

Note di release di *Kaldheim*

Redatte da Matt Tabak, con il contributo di Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Ultima modifica: 4 dicembre 2020

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

La sezione "Note generali" include le informazioni 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 *Kaldheim* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 5 febbraio 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* e *Kaldheim*.

Le carte incluse nelle buste per draft e nelle Theme Booster di *Kaldheim* saranno legali nel formato Standard. Queste carte sono numerate da 1 a 285 e contrassegnate dal codice dell'espansione KHM. Ci sono venti carte aggiuntive di *Kaldheim* nelle buste dell'espansione e nelle Theme Booster, anch'esse legali nel formato Standard. Queste carte sono numerate da 374 a 393 e contrassegnate a loro volta dal codice dell'espansione KHM.

Ci sono sedici nuove carte stampate nei mazzi Commander di *Kaldheim*. Queste carte sono legali nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard, Pioneer e Modern. Queste carte sono numerate da 1 a 16 e contrassegnate dal codice dell'espansione KHC. 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 17 a 119 e contrassegnate dal codice dell'espansione KHC.

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

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

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

Nuova abilità definita da parola chiave: predire

Ti aspettano grandi cose con la nuova meccanica *predire*, lo sappiamo già. Predire è un'abilità definita da parola chiave che ti permette di mettere da parte carte per usarle in futuro.

Mietitrice Vendicativa
{3}{B}
Creatura — Chierico Angelo
2/3
Volare, tocco letale, rapidità
Predire {1}{B} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.*)

Le regole per predire sono le seguenti:

702.141. Predire

702.141a Predire è una parola chiave che funziona mentre la carta con predire è in mano a un giocatore. Ogni volta che un giocatore ha la priorità durante il suo turno, quel giocatore può pagare {2} ed esiliare una carta con predire dalla sua mano a faccia in giù. Se lo fa, quel giocatore può guardare quella carta e può lanciarla dopo la conclusione del turno attuale pagando qualsiasi costo di predire della carta invece che il suo costo di mana. Lanciare una magia in questo modo segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f-h.

702.141b Esiliare una carta usando la sua abilità predire è un'azione speciale, che non usa la pila. Vedi regola 116, "Azioni speciali".

702.141c Se un effetto si riferisce alla predizione di una carta, fa riferimento all'azione speciale associata a un'abilità predire. Se un effetto si riferisce a una carta o a una magia che è stata predetta, fa riferimento alla carta messa nella zona d'esilio come risultato dell'azione speciale associata a un'abilità predire o alla magia che era una carta predetta prima di essere lanciata, anche se è stata lanciata per un costo diverso dal costo di predire.

702.141d Se un effetto stabilisce che una carta in esilio diventi predetta, quella carta diventa una carta predetta. Quell'effetto potrebbe assegnare un costo di predire alla carta. Quella carta può essere lanciata dopo la conclusione del turno attuale per qualsiasi costo di predire della carta, anche se la magia che ne deriva non ha predire.

702.141e Se un giocatore possiede diverse carte predette in esilio, deve assicurarsi che tali carte siano facilmente distinguibili l'una dall'altra e da ogni altra carta a faccia in giù in esilio che quel giocatore possiede. Questo include la conoscenza sia dell'ordine in cui quelle carte sono state messe in esilio, sia di qualsiasi costo di predire diverso dai costi di predire stampati su di esse che quelle carte possano avere.

702.141f Se un giocatore lascia la partita, tutte le carte predette a faccia in giù che quel giocatore possiede devono essere rivelate a tutti i giocatori. Al termine di ogni partita, tutte le carte predette a faccia in giù devono essere rivelate a tutti i giocatori.

- Poiché esiliare una carta con predire dalla tua mano è un'azione speciale, puoi farlo ogni volta che hai la priorità durante il tuo turno, anche in risposta a magie e abilità. Quando annunci che stai effettuando l'azione, nessun altro giocatore può rispondere cercando di rimuovere la carta dalla tua mano.

- Il lancio di una carta predetta dall'esilio segue le regole sulla tempistica per quella carta. Se predici una carta istantaneo, puoi lanciarla a partire dal turno del prossimo giocatore. Nella maggior parte dei casi, se predici una carta che non è un istantaneo (o che non ha lampo), dovrai attendere il tuo prossimo turno per lanciarla.
- Se stai lanciando una carta predetta dall'esilio per il suo costo di predire, non puoi scegliere di lanciarla per alcun altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.

Nuova abilità definita da parola chiave: vanto

Che senso ha un gesto eroico ai limiti dell'impossibile se poi dopo non puoi vantartene? Le abilità vanto sono abilità attivate che puoi attivare una volta per turno, ma solo se la creatura che ha l'abilità ha attaccato in quel turno.

Liberatore Impavido

{1} {R}

Creatura — Berserker Nano

Vanto — {2} {R}: Crea una pedina creatura Berserker

Nano 2/1 rossa. *(Attiva questa abilità solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.)*

- Un'abilità vanto può essere attivata in qualsiasi momento dopo che la creatura con tale abilità è stata dichiarata come attaccante. Questo può avvenire prima della dichiarazione delle creature bloccanti, dopo la dichiarazione delle creature bloccanti ma prima che venga inflitto danno da combattimento, durante il combattimento dopo che è stato inflitto danno da combattimento, durante la fase principale post-combattimento, durante la sottofase finale o, in alcuni rari casi, durante la sottofase di cancellazione.
- Se non è il tuo turno e prendi il controllo di una creatura con un'abilità vanto dopo che quella creatura ha attaccato, puoi attivare l'abilità vanto di quella creatura se non è ancora stata attivata in quel turno.
- Una creatura con un'abilità vanto che viene messa sul campo di battaglia come attaccante non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. La sua abilità vanto non può essere attivata in quel turno.
- Se un effetto aggiunge fasi di combattimento addizionali a un turno e una creatura con un'abilità vanto attacca più di una volta durante quel turno, la sua abilità vanto può comunque essere attivata solo una volta.

Nuovo sottotipo di incantesimo: Runa

Le rune sono simboli sacri che potenziano le capacità in combattimento di qualsiasi cosa o di chiunque ne riceva gli effetti. Runa è un nuovo sottotipo di incantesimo presente su un ciclo di incantesimi Aura in grado di migliorare creature o Equipaggiamenti. Il sottotipo Runa non influisce sulle regole, ma altre magie e abilità possono farvi riferimento.

Runa del Volo
{1}{U}
Incantesimo — Runa Aura
Incanta permanente
Quando la Runa del Volo entra nel campo di battaglia,
pesca una carta.
Fintanto che il permanente incantato è una creatura, ha
volare.
Fintanto che il permanente incantato è un
Equipaggiamento, ha “La creatura equipaggiata ha
volare”.

- Le Rune possono bersagliare ed essere assegnate a qualsiasi permanente, anche uno che non è attualmente una creatura o un Equipaggiamento. Puoi lanciare una Runa scegliendo un Veicolo come bersaglio, ad esempio. L’abilità entra-in-campo della Runa si innescherà e tu pescherai una carta. La Runa non avrà alcun effetto finché il Veicolo non è una creatura, ma se più avanti lo diventa, l’abilità appropriata inizierà ad applicarsi immediatamente.
- Se il bersaglio di una magia Aura è un bersaglio illegale mentre quella magia tenta di risolversi, la magia non si risolverà, non entrerà nel campo di battaglia e non si innescherà alcuna delle sue abilità innescate entra-in-campo.

Riproposizione di una meccanica: carte biface modali

Le carte biface modali sono state introdotte nell’espansione *Rinascita di Zendikar* e fanno il loro ritorno in *Kaldheim* con un paio di nuove sorprese in serbo. Le carte biface modali garantiscono grande flessibilità, permettendoti di giocare uno dei due lati a seconda della situazione in cui ti trovi. In *Rinascita di Zendikar*, il lato posteriore delle carte biface modali era sempre un lato terra. Nell’espansione *Kaldheim*, alcune carte biface modali presentano due lati non terra.

Halvar, Dio della Battaglia
{2}{W}{W}
Creatura Legendaria — Dio
4/4
Le creature incantate o equipaggiate che controlli hanno
doppio attacco.
All’inizio di ogni combattimento, puoi assegnare a una
creatura bersaglio che controlli un’Aura o
Equipaggiamento bersaglio assegnati a una creatura che
controlli.
////
Spada dei Reami
{1}{W}
Artefatto Legendario — Equipaggiamento
La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha cautela.
Ogniquale volta la creatura equipaggiata muore, falla
tornare in mano al suo proprietario.
Equipaggiare {1}{W}

Giocare con carte bifronte modali

- Per determinare se è legale giocare una carta bifronte modale, considera solo le caratteristiche del lato che intendi giocare e ignora le caratteristiche dell'altro lato. Per esempio, se un effetto ti impedisce di lanciare magie creatura, non puoi lanciare Halvar, Dio della Battaglia, ma puoi comunque lanciare la Spada dei Reami.
- Se un effetto ti permette di giocare una carta bifronte modale specifica, puoi lanciarla come magia o giocarla come terra, a seconda del lato che decidi di giocare. Se un effetto ti permette di lanciare (anziché "giocare") una carta bifronte modale specifica, non puoi giocarla come terra.
- Se un effetto ti permette di giocare una terra o lanciare una magia scelta tra un gruppo di carte, puoi giocare o lanciare qualsiasi lato di una carta bifronte modale che soddisfi i criteri di quell'effetto. Per esempio, se un effetto ti permette di lanciare magie artefatto dal tuo cimitero, puoi lanciare la Spada dei Reami ma non Halvar, Dio della Battaglia (non preoccuparti, Halvar... troveremo un modo per farti scendere in battaglia).
- Se un effetto ti consente di mettere una carta con particolari caratteristiche sul campo di battaglia senza richiederti di giocarla o lanciarla, consideri soltanto le caratteristiche del lato frontale di una carta bifronte modale per vedere se quella carta soddisfa i requisiti. Se lo fa, entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su. Per esempio, se un effetto ti consente di mettere una carta creatura sul campo di battaglia dal tuo cimitero, puoi mettere Halvar, Dio della Battaglia sul campo di battaglia (visto, Halvar?). Tuttavia, un effetto che ti consente di mettere una carta artefatto sul campo di battaglia dal tuo cimitero non influenzerebbe la Spada dei Reami: una carta bifronte modale ha soltanto le caratteristiche del suo lato frontale mentre si trova nel cimitero.
- Il costo di mana convertito di una carta bifronte modale si basa sulle caratteristiche del lato che viene considerato. In pila o sul campo di battaglia, considera il lato a faccia in su. In tutte le altre zone, considera solo il lato frontale. Il costo di mana convertito di una carta bifronte che si trasforma viene determinato diversamente.
- Una carta bifronte modale non può essere trasformata né messa sul campo di battaglia trasformata. Ignora le istruzioni che ti richiedono di trasformare una carta bifronte modale o di metterne una sul campo di battaglia trasformata.

Informazioni generali sulle carte bifronte

- Ogni lato di una carta bifronte possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre una carta bifronte è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato al momento a faccia in su. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Mentre una carta bifronte non è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Per esempio, nel cimitero la carta qui sopra ha solo le caratteristiche di Halvar, Dio della Battaglia, anche se sul campo di battaglia, prima di essere messa nel cimitero, era la Spada dei Reami.
- Se un effetto mette una carta bifronte sul campo di battaglia e il suo lato frontale non può essere messo sul campo di battaglia, la carta non entra nel campo di battaglia. Per esempio, se un effetto esilia una carta bifronte modale il cui lato frontale è un istantaneo e la fa tornare sul campo di battaglia, resta in esilio perché un istantaneo non può essere messo sul campo di battaglia (in *Kaldheim* non ci sono carte bifronte modali i cui lati frontali sono istantanei o stregonerie).
- Se un effetto richiede a un giocatore di scegliere il nome di una carta, quel giocatore può scegliere il nome di uno dei due lati. Se quell'effetto o un'abilità collegata si riferisce a una magia con il nome scelto che viene lanciata e/o a una terra con il nome scelto che viene giocata, considera solo il nome scelto e non il nome dell'altro lato.
- Nella variante Commander, l'identità di colore di una carta bifronte è determinata dai costi di mana e dai simboli del mana nel testo delle regole di entrambi i lati combinati. Se una delle due facce ha un indicatore di colore o un tipo di terra base, questi ultimi vengono a loro volta considerati.

- Uno o entrambi i lati di una carta bifronte possono includere un testo di richiamo che ricorda cosa c'è sull'altro lato. Questo testo di richiamo non ha alcun effetto sul gioco.
- Ogni carta bifronte ha un'icona nell'angolo in alto a sinistra di ogni lato. Per le carte bifronte modali in questa espansione, le icone sono costituite da un singolo triangolo per il lato frontale e un doppio triangolo per il lato posteriore. Queste icone non hanno alcun effetto sul gioco.

Uso delle carte di sostituzione

- È importante che le carte nel tuo mazzo non siano distinguibili l'una dall'altra. Per riuscirci con le carte bifronte, puoi usare le carte di sostituzione presenti in alcune buste di *Kaldheim*. Una carta di sostituzione può rimpiazzare una carta bifronte nelle zone nascoste o dovunque la sua identità sia occultata (ad esempio in esilio, se viene esiliata a faccia in giù). Usare le carte di sostituzione è facoltativo, ma nei tornei i giocatori con carte bifronte devono usare le carte di sostituzione o bustine protettive opache (o entrambe).
- Devi avere con te la carta bifronte reale rappresentata dalla carta di sostituzione. La carta bifronte deve essere tenuta separata dal resto del mazzo e dal tuo sideboard.
- Una carta di sostituzione può essere inclusa in un mazzo solamente se viene usata per rappresentare una carta bifronte.
- Devi scrivere chiaramente sulla carta di sostituzione per mostrare quale carta bifronte rappresenta. Sulla carta di sostituzione deve essere scritto il nome di almeno uno dei due lati; inoltre, è possibile scrivere qualsiasi altra informazione visibile su uno dei lati della carta. Non è possibile scrivere sulla carta di sostituzione informazioni che non sono disponibili sulla carta di riferimento.
- Durante la partita, una carta di sostituzione è considerata la carta bifronte che rappresenta.
- Se una carta di sostituzione entra in una zona pubblica (il campo di battaglia, il cimitero, la pila o l'esilio, a meno che non sia esiliata a faccia in giù), usa la carta bifronte reale e metti da parte la carta di sostituzione. Se la carta bifronte viene messa in una zona nascosta (la tua mano o il grimorio), usa di nuovo la carta di sostituzione.
- Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù o messa sul campo di battaglia a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta di sostituzione a faccia in giù o bustine protettive opache (o entrambe).
- In alcune espansioni meno recenti, le carte di sostituzione erano carte di verifica che elencavano le carte bifronte o le carte con combinare di quelle espansioni. Una carta di sostituzione di *Kaldheim* può essere usata per rappresentare quelle carte bifronte. Si applicano le stesse regole relative alle informazioni che possono essere scritte sulla carta di sostituzione.

Riproposizione di un tipo di incantesimo: Saga

Le storie abbondano nei dieci reami di Kaldheim e le cronache per tramandarle ai posteri sono fantastiche quasi quanto gli eventi che le hanno ispirate. Venti di queste epopee appaiono nell'espansione principale sotto forma di carte Saga.

Imprigionare gli Antichi Dei

{2} {B} {G}

Incantesimo — Saga

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

I — Distruggi un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario.

II — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola il tuo grimorio.

III — Le creature che controlli hanno tocco letale fino alla fine del turno.

Le regole per le Saghe non sono cambiate dalla loro ultima apparizione.

- Mentre una Saga entra nel campo di battaglia, il suo controllore mette un segnalino sapere su di essa. Mentre inizia la tua fase principale pre-combattimento (subito dopo la tua sottofase di acquisizione), metti un altro segnalino sapere su ogni Saga che controlli. L'azione di mettere un segnalino sapere su una Saga in entrambi questi modi non usa la pila.
- Ognuno dei simboli sul lato sinistro del riquadro di testo di una Saga rappresenta un'abilità capitolo. Un'abilità capitolo è un'abilità innescata che si innesca quando un segnalino sapere che viene messo sulla Saga fa sì che il numero di segnalini sapere su quella Saga diventi pari o superiore al numero dell'abilità capitolo. Le abilità capitolo vengono messe in pila e ad esse è possibile rispondere.
- Un'abilità capitolo non si innesca se un segnalino sapere viene messo su una Saga che aveva già un numero di segnalini sapere pari o superiore al numero di quel capitolo. Ad esempio, il terzo segnalino sapere messo su una Saga fa sì che si inneschi l'abilità capitolo III, ma le abilità capitolo I e II non si innescheranno di nuovo.
- Una volta che un'abilità capitolo si è innescata, l'abilità in pila non sarà influenzata se la Saga ottiene o perde segnalini oppure se lascia il campo di battaglia.
- Se più abilità capitolo si innescano nello stesso momento, il loro controllore le mette in pila in qualsiasi ordine. Se una di esse richiede bersagli, sceglierai quei bersagli mentre metti le abilità in pila, prima che queste si risolvano.
- La rimozione di segnalini sapere non causerà l'innescamento di un'abilità capitolo precedente. Se vengono rimossi segnalini sapere da una Saga, le abilità capitolo corrispondenti si innescheranno di nuovo quando la Saga ottiene altri segnalini sapere.
- Quando il numero di segnalini sapere su una Saga è pari o superiore al numero maggiore tra le sue abilità capitolo, il controllore della Saga la sacrifica non appena la sua abilità capitolo ha lasciato la pila, probabilmente perché si è risolta o è stata neutralizzata. Questa azione di stato non usa la pila.

