equipaggiando.

---

### Volontà di Klauth

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

Istantaneo

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.

- *Soffio di Fuoco* — La Volontà di Klauth infligge X danni a ogni creatura senza volare.
- *Distuggere le Reliquie* — Distruggi fino a X artefatti e/o incantesimi bersaglio.

- Il comandante che controlli non deve necessariamente essere il tuo comandante.
  - Dopo che hai annunciato il lancio della Volontà di Klauth, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere il tuo comandante per modificare il numero di modi che puoi scegliere.
  - Se controlli o meno un comandante viene determinato solo una volta, mentre scegli i modi per questa magia. Se in qualche modo perdi il controllo di quel comandante prima di aver terminato di lanciare la magia (magari perché la sacrifichi per attivare un'abilità di mana), il numero di modi scelti non cambierà.
-

Wulfgar della Valle del Vento Gelido  
{3}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Barbaro Umano  
4/4

Mischia (*Ogniqualvolta questa creatura attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni avversario che hai attaccato in questo combattimento.*)

Se una creatura che controlli e che viene dichiarata attaccante sta per far innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- L'ultima abilità di Wulfgar della Valle del Vento Gelido influenza solo le abilità innescate con condizioni direttamente correlate all'attacco, come "ogniqualvolta questa creatura attacca" o "ogniqualvolta attacchi con una o più creature". Non influenza le abilità innescate con altre condizioni di innesco, come "ogniqualvolta questa creatura viene TAPPata".
- L'ultima abilità di Wulfgar farà innescare la sua abilità Mischia una volta in più.

---

Magic: The Gathering, Magic, Avventure nei Forgotten Realms, Dungeons & Dragons, Strixhaven: Scuola dei Maghi, Kaldheim, Zendikar, Eldraine, Theros e Ikorja sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2021 Wizards.