Riproposizione di un supertipo: neve

Kaldheim comprende reami in collisione gli uni con gli altri, battaglie così grandiose da essere difficili da concepire e in generale una storia ricca di conflitti. L'aria potrebbe anche rivelarsi fin troppo frizzante. Meglio portare un bel maglione di lana. Neve è un supertipo riproposto presente su diversi tipi di carta, tra cui tipi di permanenti, istantanei e stregonerie.

Troll Pellegelida

{2}{G}

Creatura Neve — Guerriero Troll

2/3

{S}{S}: Il Troll Pellegelida prende +2/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPalo. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non lo distruggono. {S} può essere pagato con un mana da una fonte neve.)*

- Neve è un supertipo, non un tipo di carta. Non influisce sulle regole, né ha una funzione di per sé, ma magie e abilità possono far riferimento ad esso.
- {S} è un simbolo di mana generico. Rappresenta un costo che può essere pagato da un mana prodotto da una fonte neve. Tale mana può essere di qualsiasi colore oppure incolore. Per esempio, potresti TAPPare due Montagne Innevate e usare quel mana rosso per attivare l'ultima abilità del Troll Pellegelida.
- Neve non è un tipo di mana. Se un effetto dice che puoi spendere mana come se fosse di qualsiasi tipo, non puoi pagare {S} usando mana che non è stato prodotto da una fonte neve.
- Alcune carte hanno effetti aggiuntivi per ogni {S} speso per lanciarle. Puoi lanciare queste magie anche se non spendi alcun mana neve per lanciarle; i loro effetti aggiuntivi semplicemente non faranno nulla.
- L'espansione *Kaldheim* non ha carte con costi di mana che includono {S}; carte simili sono invece presenti in alcune espansioni precedenti. Se un effetto dice che tale magia costa {1} in meno per essere lanciata, quella riduzione non si applica ad alcun costo {S}. Questo vale anche per le abilità attivate che includono {S} nei loro costi di attivazione e per gli effetti che riducono tali costi.
- Le terre neve base sono legali nei formati in cui è legale l'espansione *Kaldheim*. Saranno legali in Standard fintanto che lo saranno le altre carte di *Kaldheim* e, a meno che non vengano ristampate in una futura espansione legale in Standard, usciranno dal formato Standard assieme a *Kaldheim*. Puoi includerne un qualsiasi numero in un mazzo Constructed per un formato in cui le terre neve base sono legali.
- In un evento Limited (di solito Booster Draft o Sealed Deck), non puoi aggiungere terre neve base al tuo insieme di carte come faresti con le altre terre base. Puoi giocare con le terre neve base solo se le apri in un mazzo Sealed o se le drafti.

Riproposizione di una parola chiave: cangiante

I polimorfi mascherati che dimorano nel reame di Littjara sono imperscrutabili e avvolti dal mistero. Sono in grado di assumere qualsiasi sembianza e camminare, strisciare, volare, barcollare o galleggiare ovunque ne abbiano voglia. Cangiante è un'abilità definita da parola chiave riproposta che fornisce tutti i tipi di creatura alle creature che hanno tale abilità.

Calcanebbia

{2}{U}

Creatura — Polimorfo

1/4

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

Volare

{1}{U}: Il Calcanebbia prende +1/-1 fino alla fine del turno.

Le regole per cangiante non sono cambiate dalla sua ultima apparizione.

- Cangiante è un'abilità che definisce le caratteristiche. Funziona in tutte le zone, non solo mentre una carta con questa abilità si trova sul campo di battaglia
- La presenza del sottotipo Polimorfo nella riga del tipo serve per lo più a rafforzare il tono narrativo della carta. Una carta creatura con cangiante è un Elfo, un Nano, un Tramutante, una Capra, un Vigliacco e uno Zombie tanto quanto è un Polimorfo.
- Se un effetto fa sì che una creatura con cangiante diventi un nuovo tipo di creatura, avrà soltanto quel nuovo tipo di creatura. Avrà comunque cangiante; l'effetto che le fornisce tutti i tipi di creatura verrà semplicemente sostituito.
- Se un effetto fa sì che una creatura con cangiante perda tutte le abilità, avrà comunque tutti i tipi di creatura, anche se non avrà più cangiante. Questo perché cangiante si applica prima dell'effetto che lo rimuove (ed è meglio così, perché altrimenti si verificherebbero un sacco di stranezze).

Tematica: seconda magia

Diverse carte in questa espansione hanno abilità innescate che si innescano ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in un turno.

Berserker del Cielo di Sangue

{1} {B}

Creatura — Berserker Umano

1/1

Ogniqualvolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, metti due segnalini +1/+1 sul Berserker del Cielo di Sangue. Ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccato tranne che da due o più creature.)*

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. L'abilità si risolverà prima della seconda magia. È irrilevante se la prima magia che hai lanciato in quel turno si sia risolta, sia stata neutralizzata o sia ancora in pila.
- L'abilità innescata si innesca solo se la creatura con l'abilità è sul campo di battaglia quando lanci la tua seconda magia. Le magie che lanci in un turno prima che quella creatura entri nel campo di battaglia verranno prese in considerazione. In altre parole, l'abilità non si innescherà se la creatura con l'abilità è la seconda magia che lanci durante un turno o se hai già lanciato due o più magie nel momento in cui quella creatura entra nel campo di battaglia in quel turno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *KALDHEIM*

Aegar, la Fiamma Congelante
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Gigante
3/3

Ogniquale volta viene inflitto danno in eccesso a una creatura o a un planeswalker controllati da un avversario, se un Gigante, un Mago o una magia da te controllati hanno inflitto danno a quel permanente in questo turno, pesca una carta.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se una o più fonti le infliggono un numero di danni superiore all'ammontare minimo richiesto per essere considerato danno letale. Nella maggior parte dei casi, ciò equivale a un danno superiore alla sua costituzione, ma considera il danno che le è già stato inflitto in quel turno.
- A un planeswalker viene inflitto danno in eccesso se gli viene inflitto un numero di danni superiore alla sua fedeltà attuale.
- Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura. Da notare che una fonte di danno con tocco letale non ha effetti sul danno inflitto ai planeswalker.
- Non importa se un Gigante, un Mago o una magia che controlli infligga il danno in eccesso, ma solo che quel danno in eccesso sia stato inflitto e che una fonte di uno di quei tre tipi abbia inflitto danno alla creatura o al planeswalker in qualsiasi momento durante il turno. Ad esempio, se a una creatura 4/4 controllata da un avversario vengono inflitti 2 danni da una magia che controlli e più avanti nel turno le vengono inflitti 3 danni da una magia controllata da un altro giocatore, l'abilità di Aegar si innescherà.
- Se un permanente è sia una creatura che un planeswalker, viene usato l'ammontare minimo di danni richiesto per essere considerato danno letale per determinare se è stato inflitto danno in eccesso. Ad esempio, se vengono inflitti 4 danni a una creatura 5/5 che è anche un planeswalker con tre segnalini fedeltà, le viene inflitto 1 danno in eccesso e l'abilità di Aegar può innescarsi.

Affondare
{B}
Stregoneria
Come costo addizionale per lanciare questa magia, esilia una carta creatura dal tuo cimitero.
Una creatura bersaglio prende -3/-3 fino alla fine del turno.

- Devi esiliare esattamente una carta creatura dal tuo cimitero per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza esiliare una carta creatura e non puoi esiliare carte creatura addizionali.
-

L'Albero del Mondo

Terra

L'Albero del Mondo entra nel campo di battaglia

TAPpato.

{T}: Aggiungi {G}.

Fintanto che controlli sei o più terre, le terre che controlli hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T},

Sacrifica l'Albero del Mondo: Passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte Dio, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

- La terza abilità dell'Albero del Mondo non fa perdere alle terre che controlli alcuna delle loro abilità. Allo stesso modo, non fa guadagnare né perdere alle terre che controlli alcun tipo di terra.

Ali del Cosmo

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+3 e ha volare fino alla fine del turno. STAPpala.

- Le Ali del Cosmo possono bersagliare una creatura già STAPpata. Prende comunque +1/+3 e ha volare fino alla fine del turno.

Alrund, Dio del Cosmo

{3}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Dio

1/1

Alrund prende +1/+1 per ogni carta che hai in mano e ogni carta predetta che possiedi in esilio.

All'inizio della tua sottofase finale, scegli un tipo di carta, poi rivela le prime due carte del tuo grimorio.

Aggiungi alla tua mano tutte le carte del tipo scelto rivelate in questo modo e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

////

Hakka, Corvo Sussurrante

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Uccello

2/3

Volare

Ogniqualvolta Hakka, Corvo Sussurrante infligge danno da combattimento a un giocatore, fallo tornare in mano al suo proprietario, poi profetizza 2.

- Le parole “rivelate in questo modo” sono state omesse per sbaglio dal testo stampato sulla carta. Il testo Oracle attuale di Alrund compare qui in alto.
- La prima abilità di Alrund si applica solo mentre Alrund è sul campo di battaglia. In ogni altra zona, Alrund è 1/1.

- Puoi scegliere qualsiasi tipo di carta, ma quelli che possono trovarsi nel tuo grimorio sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, terra, planeswalker, stregoneria e tribale (un tipo di carta presente su carte meno recenti). Non puoi scegliere i supertipi, come neve e base. Non puoi scegliere nemmeno sottotipi quali Dio, Aura e Foresta.

Amuleto del Gigante

{U}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando l'Amuleto del Gigante entra nel campo di battaglia, puoi pagare {3}{U}. Se lo fai, crea una pedina creatura Mago Gigante 4/4 blu, poi assegna l'Amuleto del Gigante.

La creatura equipaggiata prende +0/+1 e ha "Questa creatura ha anti-malocchio fintanto che è STAPPATA".

(Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)

Equipaggiare {2}

- Decidi se pagare o meno {3}{U} mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Se lo fai, crei subito la pedina creatura Mago Gigante e le assegni l'Amuleto del Gigante. I giocatori non possono rispondere alla tua decisione di pagare o meno e non possono compiere alcuna azione durante questo processo.
- La pedina creatura Mago Gigante entra nel campo di battaglia come una creatura 4/4. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata costituzione entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 4/4 all'ingresso in campo.

Anello Replicante

{3}

Artefatto Neve

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

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino notte sull'Anello Replicante. Poi se ha otto o più segnalini notte, rimuovili tutti e crea otto pedine artefatto neve incolore chiamate Anello Replicato con "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

- La verifica della presenza o meno di otto o più segnalini notte sull'Anello Replicante avviene solo come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Se l'Anello Replicante riceve il suo ottavo segnalino notte in un altro momento, non creerà subito gli Anelli Replicati. Dovrai aspettare fino alla prossima volta in cui l'abilità innescata si risolve.

Apripista Boreale

{2}{G}

Creatura Neve — Guerriero Elfo

3/2

Ogniquale volta lanci una magia creatura, se per lanciarla è stato speso {S} di uno dei colori di quella magia, quella creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. (*{S} è mana da una fonte neve.*)

- A differenza degli effetti che considerano solo se hai speso o meno mana neve per lanciare una magia, l'Apripista Boreale considera il colore di quel mana neve. Non importa per quale parte del costo totale per lanciare la magia creatura è stato speso il mana neve, ma solo che il mana neve speso corrisponda a uno dei colori della magia creatura. Ad esempio, se una magia creatura rossa ha un costo addizionale per lanciarla e spendi mana rosso da una fonte neve per pagare quel costo, l'abilità dell'Apripista Boreale si innescherà.
- Una creatura influenzata dall'abilità innescata dell'Apripista Boreale entrerà con un solo segnalino +1/+1 addizionale, anche se hai speso più di un mana neve del colore appropriato per lanciarla.
- Se controlli più Apripista Boreali, ognuna delle loro abilità innescate si innescherà separatamente. Una creatura può entrare nel campo di battaglia con più segnalini +1/+1 in questo modo, anche se hai speso un solo mana neve del colore appropriato per lanciare la magia creatura.

Arcanista del Gelofuoco

{4} {U}

Creatura — Mago Gigante

2/5

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un Gigante o un Mago.

Quando l'Arcanista del Gelofuoco entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta istantaneo o stregoneria con lo stesso nome di una carta nel tuo cimitero, rivelala, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

- Se controlli più di un Gigante e/o Mago, l'Arcanista del Gelofuoco costa comunque solo {1} in meno per essere lanciato.
- Una volta che hai dichiarato il lancio dell'Arcanista del Gelofuoco, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono cercare di modificare il costo rimuovendo i tuoi Giganti e Maghi.

Arco Elfico

{G}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando l'Arco Elfico entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina creatura Guerriero

Elfo 1/1 verde, poi assegnale l'Arco Elfico.

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

Equipaggiare {3}

- Decidi se pagare o meno {2} mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Se lo fai, crei subito la pedina creatura Guerriero Elfo e le assigni l'Arco Elfico. I giocatori non possono rispondere alla tua decisione di pagare o meno e non possono compiere alcuna azione durante questo processo.
- La pedina creatura Guerriero Elfo entra nel campo di battaglia come una creatura 1/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza o costituzione entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 1/1 all'ingresso in campo.

Arni Fronterotta

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Berserker Umano

3/3

Rapidità

Vanto — {1}: Puoi cambiare la forza base di Arni

Fronterotta a 1 più la forza maggiore tra le altre creature

che controlli fino alla fine del turno. (*Attiva questa abilità solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.*)

- La forza maggiore tra le altre creature che controlli viene determinata mentre si risolve l'abilità vanto. Scegli in quel momento se cambiare la forza base di Arni Fronterotta. Se non controlli altre creature in quel momento, puoi cambiare la forza base di Arni a 1 fino alla fine del turno. Arni aggrotterebbe la fronte, se non fosse rotta, davanti a una strategia simile.
- Eventuali effetti che modificano la forza di Arni Fronterotta senza impostarla a un valore specifico si applicheranno dopo che la forza base di Arni è stata impostata, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che modificano la forza di Arni.
- La nuova forza base di Arni Fronterotta viene impostata a 1 più la forza attuale dell'altra creatura che controlli con la forza maggiore, non la forza base di quella creatura. Se la forza di quella creatura cambia dopo che l'abilità vanto si è risolta, la forza di Arni non è influenzata.
- In alcuni sfortunati casi, la forza maggiore tra le altre creature che controlli può essere negativa. Ad esempio, se quella forza maggiore è -3, puoi cambiare la forza base di Arni a -2 fino alla fine del turno. Arni sconsiglia con tutte le sue forze una strategia simile.

Arni Uccide il Troll

{R} {G}

Incantesimo — Saga

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

I — Scegli una creatura bersaglio che controlli e fino a una creatura bersaglio che non controlli. Le due creature lottano.

II — Aggiungi {R}. Scegli fino a una creatura bersaglio che controlli. Metti due segnalini +1/+1 su di essa.

III — Guadagni punti vita pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

- Per l'abilità capitolo I, se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre quell'abilità si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
- L'abilità capitolo II non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Se non scegli alcun bersaglio per l'abilità capitolo II, aggiungerai semplicemente {R} mentre l'abilità si risolve. Tuttavia, se scegli una creatura bersaglio che controlli e quella creatura è un bersaglio illegale mentre l'abilità si risolve, l'abilità non si risolverà. In questo caso non aggiungerai {R}.
- Per l'abilità capitolo III, usa la forza maggiore tra le creature che controlli mentre l'abilità si risolve per determinare quanti punti vita guadagni. Se non controlli alcuna creatura in quel momento o se tutte le creature che controlli hanno forza pari o inferiore a 0, non guadagnerai punti vita.

Ascesa dell'Armata Terrificante

{2} {B}

Istantaneo

Crea X pedine creatura Berserker Zombie 2/2 nere, dove X è il numero di creature non pedina che sono morte in questo turno.

Predire {B} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Il numero di creature non pedina che sono morte in quel turno viene contato mentre l'Ascesa dell'Armata Terrificante si risolve. In altre parole, le creature non pedina che muoiono in risposta all'Ascesa dell'Armata Terrificante vengono contate.
- Non importa se le carte che rappresentavano quelle creature sono ancora nel cimitero mentre l'Ascesa dell'Armata Terrificante si risolve. Conteranno comunque fintanto che sono morte in quel turno.

Ascesa del Degno

{1} {W} {B}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Scegli una creatura che controlli. Fino al tuo prossimo turno, tutto il danno che verrebbe inflitto a creature che controlli viene invece inflitto a quella creatura.

III — Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero con un segnalino volare.

Quella creatura è un Guerriero Angelo in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Scegli una creatura per le abilità capitolo I e II mentre quell'abilità si risolve.
 - Se la creatura scelta non è sul campo di battaglia nel momento in cui il danno sta per essere inflitto alle creature che controlli, quel danno viene inflitto alle creature a cui doveva essere inflitto. Non verrà deviato.
 - Le abilità capitolo I e II non cambiano il fatto che si tratti di danno da combattimento o meno. Se il danno da combattimento sta per essere inflitto a una creatura che controlli, il danno che viene invece inflitto alla creatura scelta è ancora danno da combattimento.
 - Se un altro giocatore prende il controllo della creatura scelta dopo che le abilità capitolo I e II si sono risolte ma prima del tuo prossimo turno, il danno che sta per essere inflitto alle creature che controlli verrà comunque inflitto a quella creatura.
 - La carta creatura che l'abilità capitolo III rimette sul campo di battaglia entrerà nel campo di battaglia come un Guerriero Angelo volante (in aggiunta a qualsiasi altro suo tipo di creatura).
-

Assaltatore Frenetico

{1}{R}

Creatura — Berserker Demone

2/2

Ogniqualevolta attivi un'abilità vanto, metti un segnalino

+1/+1 sull'Assaltatore Frenetico.

- L'abilità innescata dell'Assaltatore Frenetico si risolverà prima dell'abilità vanto che l'ha fatta innescare.
-

Avvelenare la Coppa

{1}{B}{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio. Se questa magia è stata predetta, profetizza 2.

Predire {1}{B} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Avvelenare la Coppa tenta di risolversi, Avvelenare la Coppa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non profetizzerai 2 se Avvelenare la Coppa era stato predetto.
-

L'Avvertimento del Corvo

{1}{W}{U}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina creatura Uccello 1/1 blu con volare.

Guadagni 2 punti vita.

II — Ogniqualevolta una o più creature con volare che controlla infliggono danno da combattimento a un giocatore in questo turno, guarda la mano di quel giocatore e pesca una carta.

III — Puoi mettere in cima al tuo grimorio una carta che possiedi al di fuori della partita.

- Non devi rivelare la carta che inserisci nella partita con l'abilità capitolo III.
 - In una partita amatoriale, una carta al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In una partita giocata con le regole da torneo, una carta al di fuori della partita proviene dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.
-

Battaglia di Gelo e Fiamme

{3}{U}{R}

Incantesimo — Saga

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

I — La Battaglia di Gelo e Fiamme infligge 4 danni a ogni creatura non Gigante e a ogni planeswalker.

II — Profetizza 3.

III — Ogniqualevolta lanci una magia con costo di mana convertito pari o superiore a 5 in questo turno, pesca due carte, poi scarta una carta.

- L'abilità innescata creata dall'abilità capitolo III può innescarsi più volte durante il turno, anche se con molta probabilità la Battaglia di Gelo e Fiamme non si troverà più sul campo di battaglia.
-

Battaglia per Bretagard

{1}{G}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina creatura Guerriero Umano 1/1 bianca.

II — Crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde.

III — Scegli un qualsiasi numero di pedine artefatto e/o pedine creatura che controlli con nomi diversi. Per ognuna di esse, crea una pedina che è una copia di quel permanente.

- L'abilità capitolo III non bersaglia alcuna pedina. Scegli quali copiare mentre l'abilità si risolve.
 - A meno che l'effetto che crea una pedina non specifichi un nome diverso, il nome di una pedina è uguale ai suoi tipi di creatura. In particolare, una pedina creatura Guerriero Umano ha un nome diverso rispetto a una pedina creatura Guerriero Elfo e puoi creare una copia di ognuna usando l'abilità capitolo III.
 - Ogni pedina che crei copia le caratteristiche originali della pedina che sta copiando come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina. La pedina appena creata non copia se la pedina originale è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se la pedina originale sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili della pedina originale. Nella maggior parte dei casi, sarà una copia di qualsiasi cosa la pedina originale stia copiando. Se sta copiando un permanente o una carta con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
 - Ogni abilità entra-in-campo delle pedine che crei si innescherà quando entrano nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" delle pedine.
-

Benedizione del Gelo

{3} {G}

Stregoneria Neve

Distribuisce X segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature che controlli, dove X è pari al {S} speso per lanciare questa magia. Poi pesca una carta per ogni creatura che controlli con forza pari o superiore a 4.

- Poiché la Benedizione del Gelo non bersaglia alcuna creatura, determini come distribuire i segnalini +1/+1 mentre la Benedizione del Gelo si risolve. I giocatori possono rispondere alla Benedizione del Gelo come di consueto e sapranno quanto mana neve hai speso per lanciarla, ma non è detto che siano a conoscenza di come verranno distribuiti i segnalini.
- Poiché nessuna delle creature viene bersagliata, puoi scegliere di mettere segnalini +1/+1 su una creatura con protezione dal verde, per esempio.
- Determini quante creature controlli con forza pari o superiore a 4 mentre la Benedizione del Gelo si risolve, dopo che i segnalini +1/+1 sono stati messi sulle creature.
- Se lanci la Benedizione del Gelo senza spendere mana neve, non distribuirai alcun segnalino +1/+1. Devi comunque pescare carte se le tue creature sono grandi abbastanza.
- Se la Benedizione del Gelo viene copiata, non è stato speso mana per lanciare la copia, quindi non verrà distribuito alcun segnalino +1/+1. Puoi comunque pescare carte se le tue creature sono grandi abbastanza.

Berserker della Stirpe Draconica

{1} {R}

Creatura — Berserker Umano

2/2

Attacco improvviso

Le abilità vanto che attivi costano {1} in meno per essere attivate per ogni Drago che controlli.

Vanto — {4} {R}: Crea una pedina creatura Drago 5/5 rossa con volare. (*Attiva questa abilità solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.*)

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo di attivazione delle abilità vanto che attivi. Non può ridurre i requisiti di un colore di mana specifico.
- Una volta che hai dichiarato l'attivazione di un'abilità vanto, nessun giocatore può compiere azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono cercare di modificare il costo di attivazione rimuovendo i tuoi Draghi.

Biga di Esika

{3} {G}

Artefatto Legendario — Veicolo

4/4

Quando la Biga di Esika entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Felino 2/2 verdi.

Ogniquale volta la Biga di Esika attacca, crea una pedina che è una copia di una pedina bersaglio che controlli.

Manovrare 4

- La pedina che crei copia le caratteristiche originali della pedina che sta copiando come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina. La pedina appena creata non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, la pedina che crei non sarà attaccante, anche se la pedina originale lo è.
- Se la pedina originale sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili della pedina originale. Nella maggior parte dei casi, sarà una copia di qualsiasi cosa stia copiando la pedina originale. Se sta copiando un permanente o una carta con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Ogni abilità entra-in-campo della pedina che crei si innescherà quando entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" della pedina copiata.
- Se la pedina originale è un'Aura, la pedina che crei viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata. Il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell'avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se una pedina Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, non viene creata.

Birgi, Dea dei Cantastorie

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Dio

3/3

Ogniquale volta lanci una magia, aggiungi {R}. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

Le creature che controlli possono vantarsi due volte invece di una durante ogni tuo turno.

////

Harnfel, Corno dell'Abbondanza

{4} {R}

Artefatto Leggendaria

Scarta una carta: Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- La prima abilità di Birgi usa la pila e ad essa è possibile rispondere. Non è un'abilità di mana.
- Devi comunque attaccare con una creatura che controlli per attivare la sua abilità vanto.
- Le carte esiliate dall'abilità attivata di Harnfel vengono esiliate a faccia in su.
- Puoi giocare quelle carte in quel turno anche se Harnfel lascia il campo di battaglia o un altro giocatore ne prende il controllo.
- Quando giochi le carte esiliate con Harnfel, segui le normali regole per giocare quelle carte. Devi pagare i loro eventuali costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre addizionali in quel turno, puoi giocare le carte terra esiliate con Harnfel solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno. Nella maggior parte dei casi, se esili due carte terra con Harnfel, non potrai giocarle entrambe.
- Tutte le carte esiliate con Harnfel che non giochi rimarranno esiliate.

- La carta che scarti per attivare l'abilità non fa parte di “quelle carte” e non può essere giocata, neppure se in qualche modo finisce in esilio.
-

Bue Gigante

{1}{W}

Creatura — Bue

0/6

Il Bue Gigante manovra Veicoli usando la sua costituzione invece che la sua forza.

- Manovrare un Veicolo non modifica la forza o la costituzione del Bue Gigante.
-

Caduta dell'Impostore

{1}{G}{W}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

III — Esilia una creatura con la forza maggiore tra le creature controllate da un avversario bersaglio.

- La forza maggiore tra le creature controllate da un avversario bersaglio viene determinata considerando unicamente le creature che quel giocatore controlla in quel momento. Non considererai le creature controllate da altri giocatori.
 - Se il giocatore bersaglio controlla più di una creatura con forza maggiore a pari merito tra le creature sotto il suo controllo, scegli tu quale sacrificare.
 - L'abilità capitolo III non bersaglia alcuna creatura. Ad esempio, una creatura con protezione dal bianco potrebbe essere esiliata in questo modo.
-

Calcafuoco dei Tuskeri

{2}{R}

Creatura — Berserker Umano

3/2

Vanto — {1}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. *(Attiva questa abilità solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.)*

- La carta che esili con l'abilità vanto viene esiliata a faccia in su.
- Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se la carta è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- In circostanze normali, puoi giocare una terra in questo modo solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

- Se non giochi la carta entro la fine del turno, rimarrà esiliata. Vantarsi di nuovo in un turno successivo non ti permette di giocare quella carta.
-

Campione Forgiarune

{2}{W}

Creatura — Guerriero Nano

2/3

Quando il Campione Forgiarune entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta Runa, rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescolalo.

Puoi pagare {1} invece di pagare il costo di mana per le magie Runa che lanci.

- L'ultima abilità del Campione Forgiarune fornisce un costo alternativo per lanciare magie Runa. Non puoi combinarlo con altri costi alternativi che possono applicarsi. Nel raro caso in cui una magia Runa abbia costi aggiuntivi, puoi pagarli in aggiunta a {1}. Se quei costi aggiuntivi sono obbligatori, devi pagarli per poter lanciare la magia.
 - L'ultima abilità del Campione Forgiarune non cambia il momento in cui puoi lanciare una magia Runa.
 - Lanciare una magia Runa per un costo alternativo non cambia il suo costo di mana o il suo costo di mana convertito.
-

Carica di Starnheim

{2}{W}{W}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Guerriero Angelo 4/4 bianca con volare e cautela. Se questa magia è stata predetta, crea invece X di quelle pedine.

Predire {X}{X}{W} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.*)

- Scegli il valore di X nel costo di predire mentre lanci la magia. Pagherai {2}{W} per una pedina Guerriero Angelo, {4}{W} per due, {6}{W} per tre e così via.
-

Castigo di Firja

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

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina creatura Guerriero Angelo 4/4 bianca con volare e cautela.

II — Fino alla fine del turno, gli Angeli che controllano hanno “{T}: Distruggi una creatura bersaglio con forza inferiore a quella di questa creatura”.

III — Gli Angeli che controllano hanno doppio attacco fino alla fine del turno.

- Solo gli Angeli che controllano mentre si risolve l’abilità capitolo II avranno l’abilità attivata. Analogamente, solo gli Angeli che controllano mentre si risolve l’abilità capitolo III avranno doppio attacco. In entrambi i casi, gli Angeli che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non avranno l’abilità.
- La forza della creatura bersaglio deve essere inferiore alla forza dell’Angelo mentre attivi l’abilità. Mentre l’abilità tenta di risolversi, le forze vengono confrontate di nuovo. Se la forza della creatura bersaglio non è più inferiore alla forza dell’Angelo, l’abilità non si risolve. Se l’Angelo in quel momento non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare se l’abilità si risolve.

Catene del Tradimento

{2} {R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Fino alla fine del turno, ha rapidità e “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno, distruggi un Equipaggiamento bersaglio assegnato ad essa”.

- Le Catene del Tradimento possono bersagliare qualsiasi creatura, inclusa una che è già STAPPata o una che non ha alcun Equipaggiamento assegnato ad essa.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.
- L’abilità innescata guadagnata dalla creatura si innescherà quando quella creatura infligge un qualsiasi danno, non soltanto danno da combattimento.
- Se quell’abilità si innesca, devi scegliere un bersaglio legale, se ce n’è uno disponibile. Non ha importanza chi controlla l’Equipaggiamento assegnato alla creatura. Se quell’Equipaggiamento non è più assegnato alla creatura mentre l’abilità tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà e l’Equipaggiamento non verrà distrutto.

Cavalcante Terrificante

{5} {B}

Creatura — Cavaliere Spirito

3/7

{1} {B}, {T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero:

Un avversario bersaglio perde 3 punti vita.

- Anche se i giocatori possono rispondere all'abilità attivata, non possono rispondere al pagamento del suo costo di attivazione. La carta creatura sarà già esiliata nel momento in cui chiunque potrebbe rispondere.
-

Cercasimili di Littjara

{3}{U}

Creatura — Polimorfo

2/4

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

Quando i Cercasimili di Littjara entrano nel campo di battaglia, se controlli tre o più creature che condividono un tipo di creatura, metti un segnalino +1/+1 sui Cercasimili di Littjara, poi profetizza 1.

- Tre creature condividono un tipo di creatura se c'è almeno un tipo di creatura che hanno tutte e tre, indipendentemente da quali altri tipi di creatura abbiano. Ad esempio, i Cercasimili di Littjara (che hanno tutti i tipi di creatura), un Guerriero Elfo e un Mago Elfo condividono un tipo di creatura poiché sono tutti Elfi.
 - Se non controlli tre o più creature che condividono un tipo di creatura subito dopo che i Cercasimili di Littjara entrano nel campo di battaglia, la loro abilità non si innesca. Se non ne controlli tre o più mentre l'abilità si risolve, non metterai un segnalino +1/+1 sui Cercasimili di Littjara, né profetizzerai 1. Le tre creature che condividono un tipo che controlli mentre si risolve l'abilità non devono necessariamente essere le stesse tre che controllavi quando l'abilità si è innescata.
 - Metti solo un segnalino +1/+1 sui Cercasimili di Littjara e profetizzi 1, indipendentemente da quanti ulteriori terzetti di creature che condividono un tipo controlli.
-

Corona dell'Avvizzimento

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza base 0 e ha "All'inizio del tuo mantenimento, perdi 1 punto vita a meno che non sacrifichi questa creatura".

- La Corona dell'Avvizzimento sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza della creatura incantata. Altri effetti che impostano un valore specifico per la sua forza base e che iniziano ad applicarsi dopo che la Corona dell'Avvizzimento diventa assegnata alla creatura sostituiranno questo effetto.
 - Eventuali effetti che modificano la forza della creatura incantata senza impostarla a un valore specifico si applicheranno dopo che la sua forza base è stata impostata, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza.
-

Corsiere di Starnheim

{2}{W}

Creatura — Pegaso

2/2

Volare

Le magie artefatto e incantesimo che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella del Corsiere di Starnheim). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie artefatto e incantesimo che lanci. Non può ridurre i requisiti di un colore di mana specifico.

Corvimorfia

{2} {U}

Stregoneria

Esilia un artefatto o una creatura bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Uccello 1/1 blu con volare.

Predire {U} *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Se l'artefatto o la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Corvimorfia tenta di risolversi, la Corvimorfia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore creerà una pedina creatura Uccello.

Cosima, Dea del Viaggio

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Dio

2/4

All'inizio del tuo mantenimento, puoi esiliare Cosima. Se lo fai, ha "Ogniquale volta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se Cosima è esiliata, puoi mettere un segnalino viaggio su di essa. Se non lo fai, rimetti Cosima sul campo di battaglia con X segnalini +1/+1 e peschi X carte, dove X è il numero di segnalini viaggio su di essa".

////

La Chiglia dei Presagi

{1} {U}

Artefatto Leggendaro — Veicolo

3/3

Ogniquale volta un Veicolo che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia altrettante carte dalla cima del suo grimorio. Puoi giocare terre scelte tra quelle carte fintanto che rimangono esiliate.

Manovrare 1

- L'abilità di Cosima si innesca solo se Cosima è sul campo di battaglia all'inizio del tuo mantenimento e puoi esiliare Cosima solo se è ancora sul campo di battaglia mentre l'abilità si risolve.
- Mentre l'abilità innescata guadagnata da Cosima si risolve, se non metti un segnalino viaggio su di essa, rimetterai subito Cosima sul campo di battaglia e pescherai carte pari al numero di segnalini viaggio che

Cosima aveva in esilio. I giocatori non possono rispondere a questa scelta e non possono compiere alcuna azione durante questo processo.

- Puoi scegliere di rimettere Cosima sul campo di battaglia anche se non ha alcun segnalino viaggio. Se lo fai, non entrerà nel campo di battaglia con alcun segnalino +1/+1 e tu non pescherai alcuna carta.
- Se una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo mentre Cosima è esiliata e ha l'abilità innescata aggiuntiva, quell'abilità si innescherà. Mentre l'abilità tenta di risolversi, verificherà se Cosima è ancora in esilio. Se Cosima ha lasciato l'esilio prima che l'abilità tenti di risolversi, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Questo vale anche se Cosima ritorna in esilio prima che quell'abilità tenti di risolversi.
- La Chiglia dei Presagi non ti permette di giocare terre addizionali durante il tuo turno, né di giocare terre quando di norma non potresti. Nella maggior parte dei casi, potrai giocare soltanto una terra scelta tra le carte esiliate con La Chiglia dei Presagi durante ognuno dei tuoi turni.
- Puoi giocare terre scelte tra le carte esiliate con La Chiglia dei Presagi fintanto che rimangono esiliate, anche se La Chiglia dei Presagi lascia il campo di battaglia o un altro giocatore ne prende il controllo.

Cumulo Dormiente di Gnottvold

Terra

Il Cumulo Dormiente di Gnottvold entra nel campo di battaglia TAPPato.

{T}: Aggiungi {R}.

{3}{R}{G}{G}, {T}, Sacrifica il Cumulo Dormiente di

Gnottvold: Distruggi una terra bersaglio. Crea una

pedina creatura Guerriero Troll 4/4 verde con travolgere.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità attivata tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina creatura Guerriero Troll.

Custode della Radura di Littjara

{3}{G}

Creatura — Polimorfo

3/3

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

{2}{G}, {T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero:

Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.

Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Una volta che hai dichiarato l'attivazione dell'abilità attivata, nessun giocatore può compiere azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere carte creatura dal tuo cimitero per impedirti di attivare l'abilità.
-

Demone delle Rune Ardenti
{4}{B}{B}
Creatura — Berserker Demone
6/6
Volare

Quando il Demone delle Rune Ardenti entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per esattamente due carte con nomi diversi e che non si chiamino Demone delle Rune Ardenti. Se lo fai, rivela quelle carte. Un avversario ne sceglie una. Aggiungi la carta scelta alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero, poi rimescola il tuo grimorio.

- Mentre è nel tuo grimorio, una carta bifronte ha solo il nome del suo lato frontale. Non è possibile rivelare due copie della stessa carta bifronte in questo modo.
- Se scegli di non passare in rassegna il tuo grimorio, non rivelerai, né metterai in altre zone alcuna carta e non rimescolerai.

Destriero del Cosmo
{3}{U}
Creatura — Spirito Cavallo
3/3
Lampo
Volare

Predire carte dalla tua mano costa {1} in meno ed è possibile farlo nel turno di qualsiasi giocatore.
Predire {2}{U} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.*)

- Mentre controlli il Destriero del Cosmo, puoi predire carte in qualsiasi momento in cui hai la priorità.
- La riduzione di costo si riferisce al costo che paghi mentre esili la carta dalla tua mano a faccia in giù, non al costo che paghi mentre lanci la magia dall'esilio.
- Se controlli due Destrieri del Cosmo, puoi predire carte dalla tua mano pagando {0}. Destrieri del Cosmo addizionali non influenzeranno questo costo ulteriormente.
- La terza abilità del Destriero del Cosmo si applica solo se è sul campo di battaglia. In particolare, non influenza il momento in cui puoi predire il Destriero del Cosmo stesso o il costo che paghi per farlo.

Discepola di Zannantica
{1}{B}
Creatura — Chierico Elfo
1/1

Quando la Discepola di Zannantica entra nel campo di battaglia, ogni avversario scarta una carta.

- Mentre l'abilità innescata si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano e la mette da parte senza rivelarla. Poi

ogni altro avversario in ordine di turno farà lo stesso. Infine, tutte le carte scelte vengono rivelate e scartate contemporaneamente.

Distruttore di Basalto

{3} {R}

Creatura — Mago Gigante

4/2

Quando il Distruttore di Basalto entra nel campo di battaglia, infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è il maggior numero di creature che controlli che hanno un tipo di creatura in comune.

- L'ammontare di danni inflitti viene calcolato mentre l'abilità innescata si risolve in base alle creature che controlli in quel momento, incluso il Distruttore di Basalto stesso se è ancora sotto il tuo controllo. Userai sempre il numero più alto possibile. Non devi scegliere alcun tipo di creatura. Ad esempio, se controlli un Mago Gigante, un Guerriero Gigante, un Guerriero Elfo e un Guerriero Kor in quel momento, il Distruttore di Basalto infliggerà 3 danni.
-

Doni Demoniaci

{1} {B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha "Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario".

- L'effetto di rianimazione dei Doni Demoniaci funziona una sola volta. Dopo che la creatura è morta ed è ritornata sul campo di battaglia, è un nuovo oggetto senza alcun legame con la creatura che era in precedenza. Se quella nuova creatura muore, non verrà rimessa sul campo di battaglia.
-

Drago del Ponte d'Oro

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare, rapidità

Ogniqualvolta il Drago del Ponte d'Oro attacca o diventa bersaglio di una magia, crea una pedina Tesoro.

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

- Se una magia bersaglia il Drago del Ponte d'Oro più di una volta, l'abilità innescata si innesca solo una volta.
 - Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa il bersaglio di una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Un'abilità di questo tipo si risolve anche se quella magia viene neutralizzata.
 - I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l'abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l'ha fatta innescare faccia altrettanto.
-

Draugr Macabra

{2} {B}

Creatura Neve — Berserker Zombie

3/2

{1} {S}: La Draugr Macabra prende +1/+0 e ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature. {S} può essere pagato con un mana da una fonte neve.)*

- Attivare l'abilità della Draugr Macabra dopo che è stata bloccata da una singola creatura non farà diventare la Draugr Macabra non bloccata.

Draugr Necromante

{3} {B}

Creatura Neve — Chierico Zombie

4/4

Se una creatura non pedina controllata da un avversario sta per morire, esilia invece quella carta con un segnalino ghiaccio.

Puoi lanciare magie scelte tra le carte esiliate con segnalini ghiaccio che possiedono i tuoi avversari e puoi spendere mana da fonti neve come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie.

- Se un avversario controlla una creatura non pedina che tu possiedi e quella creatura sta per morire, verrà esiliata con un segnalino ghiaccio. Tuttavia, non potrai lanciare quella carta dall'esilio.
- Analogamente, se una terra non pedina controllata da un avversario che è diventata una creatura muore, quella carta viene esiliata con un segnalino ghiaccio, ma il Draugr Necromante non ti permette di giocare terre dall'esilio.
- Quando lanci una magia dall'esilio in questo modo, segui le normali regole per lanciare quella magia. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili.
- Il Draugr Necromante ti permette di lanciare magie tra tutte le carte esiliate con segnalini ghiaccio che possiedono i tuoi avversari, incluse le carte che erano state esiliate da precedenti Draugr Necromanti.

Egon, Dio della Morte

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Dio

6/6

Tocco letale

All'inizio del tuo mantenimento, esilia due carte dal tuo cimitero. Se non puoi farlo, sacrifica Egon e pesca una carta.

////

Trono della Morte

{B}

Artefatto Leggendario

All'inizio del tuo mantenimento, macina una carta.

{2} {B}, {T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero:

Pesca una carta.

- Scegli quali carte esiliare mentre l'abilità innescata di Egon si risolve. Se ci sono due o più carte nel tuo cimitero in quel momento, devi esiliarne due. Non puoi scegliere di non esiliare le carte e sacrificare invece Egon per pescare una carta.
 - Se nel tuo cimitero c'è una sola carta, non la esilierai. Siccome non puoi esiliare due carte dal tuo cimitero, sacrificherai Egon e pescherai una carta.
 - Se Egon lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, esilierai comunque due carte dal tuo cimitero se puoi e pescherai una carta se non puoi.
 - Anche se i giocatori possono rispondere all'abilità attivata del Trono della Morte, non possono rispondere al pagamento del suo costo di attivazione. La carta creatura sarà già esiliata nel momento in cui chiunque potrebbe rispondere.
-

Elisir del Cosmo

{4}

Artefatto

All'inizio della tua sottofase finale, pesca una carta se i tuoi punti vita sono superiori ai tuoi punti vita iniziali.

Altrimenti, guadagni 2 punti vita.

- Confronti i tuoi punti vita attuali con i tuoi punti vita iniziali mentre l'abilità dell'Elisir del Cosmo si risolve per determinare se peschi una carta o guadagni 2 punti vita. Non esistono situazioni in cui possono avvenire entrambe le cose.
-

Elmo dei Draugr

{1} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando l'Elmo dei Draugr entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2} {B}. Se lo fai, crea una pedina creatura Berserker Zombie 2/2 nera, poi assegna l'Elmo dei Draugr.

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha minacciare.

(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)

Equipaggiare {4}

- Decidi se pagare o meno {2} {B} mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Se lo fai, crei subito la pedina creatura Berserker Zombie e le assegni l'Elmo dei Draugr. I giocatori non possono rispondere alla tua decisione di pagare o meno e non possono compiere alcuna azione durante questo processo.
 - La pedina creatura Berserker Zombie entra nel campo di battaglia come una creatura 2/2. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza o costituzione entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 2/2 all'ingresso in campo.
-

Elmo del Torturatore

{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata viene bloccata, infligge 1 danno al giocatore in difesa.

Equipaggiare {1} ({1}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.*)

- L'abilità innescata si innesca solo una volta se la creatura equipaggiata viene bloccata, indipendentemente da quante creature l'hanno bloccata.

Equipaggio Temerario

{3} {R}

Stregoneria

Crea X pedine creatura Berserker Nano 2/1 rosse, dove X è il numero di Veicoli che controlli più il numero di Equipaggiamenti che controlli. Puoi assegnare un Equipaggiamento che controlli a ognuna di quelle pedine.

- Per determinare quanti Berserker Nani creare, conta il numero di Veicoli ed Equipaggiamenti che controlli mentre l'Equipaggio Temerario si risolve.
- Tutti gli Equipaggiamenti che decidi di assegnare alle pedine diventano assegnati contemporaneamente.
- Non puoi assegnare più di un Equipaggiamento alla stessa pedina.

Esika, Dea dell'Albero

{1} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Dio

1/4

Cautela

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

Le altre creature leggendarie che controlli hanno cautela e "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

////

Il Ponte Prismatico

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

Incantesimo Leggendaria

All'inizio del tuo mantenimento, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura o planeswalker. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se una creatura perde cautela dopo che attacca (magari perché Esika lascia il campo di battaglia), quella creatura continuerà ad attaccare. Non verrà TAPpata.
- Mentre si risolve l'abilità innescata del Ponte Prismatico, se non ci sono carte creatura o planeswalker nel tuo grimorio, rivelerai semplicemente il tuo intero grimorio, lo rimetterai in un ordine casuale e continuerai a giocare.

- Se riveli una carta bifronte il cui lato frontale è una creatura o un planeswalker, la metterai sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.

Evocatore di Valanghe

{1}{U}

Creatura Neve — Mago Umano

1/3

{2}: Una terra neve bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 4/4 con anti-malocchio e rapidità fino alla fine del turno. È ancora una terra. *(Una creatura con anti-malocchio non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)*

- Una terra che diventa una creatura per via dell'abilità attivata dell'Evocatore di Valanghe manterrà qualsiasi altro supertipo, tipo di carta, sottotipo e abilità che aveva. In particolare, sarà una terra creatura neve.
- Nella maggior parte dei casi, la terra che diventa una creatura rimarrà incolore. Se un altro effetto ha fornito alla terra uno o più colori, la terra creatura che ne deriva manterrà quei colori.
- L'abilità attivata non fa sì che la terra neve bersaglio venga TAPpata o STAPpata.

Fagocitatore di Sogni

{1}{B}

Creatura — Chierico Demone

0/3

Ogni carta non terra senza predire nella tua mano ha predire. Il suo costo di predire è pari al suo costo di mana ridotto di {2}. *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)*

Ogniqualevolta predici una carta, il Fagocitatore di Sogni prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- Le carte che vengono predette in virtù dell'abilità del Fagocitatore di Sogni non continueranno ad avere l'abilità predire dopo che hanno lasciato la tua mano, ma puoi comunque lanciarle dall'esilio in un turno successivo per il costo di predire che gli era stato assegnato dal Fagocitatore di Sogni.
- Non importa se il Fagocitatore di Sogni è ancora sul campo di battaglia o ancora sotto il tuo controllo mentre lanci la magia dall'esilio.
- La riduzione del costo di predire si applica solo al mana generico nel costo di predire. Non può ridurre i requisiti di un colore di mana specifico. Ad esempio, se predici una carta nella tua mano con costo di mana {1}{G}{G}, il suo costo di predire sarà {G}{G}.
- Se predici una carta bifronte modale, il costo di predire si basa sul costo del lato che lanci dall'esilio. Ad esempio, se predici Kolvori, Dea dell'Affinità/Lo Stemma di Ringhart, puoi pagare {G}{G} per lanciare Kolvori o {G} per lanciare Lo Stemma di Ringhart in un turno successivo. Se predici una carta bifronte modale il cui lato frontale è un lato non terra ma il cui lato posteriore è un lato terra, non puoi giocare quella carta come una terra.

- L'ultima abilità si innesca quando esili una carta dalla tua mano usando predire, non quando lanci una carta predetta dall'esilio.
-

Fendente Sdegnoso
{1}{U}
Istantaneo
Neutralizza una magia bersaglio con costo di mana convertito pari o superiore a 4.

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

Fumarola della Tundra
{1}{R}{R}
Stregoneria Neve
La Fumarola della Tundra infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Aggiungi {C} per ogni {S} speso per lanciare questa magia. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase. (*{S} è mana da una fonte neve.*)

- Se la creatura o planeswalker bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Fumarola della Tundra tenta di risolversi, la Fumarola della Tundra non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non aggiungerai mana.
 - Se lanci la Fumarola della Tundra senza spendere mana neve, non aggiungerai alcun mana. Il danno verrà comunque inflitto.
 - Se la Fumarola della Tundra viene copiata, non è stato speso alcun mana neve per lanciare la copia, quindi non aggiungerai alcun mana. Il danno verrà comunque inflitto.
-

Il Furto del Dio dell'Inganno
{2}{U}{B}
Incantesimo — Saga
(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)
I — Puoi scambiare il controllo di due creature bersaglio.
II — Puoi scambiare il controllo di due permanenti non base, non creatura bersaglio che condividono un tipo di carta.
III — Un giocatore bersaglio perde 3 punti vita e tu guadagni 3 punti vita.

- Se uno dei permanenti bersaglio dell'abilità capitolo I o capitolo II è un bersaglio illegale mentre quell'abilità si risolve, lo scambio non avviene. Se entrambi i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolve.
- Per quelle due abilità, non devi necessariamente controllare l'uno o l'altro bersaglio.
- Se lo stesso giocatore controlla entrambi i permanenti bersaglio mentre l'abilità capitolo I o capitolo II si risolve, non succede nulla.

- Prendere il controllo di una creatura non fa prendere a un giocatore il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.
 - Per l'abilità capitolo II, uno dei bersagli può avere tipi di carta che l'altro non ha. Per esempio, puoi bersagliare una terra artefatto e un artefatto.
-

Fynn, il Portatore della Zanna
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
1/3
Tocco letale
Ogniqualvolta una creatura che controlli con tocco letale infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore ottiene due segnalini veleno. *(Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita.)*

- Perdere la partita perché un giocatore (un avversario, si spera!) ha dieci o più segnalini veleno è una regola del gioco. Fynn non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia quando qualcuno (un avversario, si spera di nuovo!) riceve il suo decimo segnalino veleno.
-

Gelo Scintillante
{2}{G}
Incantesimo Neve — Aura
Incanta terra
La terra incantata è una terra neve.
Ogniqualvolta la terra incantata viene TAPPata per attingere mana, il suo controllore aggiunge un mana addizionale di un qualsiasi colore.

- La terra incantata mantiene qualsiasi altro supertipo che aveva, come base o leggendario. Mantiene anche qualsiasi sottotipo che aveva, come Foresta o Isola.
-

Gigante Cuor di Cenere
{5}{R}{R}
Creatura — Berserker Gigante
7/6
Travolgere
Quando il Gigante Cuor di Cenere muore, infligge 7 danni a una creatura controllata da un avversario scelta a caso.

- La creatura controllata da un avversario non viene bersagliata, quindi viene scelta mentre l'abilità innescata si risolve. Può essere scelta una creatura con anti-malocchio, così come una creatura con protezione dal rosso, anche se in quest'ultimo caso il danno verrebbe prevenuto.
-

Halvar, Dio della Battaglia
{2}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Dio
4/4

Le creature incantate o equipaggiate che controlli hanno doppio attacco.

All'inizio di ogni combattimento, puoi assegnare a una creatura bersaglio che controlli un'Aura o Equipaggiamento bersaglio assegnati a una creatura che controlli.

////

Spada dei Reami

{1}{W}

Artefatto Leggendaria — Equipaggiamento

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

Ogniquale volta la creatura equipaggiata muore, falla tornare in mano al suo proprietario.

Equipaggiare {1}{W}

- Una creatura che controlli è incantata o equipaggiata se ha un'Aura o un Equipaggiamento assegnati ad essa. Non devi necessariamente controllare quell'Aura o quell'Equipaggiamento.
- Analogamente, non devi necessariamente controllare l'Aura o l'Equipaggiamento che scegli come bersaglio dell'abilità innescata di Halvar, ma devono essere assegnati a una creatura che controlli.
- Se uno dei bersagli dell'abilità innescata è un bersaglio illegale mentre l'abilità si risolve, l'abilità non avrà effetto. Se entrambi i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolverà. Se l'Aura o l'Equipaggiamento sono già assegnati alla creatura bersaglio, non accade nulla.
- Se la creatura equipaggiata dalla Spada dei Reami muore, ma lascia il cimitero prima che l'abilità innescata si risolva, non ritornerà in mano al suo proprietario. Rimarrà semplicemente ovunque sia andata.
- Se la Spada dei Reami è assegnata a una pedina creatura che muore, l'abilità innescata della Spada si innescherà, ma la pedina smetterà di esistere dopo che sarà finita nel cimitero. Non ritornerà in mano al suo proprietario.

Harald Unisce gli Elfi

{2}{B}{G}

Incantesimo — Saga

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

I — Macina tre carte. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Elfo o Tyvar dal tuo cimitero.

II — Metti un segnalino +1/+1 su ogni Elfo che controlli.

III — Ogniquale volta un Elfo che controlli attacca in questo turno, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -1/-1 fino alla fine del turno.

- Per l'abilità capitolo I, la carta Elfo o Tyvar che metti sul campo di battaglia può essere una delle carte che hai appena macinato o può essere una che si trovava già nel tuo cimitero.
- Solo gli Elfi che controlli mentre si risolve l'abilità capitolo II otterranno un segnalino +1/+1. Gli Elfi che entrano sotto il tuo controllo più tardi durante il turno non lo otterranno.

- Al contrario, l'abilità innescata creata dall'abilità capitolo III si innescherà ogniqualevolta un qualsiasi Elfo che controlli attacca in quel turno, anche se non controllavi quell'Elfo mentre l'abilità capitolo III si risolveva.
 - L'abilità innescata creata dall'abilità capitolo III si risolve prima che le creature bloccanti vengano dichiarate. Può rimuovere le creature nemiche prima che abbiano la possibilità di bloccare.
-

Impatto Duplice

{R} {R}

Istantaneo

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria con costo di mana convertito pari o inferiore a 4 in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Predire {R} (Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- L'Impatto Duplice copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria con costo di mana convertito pari o inferiore a 4, non soltanto una che richieda bersagli.
 - Verrà creata una copia anche se la magia che hai lanciato è stata neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila nel momento in cui l'abilità copia si risolve. La copia si risolverà prima della magia originale.
 - Se copi una magia con bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di uno dei bersagli, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
 - Se la magia copiata è modale (cioè, se ha un elenco puntato di modi), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
 - Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore di X per determinare se il suo costo di mana convertito è pari o inferiore a 4. Se la magia viene copiata, la copia avrà lo stesso valore di X.
 - Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
 - Non puoi scegliere di pagare alcun costo alternativo o addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
 - La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
-

Incatenare il Mostro

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando Incatenare il Mostro entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata. Ti infligge danno pari alla propria forza.

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

- L'abilità entra-in-campo si innesca anche se la creatura incantata è già TAPpata. Quella creatura ti infliggerà comunque danno.
 - Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura incantata mentre l'abilità entra-in-campo si risolve.
 - Se Incatenare il Mostro non è più sul campo di battaglia mentre l'abilità entra-in-campo si risolve, per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza dell'ultima creatura che stava incantando. I danni vengono inflitti anche se quella creatura non è a sua volta sul campo di battaglia in quel momento.
-

In Cerca di Potere

{G}{G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, puoi lanciare dalla tua mano una magia permanente con costo di mana convertito pari a 1 più il costo di mana convertito maggiore tra gli altri permanenti che controlli senza pagare il suo costo di mana. Se non lo fai, profetizza 1.

- Una magia permanente è una magia artefatto, una magia creatura, una magia incantesimo o una magia planeswalker.
 - Per determinare quale magia puoi lanciare, considera gli altri permanenti che controlli mentre l'abilità innescata si risolve. Se gli unici altri permanenti che controlli sono terre o nell'improbabile caso che non controlli nessun altro permanente, puoi lanciare una magia permanente con costo di mana convertito pari a 1 dalla tua mano.
 - Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
 - Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
 - Se la magia che lanci ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
-

Incursione Craniale

{3} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio scarta due carte. Se vengono scartate meno di due carte in questo modo, peschi un numero di carte pari alla differenza.

Predire {1} {B} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- L'avversario deve scartare due carte se ha due o più carte in mano. Se ha una sola carta in mano, scarterà quella carta e tu pescherai una carta. Se non ha carte in mano, non può scartarne nessuna, quindi tu pescherai due carte.

Inga Occhi Runic

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Quando Inga Occhi Runic entra nel campo di battaglia, profetizza 3.

Quando Inga Occhi Runic muore, pesca tre carte se tre o più creature sono morte in questo turno.

- Il numero di creature che sono morte in quel turno viene verificato mentre l'ultima abilità si risolve. Inga Occhi Runic verrà considerata, così come le creature che muoiono contemporaneamente a Inga Occhi Runic e le creature che muoiono mentre quell'abilità è in pila ma non si è ancora risolta.
- L'ultima abilità conterà tutte le creature che sono morte, a prescindere da chi le controllava.

Inganno di Tibalt

{1} {R}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Scegli 1, 2 o 3 a caso. Il suo controllore macina altrettante carte, poi esilia carte dalla cima del suo grimorio finché non esilia una carta non terra con un nome diverso da quella magia. Può lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Poi mette le carte esiliate in fondo al suo grimorio in ordine casuale.

- Se non ci sono carte non terra in quel grimorio con un nome diverso dalla magia neutralizzata, il giocatore esilierà tutte le carte dal suo grimorio, rivelandole tutte, e poi metterà quelle carte in fondo al suo grimorio in ordine casuale.
- Se un giocatore lancia una magia "senza pagare il suo costo di mana", non può scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Può comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia ha {X} nel suo costo di mana, deve scegliere 0 come valore di X.
- Se la magia neutralizzata era il lato posteriore di una carta bifronte modale, nessuna carta nel grimorio del giocatore avrà lo stesso nome di quella magia perché quelle carte usano soltanto le caratteristiche del loro

lato frontale mentre sono nel grimorio. Tuttavia, se la prima carta che il giocatore esilia con un nome diverso dalla magia è una carta bifronte modale, può lanciare uno dei due lati, anche se il lato posteriore ha lo stesso nome della magia neutralizzata.

- L'Inganno di Tibalt può bersagliare una magia che non può essere neutralizzata. Se l'Inganno di Tibalt si risolve, la magia bersaglio non sarà neutralizzata, ma tutti gli altri effetti avverranno comunque.

Invasione dei Giganti

{U} {R}

Incantesimo — Saga

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

I — Profetizza 2.

II — Pesca una carta. Poi puoi rivelare una carta Gigante dalla tua mano. Quando lo fai, l'Invasione dei Giganti infligge 2 danni a un avversario o a un planeswalker bersaglio.

III — La prossima magia Gigante che lanci in questo turno costa {2} in meno per essere lanciata.

- L'abilità capitolo II viene messa in pila senza un bersaglio. Scegli se rivelare una carta Gigante dalla tua mano dopo che hai pescato una carta. Quando lo fai, l'abilità innescata riflessiva si innesca. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono rispondere dopo che hai rivelato la carta Gigante ma prima che venga inflitto il danno.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'effetto dell'abilità capitolo III). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Invocare il Divino

{2} {W}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Guadagni 4 punti vita.

- Se l'artefatto o incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale mentre Invocare il Divino tenta di risolversi, Invocare il Divino non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 4 punti vita.
-

Jorn, Dio dell'Inverno

{2}{G}

Creatura Neve Leggendaria — Dio

3/3

Ogniqualevolta Jorn attacca, STAPpa ogni permanente neve che controlli.

////

Kaldring, il Bastone di Brina

{1}{U}{B}

Artefatto Neve Leggendario

{T}: Puoi giocare una carta permanente neve bersaglio dal tuo cimitero in questo turno. Se lo fai, entra nel campo di battaglia TAPpata.

- L'abilità innescata di Jorn STAPperà Jorn stesso.
- Una carta permanente neve è una qualsiasi carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker con il supertipo neve.
- Non giochi la carta mentre l'abilità attivata di Kaldring si risolve; piuttosto, quell'abilità ti dà il permesso di giocare quella carta in quel turno. Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della carta quando la giochi. Per giocare una terra in questo modo, devi avere ancora la possibilità di giocare terre. In particolare, se attivi l'abilità di Kaldring durante il turno di un avversario, non potrai lanciare una magia in quel modo a meno che non abbia lampo e non potrai giocare una terra in quel modo in nessun caso.
- Pagherai comunque tutti i costi per lanciare una magia in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- Anche se puoi giocarla, la carta non è nella tua mano, quindi non puoi, ad esempio, scartarla o predirla.
- Se alla fine non giochi la carta, rimane nel tuo cimitero. Non puoi giocarla nei turni successivi a meno che non la bersagli di nuovo con l'abilità di Kaldring (o a meno che qualcos'altro non ti permetta di giocarla).

Kardur, Flagello della Collisione

{2}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Berserker Demone

4/3

Quando Kardur, Flagello della Collisione entra nel campo di battaglia, fino al tuo prossimo turno, le creature controllate dai tuoi avversari attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.

Ogniqualevolta una creatura attaccante muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- La prima abilità di Kardur influenza tutte le creature controllate dai tuoi avversari, incluse quelle che entrano nel campo di battaglia dopo che l'abilità si è risolta.
- Se una creatura controllata da un avversario non può attaccare per qualche motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il controllo del suo controllore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

- Se a una creatura controllata da un avversario non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso da te, se può farlo. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori o se tali giocatori non sono disponibili, deve attaccare te o un planeswalker avversario.
- Se una creatura influenzata dall'abilità di Kardur può legalmente attaccare più giocatori e/o planeswalker, il suo controllore sceglie chi attacca.
- L'ultima abilità di Kardur si innescherà indipendentemente da chi controllava la creatura attaccante e indipendentemente da chi questa stava attaccando.

Kaya l'Inesorabile

{3}{W}{B}

Planeswalker Leggendaro — Kaya

5

+1: Scegli fino a una creatura non pedina bersaglio.

Metti un segnalino forma spettrale su di essa. Ha “Quando questa creatura muore o viene messa in esilio, falla tornare in mano al suo proprietario e crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare”.

-3: Esilia un permanente non terra bersaglio.

-7: Ottieni un emblema con “All'inizio del tuo mantenimento, puoi lanciare una magia leggendaria dalla tua mano, dal tuo cimitero o scelta fra le carte che possiedi in esilio senza pagare il suo costo di mana”.

- Il segnalino forma spettrale aggiunto dalla prima abilità non ha alcun valore funzionale. Serve solo a ricordarti l'abilità che la creatura guadagna. Anche se quel segnalino viene rimosso dalla creatura, l'abilità innescata che essa guadagna funzionerà comunque.
- Se una creatura non pedina ottiene più di una istanza di quell'abilità innescata, ognuna di esse si innescherà separatamente. Puoi far tornare la carta in mano al suo proprietario soltanto una volta, ma creerai una pedina creatura Spirito per ognuna di quelle abilità.
- Se possiedi una carta a faccia in giù in esilio, l'emblema di Kaya ti permetterà di lanciarla solo se puoi guardare la carta (e solo se è leggendaria). Se non ti è permesso guardare la carta, non puoi lanciarla, anche se sai che è leggendaria.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

Koll, il Maestro Forgiatore

{R}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Nano

2/2

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, se era incantata o equipaggiata, falla tornare in mano al suo proprietario.

Le pedine creatura incantate o equipaggiate che controlli prendono +1/+1.

- Una pedina creatura che controlli è incantata o equipaggiata se ha un'Aura o un Equipaggiamento assegnati ad essa. Non devi necessariamente controllare quell'Aura o quell'Equipaggiamento.
- Una pedina creatura che controlli che è incantata o equipaggiata prende solo +1/+1 dall'ultima abilità di Koll, indipendentemente da quante Aure ed Equipaggiamenti sono assegnati a quella creatura.

Kolvori, Dea dell'Affinità

{2}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Dio

2/4

Fintanto che controlli tre o più creature leggendarie,

Kolvori prende +4/+2 e ha cautela.

{1}{G}, {T}: Guarda le prime sei carte del tuo grimorio.

Puoi rivelare una carta creatura leggendaria scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

////

Lo Stemma di Ringhart

{1}{G}

Artefatto Leggendaro

Mentre lo Stemma di Ringhart entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

{T}: Aggiungi {G}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura del tipo scelto o una magia creatura leggendaria.

- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a Kolvori potrebbe diventare letale se tu controllassi tre o più creature leggendarie e alcune di loro lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.
- Per la prima abilità dello Stemma di Ringhart, devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Fungus o Arciere. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto) o supertipi (ad esempio neve).
- Se Lo Stemma di Ringhart in qualche modo è sul campo di battaglia senza che sia stato scelto il tipo di creatura, il mana prodotto dalla sua abilità attivata può comunque essere speso per lanciare una magia creatura leggendaria.

Koma, Serpe del Cosmo

{3}{G}{G}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Serpe

6/6

Questa magia non può essere neutralizzata.

All'inizio di ogni mantenimento, crea una pedina creatura Serpe 3/3 blu chiamata Spira di Koma.

Sacrifica un'altra Serpe: Scegli uno —

- TAPpa un permanente bersaglio. Le sue abilità attivate non possono essere attivate in questo turno.
- Koma, Serpe del Cosmo ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Koma, Serpe del Cosmo. Quando quella magia o abilità si risolve, Koma non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti e compaiono nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Anche le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
- Non puoi sacrificare Koma stesso per attivare la sua ultima abilità, ma puoi sacrificare qualsiasi altra Serpe che controlli, inclusa la Spira di Koma.
- Se scegli il primo modo dell’abilità attivata di Koma, puoi scegliere un permanente che è già TAPpato come bersaglio. L’effetto che impedisce di attivare le sue abilità attivate si applicherà comunque.
- Il primo modo dell’abilità attivata di Koma non impedisce alle abilità statiche di influenzare la partita, né alle abilità innescate di innescarsi. A differenza di effetti simili, impedisce però alle abilità di mana di essere attivate. Molte abilità attivate che producono mana mentre si risolvono sono abilità di mana.

Kraken Spaccaghiaccio

{10} {U} {U}

Creatura Neve — Kraken

8/8

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

Quando il Kraken Spaccaghiaccio entra nel campo di battaglia, gli artefatti e le creature controllati da un avversario bersaglio non STAPpano durante il prossimo STAP di quel giocatore.

Fai tornare tre terre neve che controlli in mano ai rispettivi proprietari: Fai tornare il Kraken Spaccaghiaccio in mano al suo proprietario.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella del Kraken Spaccaghiaccio). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- L’abilità entra-in-campo del Kraken Spaccaghiaccio non TAPpa alcun artefatto o creatura.
- Gli artefatti e le creature controllati dal giocatore influenzato dall’abilità entra-in-campo del Kraken Spaccaghiaccio non STAPperanno durante il prossimo STAP di quel giocatore, neppure se erano STAPpati mentre l’abilità si risolveva o se quel giocatore non li controllava in quel momento.
- Una volta che hai dichiarato l’attivazione dell’ultima abilità, nessun giocatore può compiere azioni finché l’abilità non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono cercare di impedirti di attivarla rimuovendo le tue terre neve.

Ladro della Cripta

{1} {R}

Creatura — Farabutto Nano

1/3

{1}, {T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Crea una pedina Tesoro. (È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)

- Una volta che hai dichiarato l'attivazione dell'abilità attivata, nessun giocatore può compiere azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere una delle tue carte creatura per impedirti di esiliarla.

Lago dello Specchio di Littjara

Terra

Il Lago dello Specchio di Littjara entra nel campo di battaglia TAPPato.

{T}: Aggiungi {U}.

{2}{G}{G}{U}, {T}, Sacrifica il Lago dello Specchio di

Littjara: Crea una pedina che è una copia di una creatura

bersaglio che controlli, tranne che entra nel campo di

battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. Attiva

questa abilità solo quando potresti lanciare una

stregoneria.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura e nulla di più (a meno che quella creatura non sia una pedina o non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). La pedina non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura bersaglio è a sua volta una pedina, la pedina creata dall'abilità del Lago dello Specchio di Littjara copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura bersaglio sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili della creatura bersaglio. Nella maggior parte dei casi, sarà una copia di qualsiasi cosa la creatura bersaglio stia copiando. Se sta copiando un permanente o una carta con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.

Latore di Terremoti

{3}{R}{R}

Creatura — Berserker Gigante

5/4

I tuoi avversari non possono guadagnare punti vita.

All'inizio del tuo mantenimento, il Latore di Terremoti

infligge 2 danni a ogni avversario. Questa abilità si

innesca solo se il Latore di Terremoti è sul campo di

battaglia o se è nel tuo cimitero e controlli un Gigante.

Predire {2}{R}{R}

- L'entrata nel campo di battaglia del Latore di Terremoti non annullerà eventuali punti vita che sono stati guadagnati in precedenza nel turno.
- Se il Latore di Terremoti è sul campo di battaglia all'inizio del tuo mantenimento, la sua abilità si innescherà anche se non è più un Gigante e non controlli un altro Gigante.

Lotta per Skemfar

{3}{G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

Predire {G} *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Puoi lanciare la Lotta per Skemfar bersagliando solo una creatura che controlli.
 - Se scegli due creature bersaglio e uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Lotta per Skemfar tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
 - Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre la Lotta per Skemfar tenta di risolversi, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma l'altra creatura non lo è, metterai comunque il segnalino +1/+1 sulla creatura che controlli.
-

Maestra Skald

{4}{W}

Creatura — Guerriero Nano

4/4

Quando la Maestra Skald entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una carta creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, riprendi in mano una carta artefatto o incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

- Scegli la carta artefatto o incantesimo bersaglio nel tuo cimitero mentre metti in pila l'abilità innescata. Dopo che l'abilità inizia a risolversi, scegli quale eventuale carta creatura esiliare dal tuo cimitero. A quel punto, nessuno può rispondere alla tua scelta o compiere alcuna azione finché l'abilità non ha finito di risolversi.
 - Se scegli una carta creatura artefatto o una carta creatura incantesimo nel tuo cimitero come bersaglio, puoi esiliare quella carta mentre l'abilità innescata si risolve, ma se lo fai, non la riprenderai in mano.
-

Maestro Guerriero degli Elfi

{1}{G}

Creatura — Guerriero Elfo

2/2

Ogniqualevolta uno o più altri Elfi entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

{5}{G}{G}: Gli Elfi che controlli prendono +2/+2 e hanno tocco letale fino alla fine del turno.

- Non importa quanti Elfi entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. L'abilità crea soltanto una pedina creatura Guerriero Elfo.

- Dopo che l'abilità innescata si è innescata una volta durante un turno, non può innescarsi di nuovo, neppure se l'abilità innescata è ancora in pila, è stata neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.
- L'abilità attivata influenza solo gli Elfi che controlli mentre l'abilità si risolve. Gli Elfi che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno i bonus. Le creature sotto il tuo controllo che diventano Elfi più avanti nel turno non riceveranno i bonus e gli Elfi sotto il tuo controllo che hanno ricevuto i bonus e che smettono di essere Elfi più avanti nel turno non li perderanno.

Magda, Fuorilegge Sfrontata

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Berserker Nano

2/1

Gli altri Nani che controlli prendono +1/+0.

Ogniqualevolta un Nano che controlli viene TAPPato, crea una pedina Tesoro.

Sacrifica cinque Tesori: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto o Drago, metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

- L'abilità innescata di Magda non ti permette di TAPPare alcun Nano. Dovrai trovare un altro modo per TAPParli. Attaccare è sempre uno dei modi più indicati.
- Affinché l'abilità innescata si inneschi, un Nano che controlli deve effettivamente passare da essere STAPPato a essere TAPPato. Se un effetto tenta di TAPPare un Nano che controlli mentre è già TAPPato, l'abilità non si innescherà.

Maja, Protettrice di Bretagard

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

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/3

Le altre creature che controlli prendono +1/+1.

Ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Guerriero Umano 1/1 bianca.

- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature che controlli potrebbe diventare letale se Maja, Protettrice di Bretagard lasciasse il campo di battaglia in quel turno.

Mammut da Battaglia

{3}{G}{G}

Creatura — Elefante

6/5

Travolgere

Ogniqualevolta un permanente che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, puoi pescare una carta.

Predire {2}{G}{G} *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)*

- L'abilità innescata del Mammut da Battaglia si risolve prima della magia o dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
- Se una magia o abilità controllata da un avversario bersaglia più volte un singolo permanente che controlli, l'abilità innescata del Mammut da Battaglia si innesca una sola volta. Tuttavia, se una magia o abilità controllata da un avversario bersaglia più permanenti che controlli, l'abilità innescata del Mammut da Battaglia si innesca una volta per ognuno di quei permanenti.
- Scegli se pescare una carta mentre si risolve l'abilità innescata del Mammut da Battaglia.

Marescialla Splendente

{1}{W}{W}

Creatura — Guerriero Angelo

3/3

Volare

Quando la Marescialla Splendente entra nel campo di battaglia o muore, puoi esiliare un'altra carta creatura dal tuo cimitero. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli diversa dalla Marescialla Splendente che condivide un tipo di creatura con la carta esiliata.

- Non scegli quale carta creatura esiliare (se ne esili) finché l'abilità innescata non si risolve. Quando lo fai, l'abilità innescata riflessiva si innesca. I giocatori possono rispondere a questa abilità innescata riflessiva conoscendo i tipi di creatura della carta che hai esiliato e quali creature potrebbero ricevere un segnalino +1/+1. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai esiliato un'altra carta creatura ma prima di mettere segnalini sulle altre creature che controlli.

Martello dei Nani

{2}{R}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Martello dei Nani entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina creatura Berserker Nano 2/1 rossa, poi assegna il Martello dei Nani.

La creatura equipaggiata prende +3/+0 e ha travolgere.

Equipaggiare {3}

- Decidi se pagare o meno {2} mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Se lo fai, crei subito la pedina creatura Berserker Nano e le assegni il Martello dei Nani. I giocatori non possono rispondere alla tua decisione di pagare o meno e non possono compiere alcuna azione durante questo processo.
- La pedina creatura Berserker Nano entra nel campo di battaglia come una creatura 2/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 2/1 all'ingresso in campo.

Il Massacro del Cielo di Sangue

{1}{B}{R}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina creatura Berserker Demone 2/3 rossa con minacciare.

II — Ogniqualvolta un Berserker attacca in questo turno, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

III — Aggiungi {R} per ogni Berserker che controlli. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

- L'abilità capitolo III non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere. Per determinare quanti {R} aggiungere, usa il numero di Berserker che controlli mentre l'abilità si risolve.
-

Messaggera di Karfell

{1}{U}

Creatura — Mago Zombie

1/3

{T}: Aggiungi {U}. Spendi questo mana solo per predire una carta dalla tua mano o per lanciare una magia istantaneo o stregoneria.

- Il mana può essere speso per esiliare una carta con predire dalla tua mano a faccia in giù, non per lanciare la carta predetta dall'esilio (a meno che non sia una magia istantaneo o stregoneria).
-

Mole Codarda

{3}{R}

Creatura — Vigliacco Gigante

4/4

La Mole Codarda non può bloccare da sola.

- Sebbene la Mole Codarda non possa essere l'unica creatura che dichiararsi come creatura bloccante, può essere l'unica creatura che blocca una data creatura attaccante. Le altre creature bloccanti non devono necessariamente bloccare la stessa creatura bloccata dalla Mole Codarda.
 - Se controlli più di una Mole Codarda, possono tutte bloccare insieme, anche se nessun'altra creatura blocca.
 - Una volta che la Mole Codarda viene dichiarata come creatura bloccante, rimarrà in combattimento anche se tutte le altre creature bloccanti lasciano il campo di battaglia o sono altrimenti rimosse dal combattimento.
 - Se un effetto dice che la Mole Codarda blocca "se può farlo" e tu controlli almeno un'altra creatura in grado di bloccare, devi bloccare con la Mole Codarda e almeno un'altra creatura.
-

Moritte del Gelo
{2}{G}{U}{U}
Creatura Neve Leggendaria — Polimorfo
0/0

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

Puoi far entrare Moritte del Gelo nel campo di battaglia come copia di un permanente che controlli, tranne che è leggendario e neve in aggiunta ai suoi altri tipi e, se è una creatura, entra con due segnalini +1/+1 addizionali e ha cangiante.

- Moritte copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se Moritte copia un permanente non leggendario, controllerai due permanenti con lo stesso nome, ma solo uno di loro (Moritte) sarà leggendario. Non metterai nessuno dei due nel cimitero del loro proprietario.
- Se il permanente scelto ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente scelto è una pedina, Moritte copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. In questo caso, Moritte non diventa una pedina.
- Se il permanente scelto sta copiando qualcos'altro, Moritte userà i valori copiabili del permanente scelto. Nella maggior parte dei casi, sarà una copia di qualsiasi cosa il permanente scelto stia copiando. Se sta copiando un permanente o una carta con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando Moritte entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[questo permanente] entra nel campo di battaglia con" del permanente scelto.
- Se Moritte copia una creatura, entra con due segnalini +1/+1, più eventuali segnalini che gli verranno forniti da abilità che ha copiato o abilità di altri oggetti.
- Se il permanente copiato è influenzato da un effetto che modifica il tipo, Moritte può entrare nel campo di battaglia con tipi di permanente diversi da quelli attuali del permanente copiato. Usa le caratteristiche di Moritte mentre entra nel campo di battaglia, non del permanente copiato, per determinare se entra con un segnalino addizionale. In particolare, se Moritte copia un permanente che di solito non è una creatura ma è diventato una creatura grazie a un altro effetto, Moritte entra come un permanente non creatura che non prende segnalini +1/+1 né avrà cangiante.
- Se Moritte in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo un permanente che sia già sul campo di battaglia.

Morso Gelido
{R}
Istantaneo Neve
Il Morso Gelido infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se controlli tre o più permanenti neve, infligge invece 3 danni.

- Viene verificato se controlli tre o più permanenti neve mentre il Morso Gelido si risolve.
-

Mossa Divina

{W}{W}

Stregoneria

Esilia un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio controllati da un avversario. Quel giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta permanente dalla sua mano.

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se l'artefatto, la creatura o l'incantesimo è un bersaglio illegale mentre la Mossa Divina tenta di risolversi, la Mossa Divina non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore metterà alcuna carta sul campo di battaglia.
- Se il giocatore sceglie di mettere una carta bifronte sul campo di battaglia, quest'ultima entra con il lato frontale a faccia in su. Può farlo solo se il lato frontale della carta è una carta permanente.

Narfi, Re Traditore

{3}{U}{B}

Creatura Neve Leggendaria — Mago Zombie

4/3

Le altre creature neve e Zombie che controlli prendono +1/+1.

{S}{S}{S}: Rimetti sul campo di battaglia TAPPato

Narfi, Re Traditore dal tuo cimitero. (*{S}* può essere pagato con un mana da una fonte neve.)

- Un'altra creatura neve Zombie che controlli riceverà soltanto +1/+1 dalla prima abilità di Narfi.

Neve Insanguinata

{4}{B}{B}

Stregoneria Neve

Scegli uno —

- Distruggi tutte le creature.
- Distruggi tutti i planeswalker.

Poi rimetti sul campo di battaglia una carta creatura o planeswalker con costo di mana convertito pari o inferiore a X dal tuo cimitero, dove X è pari al {S} speso per lanciare questa magia. (*{S}* è mana da una fonte neve.)

- Scegli un modo per la Neve Insanguinata mentre la lanci. L'ultima parte dell'effetto (rimettere una carta sul campo di battaglia) avviene indipendentemente da quale modo scegli.
- La Neve Insanguinata non bersaglia alcuna carta creatura o planeswalker nel tuo cimitero. Scegli l'eventuale carta da rimettere sul campo di battaglia mentre la Neve Insanguinata si risolve. In particolare, puoi rimettere sul campo di battaglia una delle carte creatura o planeswalker che la Neve Insanguinata ha appena distrutto.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

- Se hai lanciato la Neve Insanguinata senza spendere mana neve, puoi rimettere solo una carta creatura o planeswalker con costo di mana convertito pari 0 (le carte planeswalker con costo di mana convertito pari a 0 non hanno molte probabilità di apparire a breve).
- Se la Neve Insanguinata viene copiata, non è stato speso mana per lanciare la copia, quindi puoi rimettere sul campo di battaglia solo una carta creatura o planeswalker con costo di mana convertito pari 0.

Nexus del Bosco delle Maschere

{4}

Artefatto

Le creature che controlli hanno tutti i tipi di creatura. Lo stesso vale per le magie creatura che controlli e le carte creatura che possiedi e che non sono sul campo di battaglia.

{3}, {T}: Crea una pedina creatura Polimorfo 2/2 blu con cangiante. *(Ha tutti i tipi di creatura.)*

- Gli effetti di sostituzione che modificano le modalità di entrata in campo delle creature di un certo tipo di creatura si applicheranno dopo che tu avrai applicato l'effetto del Nexus del Bosco delle Maschere. Ad esempio, se controlli il Nexus del Bosco delle Maschere e un effetto dice che ogni Guerriero che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale, qualsiasi creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo riceverà quel segnalino.
- Le pedine create dall'abilità attivata continueranno ad avere tutti i tipi di creatura se il Nexus del Bosco delle Maschere lascia il campo di battaglia perché quelle pedine hanno cangiante. Le altre creature che controlli torneranno a essere del loro consueto tipo di creatura a meno che un altro effetto pertinente non le stia influenzando.

Niko Aris

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

Planeswalker Leggendaro — Niko

3

Quando Niko Aris entra nel campo di battaglia, crea X pedine Frammento. *(Sono incantesimi con "{2}, Sacrifica questo incantesimo: Profetizza 1, poi pesca una carta".)*

+1: Fino a una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno. Ogniqualvolta quella creatura infligge danno in questo turno, falla tornare in mano al suo proprietario.

-1: Niko Aris infligge 2 danni a una creatura TAPPata bersaglio per ogni carta che hai pescato in questo turno.

-1: Crea una pedina Frammento.

- Frammento è una nuova pedina predefinita, simile a Cibo e Tesoro. Una pedina Frammento è un incantesimo incolore con "{2}, Sacrifica questo incantesimo: Profetizza 1, poi pesca una carta". Frammento è un nuovo sottotipo di incantesimo.
- Se Niko Aris entra nel campo di battaglia senza essere stato lanciato, è stato lanciato per un costo diverso dal suo costo di mana o se il valore scelto per X è pari a 0, l'abilità entra-in-campo non creerà alcuna pedina Frammento.

- L'abilità innescata ritardata creata dalla prima abilità di fedeltà di Niko si innescherà ogniqualvolta la creatura bersaglio infligge un qualsiasi danno in quel turno, non soltanto danno da combattimento.
- Niko infligge tutto il danno per la sua seconda abilità contemporaneamente. Ad esempio, se hai pescato due carte in questo turno, Niko infliggerà 4 danni alla creatura TAPpata bersaglio; non infliggerà 2 danni, per poi infliggere altri 2 danni.

Niko Sfida il Destino

{1}{W}{U}

Incantesimo — Saga

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

I — Guadagni 2 punti vita per ogni carta predetta che possiedi in esilio.

II — Aggiungi {W}{U}. Spendi questo mana solo per predire carte o per lanciare magie con predire.

III— Riprendi in mano una carta con predire bersaglio dal tuo cimitero.

- Il mana aggiunto dall'abilità capitolo II può essere speso per lanciare una magia che ha predire indipendentemente dalla zona dalla quale la stai lanciando. Non deve necessariamente trattarsi di una carta predetta che stai lanciando dall'esilio.

Ombra di Tergrid

{3}{B}{B}

Istantaneo

Ogni giocatore sacrifica due creature.

Predire {2}{B}{B} *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)*

- Mentre l'Ombra di Tergrid si risolve, prima il giocatore di turno sceglie due creature che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
- Se un giocatore controlla due o meno creature, quel giocatore sacrifica ogni creatura che controlla.

Gli Orsi di Littjara

{1}{G}{U}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina creatura Polimorfo 2/2 blu con cangiante.

II — Un qualsiasi numero di creature Polimorfo bersaglio che controlli hanno forza e costituzione base 4/4.

III — Scegli fino a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Ogni creatura con forza pari o superiore a 4 che controlli infligge danno pari alla propria forza a quel permanente.

- L'abilità capitolo II sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base dei Polimorfi. Eventuali effetti che impostano la forza e la costituzione base di un Polimorfo e che iniziano ad applicarsi dopo l'abilità capitolo II sostituiranno l'effetto di quell'abilità.
- Eventuali effetti che modificano la forza o la costituzione del Polimorfo senza impostarla a un valore specifico si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano forza e costituzione.
- L'effetto dell'abilità capitolo II dura a tempo indeterminato. Non termina alla fine del turno.

Orvar, l'Onnimorfo

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

3/3

Cangiante

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, se bersaglia uno o più altri permanenti che controlli, crea una pedina che è una copia di uno di quei permanenti.

Quando una magia o un'abilità controllata da un avversario ti fa scartare questa carta, crea una pedina che è una copia di un permanente bersaglio.

- La prima abilità innescata di Orvar si risolve (se si risolve; vedi sotto) prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare.
- Per la prima abilità innescata, la magia istantaneo o stregoneria può bersagliare altri oggetti se bersaglia anche uno o più permanenti che controlli; tuttavia, la pedina che crei può copiare solo permanenti che controlli che sono bersagli della magia. Se la magia bersaglia più di un permanente che controlli, scegli quale permanente la pedina copia mentre crei la pedina.
- Mentre la prima abilità innescata tenta di risolversi, la magia che l'ha fatta innescare e i bersagli di quella magia vengono di nuovo verificati. Ignora qualsiasi bersaglio della magia che a quel punto abbia lasciato il campo di battaglia. Se tutti i permanenti sotto il tuo controllo che erano bersagli a quel punto hanno lasciato il campo di battaglia, l'abilità innescata non avrà effetto e non verrà creata alcuna pedina. Se almeno un permanente che controlli e che è un bersaglio è ancora sul campo di battaglia, l'abilità innescata si risolve, anche se quel permanente è ora un bersaglio illegale per la magia.

- Se la magia stessa a quel punto ha lasciato la pila, usa i bersagli che aveva quando ha lasciato la pila per effettuare la verifica descritta sopra.
- Per la seconda abilità innescata, puoi scegliere un qualsiasi permanente come bersaglio, indipendentemente da chi lo controlla.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente e nulla di più (a meno che quel permanente non sia una pedina o non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato è a sua volta una pedina, la pedina creata dall'ultima abilità copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili di quel permanente. Nella maggior parte dei casi, sarà una copia di qualsiasi cosa il permanente stia copiando. Se sta copiando un permanente o una carta con $\{X\}$ nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Se il permanente copiato ha $\{X\}$ nel suo costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" del permanente copiato.
- Se una magia o abilità controllata da un avversario ti permette o ti impone di scegliere una carta da scartare e tu scarti Orvar, la sua ultima abilità si innescherà.

Pastora del Cosmo

$\{4\}\{W\}\{W\}$

Creatura — Guerriero Angelo

3/3

Volare

Quando la Pastora del Cosmo entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

Predire $\{3\}\{W\}$ (Durante il tuo turno, puoi pagare $\{2\}$ ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se il costo di mana di una carta nel tuo cimitero comprende $\{X\}$, X viene considerato 0.
- Se rimetti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Un'Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i permanenti o i giocatori con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.

Paura Opprimente

{2} {B} {B}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Le creature che non sono del tipo scelto prendono -3/-3 fino alla fine del turno.

- Scegli il tipo di creatura mentre la Paura Opprimente si risolve e poi le creature non di quel tipo prendono -3/-3. Una volta che la Paura Opprimente inizia a risolversi, i giocatori non possono rispondere alla scelta né compiere alcuna azione finché la Paura Opprimente non ha finito di risolversi.
 - Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Pesce o Artefice. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto) o supertipi (ad esempio neve).
 - La Paura Opprimente influenza solo le creature che non sono del tipo scelto e che si trovano sul campo di battaglia nel momento in cui si risolve. Non influenzerà le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno, indipendentemente dal tipo di creatura. Se una creatura cambia il tipo di creatura più avanti in quel turno, la Paura Opprimente non inizierà o smetterà di influenzare quella creatura.
-

Pietra Runica Segnata dal Tempo

{2}

Artefatto

Le carte permanente non terra nei cimiteri e nei grimori non possono entrare nel campo di battaglia.

I giocatori non possono lanciare magie dai cimiteri o dai grimori.

- I giocatori possono comunque giocare terre dai cimiteri se un effetto consente loro di farlo. Analogamente, gli effetti possono mettere carte terra sul campo di battaglia da qualsiasi zona.
 - Se un effetto esilia una carta da un cimitero o un grimorio e consente a un giocatore di lanciarla, il giocatore può farlo. La magia viene lanciata dall'esilio.
 - Considera la carta mentre esiste nel tuo cimitero o grimorio per determinare se può entrare nel campo di battaglia. Se è una carta bifronte, usa solo le caratteristiche del suo lato frontale.
-

Pira degli Eroi

{2}

Artefatto

{2}, {T}, Sacrifica una creatura: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura che condivide un tipo di creatura con la creatura sacrificata e ha un costo di mana convertito pari a 1 più il costo di mana convertito di quella creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Per determinare quale carta creatura puoi trovare, usa i tipi di creatura e il costo di mana convertito della creatura che hai sacrificato quando ha lasciato il campo di battaglia. In particolare, se sacrifichi una creatura che è un permanente bifronte con il lato posteriore a faccia in su, userai le caratteristiche del lato posteriore, non di quello frontale.
- Se un permanente o una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

- Una volta che hai dichiarato l'attivazione dell'abilità attivata, nessun giocatore può compiere azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere una delle tue creature per impedirti di sacrificarla.

Portatore di Calamità

{2} {R} {R}

Creatura — Berserker Gigante

3/4

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

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto dal Portatore di Calamità a meno che il Portatore di Calamità non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danno che la tua fonte Gigante infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello del Portatore di Calamità). Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto del Portatore di Calamità non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte Gigante che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Per esempio, se attacchi con un Gigante 5/5 con travolgere e questo viene bloccato da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.

Porto di Karfell

Terra

Il Porto di Karfell entra nel campo di battaglia TAPPato.

{T}: Aggiungi {U}.

{3} {U} {B} {B}, {T}, Sacrifica il Porto di Karfell:

Macina quattro carte, poi fai tornare sul campo di battaglia TAPPata una carta creatura dal tuo cimitero.

(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)

- L'ultima abilità attivata non bersaglia alcuna carta creatura nei cimiteri. Puoi far tornare una carta creatura che è appena stata macinata o una che era già lì.

Predatore di Immersturm

{2} {B} {R}

Creatura — Drago Vampiro

3/3

Volare

Ogniqualevolta il Predatore di Immersturm viene TAPPato, esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero e metti un segnalino +1/+1 sul Predatore di Immersturm. Sacrifica un'altra creatura: Il Predatore di Immersturm ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPalo.

- L'abilità innescata del Predatore di Immersturm non ti permette di TAPpare il Predatore di Immersturm. Dovrai trovare un altro modo per TAPparlo. Sugeriamo caldamente di attaccare.
- Affinché l'abilità innescata si inneschi, il Predatore di Immersturm deve effettivamente passare da essere STAPpato a essere TAPpato. Se un effetto tenta di TAPparlo mentre è già TAPpato, l'abilità non si innescherà.
- Potrai mettere l'abilità innescata in pila senza un bersaglio. Mentre si risolve, metterai semplicemente un segnalino +1/+1 sul Predatore di Immersturm. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quella carta è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In tal caso, non metterai un segnalino +1/+1 sul Predatore di Immersturm.
- Puoi attivare l'ultima abilità del Predatore di Immersturm anche se è già TAPpato.

Protettrice Gloriosa

{2}{W}{W}

Creatura — Chierico Angelo

3/4

Lampo

Volare

Quando la Protettrice Gloriosa entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un qualsiasi numero di creature non Angelo che controlli finché la Protettrice Gloriosa non lascia il campo di battaglia.

Predire {2}{W}

- L'abilità entra-in-campo della Protettrice Gloriosa non bersaglia alcuna creatura. Scegli le eventuali creature non Angelo da esiliare mentre quell'abilità si risolve.
- Se la Protettrice Gloriosa lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, nessuna creatura verrà esiliata.
- Le Aure assegnate a eventuali permanenti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere. Quando le carte tornano sul campo di battaglia, saranno nuovi oggetti senza alcun legame con le carte che sono state esiliate.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Radici della Saggezza

{1}{G}

Stregoneria

Macina tre carte, poi riprendi in mano una carta terra o una carta Elfo dal tuo cimitero. Se non puoi farlo, pesca una carta. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Le Radici della Saggezza non bersagliano alcuna carta nei cimiteri. Puoi riprendere in mano una carta terra o una carta Elfo che è appena stata macinata o una che era già lì.
- Se nel tuo cimitero c'è una carta terra o una carta Elfo, devi riprenderne una. Non puoi scegliere di non farlo per pescare una carta.

Radunare i Ranghi

{1}{W}

Incantesimo

Mentre Radunare i Ranghi entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

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

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Ippopotamo o Infernale. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto) o supertipi (ad esempio neve).
 - Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature che controlli potrebbe diventare letale se Radunare i Ranghi lasciasse il campo di battaglia in quel turno.
-

Ramingo degli Iceberg

{4}{U}

Creatura Neve — Mago Gigante

4/4

Quando il Ramingo degli Iceberg entra nel campo di battaglia, TAPpa un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario. Se è stato speso {S} per lanciare questa magia, quel permanente non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore. (*{S} è mana da una fonte neve.*)

- Spendere più di un mana neve per lanciare il Ramingo degli Iceberg non farà sì che l'artefatto o la creatura rimanga TAPPato per turni addizionali.
 - L'abilità entra-in-campo può bersagliare un artefatto o una creatura controllati da un avversario che sono già TAPPati. Se è stato speso mana neve per lanciare il Ramingo degli Iceberg, il bersaglio non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.
 - Se il Ramingo degli Iceberg entra nel campo di battaglia senza essere lanciato, non è stato speso mana per lanciarlo. L'abilità entra-in-campo può comunque TAPPare il bersaglio, ma non impedirà a quel permanente di STAPPare durante il prossimo STAP del suo controllore.
 - Analogamente, se un effetto copia la magia creatura che diventa il Ramingo degli Iceberg, non è stato speso mana per lanciarlo e niente impedirà al bersaglio di STAPPare durante il prossimo STAP del suo controllore.
-

Reclamare il Bottino

{2}{R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.

Pesca due carte e crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare Reclamare il Bottino; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.
-

Reidane, Dea dei Degni

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Dio

2/3

Volare, cautela

Le terre neve controllate dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPpate.

Le magie non creatura lanciate dai tuoi avversari con costo di mana convertito pari o superiore a 4 costano {2} in più per essere lanciate.

////

Valkmira, Scudo della Protettrice

{3}{W}

Artefatto Leggendaria

Se una fonte controllata da un avversario sta per infliggere danno a te o a un permanente che controlli, previeni 1 di quei danni.

Ogniqualevolta tu o un altro permanente che controlli diventate bersaglio di una magia o di una abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o quell'abilità a meno che il suo controllore non paghi {1}.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio quello di Reidane, Dea dei Degni) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, usa il valore di X per determinare se il suo costo di mana convertito è pari o superiore a 4. Se lo è, l'ultima abilità di Reidane si applicherà. In caso contrario, non lo farà.
- La prima abilità di Valkmira previene 1 danno da ciascuna fonte controllata da un avversario ogni volta che quella fonte ti sta per infliggere danno. Previene 1 danno di qualsiasi tipo, non solo danno da combattimento.
- L'ultima abilità di Valkmira influenza ogni magia (comprese le magie Aura), abilità attivata e abilità innescata controllata da un avversario che bersaglia te o un altro permanente che controlli.

Resa dei Conti degli Skald

{2}{R}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Esilia le prime quattro carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

II, III — Ogniqualevolta lanci una magia in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Le carte che esili a causa dell'abilità capitolo I vengono esiliate a faccia in su.

- Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- In circostanze normali, puoi giocare una terra scelta tra le carte esiliate solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Le eventuali carte che non giochi entro la fine del tuo prossimo turno rimarranno esiliate.

Ricerca della Gloria

{2} {W}

Stregoneria Neve

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta permanente neve, una carta leggendaria o una carta Saga, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio. Guadagni 1 punto vita per ogni {S} speso per lanciare questa magia. (*{S} è mana da una fonte neve.*)

- Una carta permanente neve è una qualsiasi carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker con il supertipo neve.
- Se lanci la Ricerca della Gloria senza spendere mana neve, non guadagnerai punti vita. Passerai comunque in rassegna il tuo grimorio.
- Se la Ricerca della Gloria viene copiata, non è stato speso alcun mana neve per lanciare la copia, quindi non guadagnerai punti vita. Passerai comunque in rassegna il tuo grimorio... alla ricerca della gloria!

Riflessi di Littjara

{4} {U}

Incantesimo

Mentre i Riflessi di Littjara entrano nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Ogniqualevolta lanci una magia del tipo scelto, copia quella magia. (*Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Zombie o Angelo. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto) o supertipi (ad esempio neve).
- L'abilità innescata e la copia che essa crea si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità.
- Mentre una copia di una magia permanente si risolve, viene messa sul campo di battaglia come pedina. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
- La pedina originata dalla copia di una magia permanente che si risolve non si considera "creata". Le abilità che si riferiscono alla creazione di una copia non interagiranno con la risoluzione della copia.
- Se una magia ha il tipo di carta tribale e il tipo di creatura scelto, i Riflessi di Littjara la copieranno (tribale è un tipo di carta presente su carte meno recenti).

Riflesso Mistico

{1} {U}

Istantaneo

Scegli una creatura non leggendaria bersaglio. La prossima volta che una o più creature o planeswalker entrano nel campo di battaglia in questo turno, entrano come copie della creatura scelta.

Predire {U} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Nella maggior parte dei casi, i valori copiabili della creatura bersaglio non cambieranno tra il momento in cui il Riflesso Mistico si risolve e la prossima volta che una o più creature o planeswalker entrano nel campo di battaglia. In alcuni rari casi, potrebbero cambiare; se lo fanno, usa i valori copiabili della creatura nel momento in cui i permanenti entrano nel campo di battaglia.
- Se il Riflesso Mistico si risolve, ma la creatura bersaglio lascia il campo di battaglia prima della prossima volta che una o più creature o planeswalker entrano nel campo di battaglia, usa i valori copiabili della creatura bersaglio quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare cosa copiano i permanenti che entrano nel campo di battaglia.
- I permanenti che entrano nel campo di battaglia non copiano se la creatura bersaglio è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando i permanenti entrano nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della creatura bersaglio.
- Gli effetti di sostituzione che modificano il modo in cui una creatura entra nel campo di battaglia si applicano nel seguente ordine: prima gli effetti che cambiano il controllo (come Raccogliere Esempari), poi gli effetti di copia (come le abilità del Riflesso Mistico e del Clone), poi tutti gli altri effetti.
- Se una creatura come il Clone entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ci saranno due effetti di copia da applicare: quello della creatura e quello del Riflesso Mistico. Indipendentemente dall’ordine in cui questi effetti vengono applicati, la creatura sarà una copia della creatura bersaglio quando entra nel campo di battaglia.
- Altre abilità di sostituzione entra-in-campo stampate sulle creature che entrano nel campo di battaglia non verranno applicate perché a questo punto quei permanenti saranno già copie della creatura bersaglio (e quindi non avranno quelle abilità). Le abilità esterne possono comunque influenzare il modo in cui quei permanenti entrano nel campo di battaglia. Ad esempio, se un altro effetto dice che “Le creature entrano nel campo di battaglia TAPPate”, i permanenti entreranno come copie TAPPate della creatura bersaglio.
- Se più di un Riflesso Mistico si applica allo stesso permanente che entra nel campo di battaglia, il controllore di quel permanente sceglie l’ordine di quegli effetti di copia. L’effetto di copia che applica per ultimo determinerà quale creatura copia il permanente che entra nel campo di battaglia.

Rifugio Senza Volto

Terra Neve

{T}: Aggiungi {C}.

{S} {S} {S}: Il Rifugio Senza Volto diventa una creatura 4/3 con cautela e tutti i tipi di creatura fino alla fine del turno. È ancora una terra. (*{S} può essere pagato con un mana da una fonte neve.*)

- Nonostante il Rifugio Senza Volto abbia tutti i tipi di creatura dopo che la sua ultima abilità attivata si è risolta, non avrà l'abilità definita da parola chiave cangiante.
 - Se il Rifugio Senza Volto diventa una creatura, ma non è stato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo turno, non può attaccare o essere TAPPato per attingere mana.
-

Risvegliare i Draugr

{1} {B}

Istantaneo

Scegli uno —

- Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.
 - Riprendi in mano due carte creatura bersaglio che condividono un tipo di creatura dal tuo cimitero.
- Se scegli il secondo modo, le carte devono condividere almeno un tipo di creatura, come Cavaliere o Genio. Tipi di carta (ad esempio artefatto) e supertipi (ad esempio leggendario o neve) non sono tipi di creatura.
 - Se scegli il secondo modo e una delle due carte lascia il tuo cimitero, riprenderai comunque in mano l'altra carta fintanto che ha un tipo di creatura che l'altra carta aveva nel momento in cui ha lasciato il tuo cimitero.
-

Riti del Villaggio

{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.

Pesca due carte.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
-

Ritorno Feroce di Kardur

{2} {B} {R}

Incantesimo — Saga

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

I — Puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, il Ritorno Feroce di Kardur infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

II — Ogni giocatore scarta una carta.

III — Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Ha rapidità fino al tuo prossimo turno.

- L'abilità capitolo I viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, l'abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui verrà inflitto

danno. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai sacrificato la creatura ma prima che venga inflitto il danno.

- Mentre l'abilità capitolo II si risolve, prima il giocatore di turno sceglie una carta che ha in mano e la mette da parte senza rivelarla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.

Ritorno sulla Marea

{4} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se è un Elfo, crea due pedine creatura Guerriero Elfo 1/1 verdi.

Predire {3} {B} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Verifichi se la creatura è un Elfo una volta che è sul campo di battaglia. Se lo è, creerai le pedine, anche se la carta nel cimitero non era una carta Elfo.
- I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui rimetti la carta sul campo di battaglia e quello in cui vengono create le pedine Guerriero Elfo.

Rivelazione di Alrund

{5} {U} {U}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Uccello 1/1 blu con volare.

Gioca un turno extra dopo questo. Esilia la Rivelazione di Alrund.

Predire {4} {U} {U} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)*

- Esiliare la Rivelazione di Alrund mentre si risolve è parte del suo effetto. Se la Rivelazione di Alrund non si risolve, verrà messa nel cimitero del suo proprietario. Se viene esiliata in questo modo, viene esiliata a faccia in su e non diventa predetta.

Sacerdote della Soglia Spettrale

{1} {B}

Creatura Neve — Chierico Zombie

0/4

{T}, Sacrifica il Sacerdote della Soglia Spettrale: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di terre neve che controlli. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Usa il numero di terre neve che controlli mentre l'abilità si risolve per determinare il valore di X.

Saggia delle Ombre di Skemfar

{3} {B}

Creatura — Chierico Elfo

2/5

Quando la Saggia delle Ombre di Skemfar entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- Ogni avversario perde X punti vita, dove X è il maggior numero di creature che controlli che hanno un tipo di creatura in comune.
 - Guadagni X punti vita, dove X è il maggior numero di creature che controlli che hanno un tipo di creatura in comune.
- Scegli un modo per l'abilità innescata mentre metti in pila quell'abilità. Non puoi cambiare il modo in seguito.
 - L'ammontare di punti vita persi o guadagnati viene calcolato mentre l'abilità innescata si risolve in base alle creature che controlli in quel momento, inclusa la Saggia delle Ombre di Skemfar stessa se è ancora sotto il tuo controllo. Userai sempre il numero più alto possibile. Non devi scegliere alcun tipo di creatura. Ad esempio, se controlli un Mago Gigante, un Guerriero Gigante, un Guerriero Elfo e un Guerriero Kor in quel momento, ogni avversario perderà 3 punti vita o tu guadagnerai 3 punti vita.

Sala Antica di Skemfar

Terra

La Sala Antica di Skemfar entra nel campo di battaglia

TAPPata.

{T}: Aggiungi {G}.

{2} {B} {B} {G}, {T}, Sacrifica la Sala Antica di Skemfar: Fino a una creatura bersaglio che non controlli prende -2/-2 fino alla fine del turno. Crea due pedine creatura Guerriero Elfo 1/1 verdi. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Se attivi l'ultima abilità senza scegliere un bersaglio, crei semplicemente pedine Guerriero Elfo mentre l'abilità si risolve. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quella creatura è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In quel caso, non creerai pedine Guerriero Elfo.

Santuario di Tirite

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}: Una creatura leggendaria bersaglio diventa un Dio in aggiunta ai suoi altri tipi. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

{4}, {T}, Sacrifica il Santuario di Tirite: Metti un segnalino indistruttibile su un Dio bersaglio.

- Puoi attivare la seconda abilità bersagliando una creatura leggendaria che è già un Dio. Metterai un segnalino +1/+1 su di essa.

- Un segnalino indistruttibile su un permanente fornisce indistruttibile a quel permanente.
-

Sapienza Scolpita

{3}{U}{U}

Istantaneo Neve

Profetizza X, dove X è pari al {S} speso per lanciare questa magia, poi pesca tre carte. (*{S} è mana da una fonte neve.*)

- Se lanci la Sapienza Scolpita senza spendere mana neve, pescherai semplicemente tre carte.
 - Se la Sapienza Scolpita viene copiata, non è stato speso mana per lanciare la copia, quindi pescherai semplicemente tre carte.
-

Sarulf, Divorareami

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Lupo

3/3

Ogniqualvolta un permanente controllato da un avversario viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su Sarulf, Divorareami.

All'inizio del tuo mantenimento, se Sarulf ha uno o più segnalini +1/+1, puoi rimuoverli tutti. Se lo fai, esilia ogni altro permanente non terra con costo di mana convertito pari o inferiore al numero di segnalini rimossi in questo modo.

- Non ha importanza in quale cimitero venga messo il permanente fintanto che era controllato da un avversario quando ha lasciato il campo di battaglia.
 - Se Sarulf non ha segnalini +1/+1 mentre inizia il tuo mantenimento, la sua ultima abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se Sarulf in quel momento non ha segnalini +1/+1, l'abilità non avrà alcun effetto. Nessun altro permanente verrà esiliato.
 - Se Sarulf non è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità inizia a risolversi, non puoi rimuovere alcun segnalino +1/+1 da esso, anche se aveva segnalini +1/+1 prima di lasciare il campo di battaglia. Nessun altro permanente verrà esiliato.
 - Scegliere di rimuovere tutti i segnalini +1/+1 di Sarulf non influenzerà eventuali altri segnalini su di esso.
 - Se rimuovi i segnalini +1/+1, devi rimuoverli tutti. Non puoi calibrare la carneficina rimuovendone solo alcuni.
 - Scegli se rimuovere o meno i segnalini +1/+1 mentre l'ultima abilità si risolve. Se lo fai, i permanenti appropriati verranno esiliati. Nessuno può rispondere alla tua scelta, né compiere alcuna azione durante questo processo.
 - Puoi scegliere di rimuovere i segnalini +1/+1 di Sarulf anche se questo farebbe sì che Sarulf abbia danno letale su di sé. Se lo fai, Sarulf morirà dopo che la sua ultima abilità ha finito di risolversi. Ma avrà trascinato con sé un po' di nemici. Leggendaro!
-

Sbruffone di Axcgard

{3}{W}

Creatura — Guerriero Nano

3/3

Vanto — {1}{W}: STAPpa lo Sbruffone di Axcgard.

Metti un segnalino +1/+1 su di esso. (*Attiva questa abilità solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.*)

- Puoi attivare l'abilità vanto dello Sbruffone di Axcgard anche se lo Sbruffone di Axcgard è già STAPpato. Metterai comunque un segnalino +1/+1 su di esso.
-

Scaraventare a Riva

{4}{U}{U}

Istantaneo

Scegli uno o entrambi —

- Il proprietario di un permanente non terra bersaglio mette quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.
 - Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.
- Per il primo modo, il proprietario della carta sceglie se metterla in cima o in fondo a quel grimorio.
 - Se scegli entrambi i modi, avvengono nell'ordine elencato e non accade niente tra queste due azioni. In particolare, se il secondo modo bersaglia un'Aura che sta attualmente incantando il bersaglio del primo modo, quell'Aura tornerà in mano al suo proprietario (verrebbe messa in un cimitero come azione di stato solo dopo che Scaraventare a Riva si è risolto).
-

Schiacciare

{4}{R}

Istantaneo

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se controlli un Gigante.

Schiacciare infligge 6 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

- Se controlli più di un Gigante, il costo di Schiacciare viene comunque ridotto solo di {3}.
 - Una volta che hai dichiarato il lancio di Schiacciare, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di modificare il costo rimuovendo i tuoi Giganti.
-

Schiacciare i Deboli

{2} {R}

Stregoneria

Schiacciare i Deboli infligge 2 danni a ogni creatura. Se una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliarla.

Predire {R} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.*)

- Alle creature non deve necessariamente essere inflitto danno letale da Schiacciare i Deboli per essere esiliate. Dopo che è stato inflitto loro danno, se stanno per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece vengono esiliate.

Scontro nella Tormenta

{G}

Stregoneria Neve

Scegli una creatura bersaglio che controlli e una creatura bersaglio che non controlli. Se controlli tre o più permanenti neve, la creatura che controlli prende +1/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno. Poi quelle creature lottano l'una con l'altra. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

- Non puoi lanciare lo Scontro nella Tormenta a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli che una creatura che non controlli.
- Verifica se controlli tre o più permanenti neve mentre lo Scontro nella Tormenta si risolve per determinare se la creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 e ha indistruttibile. Quella creatura lotterà comunque anche se non ottiene quei bonus.
- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre lo Scontro nella Tormenta tenta di risolversi, nessuna creatura lotterà e non verrà inflitto alcun danno.
- Se la creatura che controlli è ancora un bersaglio legale mentre lo Scontro nella Tormenta tenta di risolversi, ma la creatura bersaglio che non controlli non lo è, la creatura che controlli riceverà comunque i bonus fino alla fine del turno.

Scrutare il Cosmo

{1} {U}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

Fintanto che controlli un Gigante, puoi lanciare Scrutare il Cosmo dal tuo cimitero pagando {U} invece del suo costo di mana. Se lanci Scrutare il Cosmo in questo modo e sta per essere messo nel tuo cimitero, invece esiliarlo.

- Lanciare Scrutare il Cosmo dal tuo cimitero usando l'ultima abilità non cambia il momento in cui puoi lanciarlo.
- Se lanci Scrutare il Cosmo dal tuo cimitero usando un permesso diverso, l'ultima abilità non si applica. Pagherai qualsiasi costo richiesto da quel permesso e seguirai le eventuali istruzioni di quel permesso relative all'esilio di Scrutare il Cosmo.
- Se Scrutare il Cosmo si risolve durante il tuo turno e viene messo nel tuo cimitero, hai la priorità prima di qualsiasi altro giocatore. Puoi lanciare Scrutare il Cosmo di nuovo dal tuo cimitero usando l'ultima abilità prima che qualsiasi altro giocatore possa cercare di rimuoverlo dal tuo cimitero.
- Scrutare il Cosmo ha un costo di mana convertito pari a 2, indipendentemente da ciò che hai effettivamente pagato per lanciarlo.

Scultrice dell'Inverno

{1}{G}

Creatura Neve — Farabutto Elfo

2/2

{T}: STAPpa una terra neve bersaglio.

- L'abilità attivata della Scultrice dell'Inverno non è un'abilità di mana. Non può essere attivata mentre lanci una magia o attivi un'abilità. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Sentinella dei Jaspera

{G}

Creatura — Farabutto Elfo

1/2

Raggiungere

{T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli:

Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata della Sentinella dei Jaspera, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Tuttavia, devi aver controllato la Sentinella dei Jaspera ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Sigrid, Favorita degli Dei

{1}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/2

Lampo

Attacco improvviso, protezione dalle creature Dio

Quando Sigrid, Favorita degli Dei entra nel campo di battaglia, esilia fino a una creatura attaccante o bloccante bersaglio finché Sigrid non lascia il campo di battaglia.

- Se Sigrid lascia il campo di battaglia prima che l'abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata. Rimarrà una creatura attaccante o bloccante.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.

- Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Alcuni Dei in altre espansioni hanno abilità che dicono che non sono creature in determinate condizioni. Se uno di questi non è una creatura e quindi non è nemmeno un Dio, Sigrid non avrà protezione da esso.

Spada della Valchiria

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Spada della Valchiria entra nel campo di battaglia, puoi pagare {4}{W}. Se lo fai, crea una pedina creatura Guerriero Angelo 4/4 bianca con volare e cautela, poi assegna la Spada della Valchiria.

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

Equipaggiare {3}

- Decidi se pagare o meno {4}{W} mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Se lo fai, crei subito la pedina creatura Guerriero Angelo e le assigni la Spada della Valchiria. I giocatori non possono rispondere alla tua decisione di pagare o meno e non possono compiere alcuna azione durante questo processo.
- La pedina creatura Guerriero Angelo entra nel campo di battaglia come una creatura 4/4. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza o costituzione entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 4/4 all'ingresso in campo.

Spirito Ascendente

{U}

Creatura Neve — Spirito

1/1

{S}{S}: Lo Spirito Ascendente diventa un Guerriero Spirito con forza e costituzione base 2/3.

{S}{S}{S}: Se lo Spirito Ascendente è un Guerriero, metti un segnalino volare su di esso e diventa un Angelo Guerriero Spirito con forza e costituzione base 4/4.

{S}{S}{S}{S}: Se lo Spirito Ascendente è un Angelo, metti due segnalini +1/+1 su di esso e ha "Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta".

- Nessuna delle abilità dello Spirito Ascendente ha un limite di durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché lo Spirito Ascendente non lascia il campo di battaglia o un altro effetto applicato successivamente non cambia le sue caratteristiche.
- La prima e la seconda abilità fanno perdere allo Spirito Ascendente qualsiasi altro tipo di creatura. Conserva qualsiasi tipo di carta o supertipo che possa avere.
- La prima e la seconda abilità sostituiscono tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base dello Spirito Ascendente. Eventuali effetti che impostano la forza e la costituzione base dello Spirito Ascendente e che iniziano ad applicarsi dopo una di queste abilità sostituiranno l'effetto di quell'abilità.
- Attivare la seconda abilità dopo che lo Spirito Ascendente è già stato bloccato legalmente da una creatura senza volare o raggiungere non cambierà né annullerà quel blocco.

- Eventuali effetti che modificano la forza o la costituzione dello Spirito Ascendente senza impostarle a un valore specifico si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano forza e costituzione.
- Le abilità dello Spirito Ascendente possono essere attivate più volte. Più segnalini volare sullo stesso permanente non forniscono ulteriori vantaggi; tuttavia, ogni volta che l'ultima abilità si risolve mentre lo Spirito Ascendente è un Angelo fornirà allo Spirito Ascendente altri due segnalini +1/+1 e gli farà guadagnare un'altra istanza dell'abilità innescata. Tutte quelle istanze si innescano separatamente.

Svella, Plasmatrice del Ghiaccio

{1}{R}{G}

Creatura Neve Leggendaria — Guerriero Troll

2/4

{3}, {T}: Crea una pedina artefatto neve incolore chiamata Manalito Glaciale con "{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

{6}{R}{G}, {T}: Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi lanciare una magia scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- La magia che lanci con l'ultima abilità di Svella viene lanciata dal tuo grimorio.
- Se lanci una magia usando l'abilità di Svella, lo fai come parte della risoluzione di quella abilità. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- In alcuni rari casi, l'ordine del tuo grimorio avrà importanza poiché lanci la magia scelta tra le carte rivelate. Ricorda che guardare le carte in cima al tuo grimorio non ne cambia l'ordine né ti permette di cambiarne l'ordine. Metti le carte in fondo al tuo grimorio solo dopo aver terminato di lanciare la magia.
- Metterai le carte che non hai lanciato in fondo al tuo grimorio prima che l'abilità che hai lanciato si risolva.

Tergrid, Dea del Terrore

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Dio

4/5

Minacciare

Ogniqualevolta un avversario sacrifica un permanente non pedina o scarta una carta permanente, puoi mettere quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo da un cimitero.

////

Lanterna di Tergrid

{3} {B}

Artefatto Leggendaria

{T}: Un giocatore bersaglio perde 3 punti vita a meno che quel giocatore non sacrifichi un permanente non terra o scarti una carta.

{3} {B}: STAPpa la Lanterna di Tergrid.

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se un avversario sacrifica un permanente non pedina, non ha importanza in quale cimitero viene messo. L'abilità di Tergrid si innescherà.
- Se la carta lascia il cimitero prima che l'abilità di Tergrid si risolva, non puoi metterla sul campo di battaglia, neppure se ritorna nel cimitero prima che l'abilità si risolva.
- Se un avversario sacrifica un permanente non pedina o scarta una carta permanente come parte del pagamento del costo di una magia o abilità, l'abilità di Tergrid si innesca e viene messa in pila sopra a quella magia o abilità. L'abilità di Tergrid si risolverà prima di quella magia o abilità.
- Se metti sul campo di battaglia un'Aura usando l'abilità di Tergrid, scegli cosa l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i permanenti o i giocatori con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.
- Il giocatore bersagliato dalla prima abilità della Lanterna di Tergrid può scegliere di perdere 3 punti vita anche se ha permanenti non terra da sacrificare o carte da scartare. Non può scegliere di sacrificare un permanente non terra se non ne controlla alcuno, né può scegliere di scartare una carta se non ne ha in mano.

Titano della Collisione

{4} {R} {R}

Creatura — Berserker Gigante

4/4

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

Predire {4} {R} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- L'abilità innescata influenza solo le creature che controlli nel momento in cui l'abilità si risolve, includendo con tutta probabilità lo stesso Titano della Collisione. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno i bonus.

Toralf, Dio della Furia

{2} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Dio

5/4

Travolgere

Ogniquale volta viene inflitto danno non da combattimento in eccesso a una creatura o a un planeswalker controllati da un avversario, Toralf infligge danno pari all'eccesso a un qualsiasi bersaglio diverso da quel permanente.

////

Martello di Toralf

{1} {R}

Artefatto Leggendaria — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha “{1} {R}, {T}, Togli il Martello di Toralf: Infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. Fai tornare il Martello di Toralf in mano al suo proprietario”.

La creatura equipaggiata prende +3/+0 fintanto che è leggendaria.

Equipaggiare {1} {R}

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se una o più fonti le infliggono un numero di danni superiore all'ammontare minimo richiesto per essere considerato danno letale. Nella maggior parte dei casi, ciò equivale a un danno superiore alla sua costituzione, ma considera qualsiasi danno che le è già stato inflitto in quel turno.
- A un planeswalker viene inflitto danno in eccesso se gli viene inflitto un numero di danni superiore alla sua fedeltà attuale.
- Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura. Da notare che una fonte di danno con tocco letale non ha effetti sul danno inflitto ai planeswalker.
- Se un permanente è sia una creatura che un planeswalker, viene usato l'ammontare minimo di danni richiesto per essere considerato danno letale per determinare se è stato inflitto danno in eccesso. Ad esempio, se vengono inflitti 4 danni non da combattimento a una creatura 5/5 che è anche un planeswalker con tre segnalini fedeltà, le viene inflitto 1 danno in eccesso e l'abilità di Toralf si innescherà.
- Non importa se a una creatura o a un planeswalker controllati da un avversario è stato inflitto danno da combattimento in precedenza nel turno. L'unica cosa che conta è che il danno inflitto a quel permanente che ha fatto sì che venisse inflitto danno in eccesso sia danno non da combattimento.
- L'abilità di Toralf non influenza il danno inflitto alla creatura o al planeswalker controllati da un avversario. Quel danno verrà comunque inflitto come di consueto.
- Il danno che Toralf infligge a causa della sua abilità innescata è danno non da combattimento. Quel danno può far innescare di nuovo l'abilità di Toralf.
- La fonte dell'abilità attivata è la creatura equipaggiata dal Martello di Toralf, ma la fonte del danno è il Martello di Toralf. Per esempio, se la creatura equipaggiata è verde, quell'abilità non può bersagliare un

permanente con protezione dal verde. Può bersagliarne uno con protezione dal rosso, anche se il danno verrebbe prevenuto poiché verrebbe inflitto da una fonte rossa (il Martello di Toralf).

- Se il bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non farai tornare il Martello di Toralf in mano al suo proprietario.
- Toglierai il Martello di Toralf come parte del costo di attivazione dell'abilità. Se l'abilità non si risolve, il Martello di Toralf non diventa riassegnato.

Toski, Portatore di Segreti

{3}{G}

Creatura Leggendaria — Scoiattolo

1/1

Questa magia non può essere neutralizzata.

Indistruttibile

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

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

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

Tradimento di Re Narfi

{1}{U}{B}

Incantesimo — Saga

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

I — Ogni giocatore macina quattro carte. Poi puoi esiliare una carta creatura o planeswalker da ogni cimitero.

II, III — Fino alla fine del turno, puoi lanciare magie scelte fra le carte esiliate con il Tradimento di Re Narfi e puoi spendere il mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie.

- L'abilità capitolo I non bersaglia alcuna carta nei cimiteri. Per ogni cimitero, puoi esiliare una carta creatura o planeswalker che è appena stata macinata o una che era già lì. Scegli quali carte vengono esiliate.
- Le abilità capitolo II e III non cambiano il momento in cui puoi lanciare le carte esiliate. Nella maggior parte dei casi, questo significa che puoi lanciarle durante la tua fase principale mentre la pila è vuota, anche se lampo potrebbe cambiare la situazione.
- Se lanci una magia con le abilità capitolo II e III, diventa un nuovo oggetto. Se torna in esilio, non è più esiliata con il Tradimento di Re Narfi e non potrai lanciarla di nuovo in questo modo.

- Le “carte esiliate con il Tradimento di Re Narfi” sono solo le carte esiliate da quel particolare Tradimento di Re Narfi, non da eventuali altri Tradimenti che hai controllato in precedenza.
-

Le Tre Stagioni

{G}{U}

Incantesimo — Saga

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

I — Macina tre carte.

II — Riprendi in mano fino a due carte permanente neve bersaglio dal tuo cimitero.

III — Scegli tre carte in ogni cimitero. I loro proprietari rimescolano quelle carte nei propri grimori.

- Per l'abilità capitolo III, se un giocatore non ha carte nel suo cimitero, non rimescola il suo grimorio.
-

Troll dell'Antica Crescita

{G}{G}{G}

Creatura — Guerriero Troll

4/4

Travolgere

Quando il Troll dell'Antica Crescita muore, se era una creatura, rimettilo sul campo di battaglia. È un incantesimo Aura con incanta Foresta che controlli e “La Foresta incantata ha ‘{T}: Aggiungi {G}{G}’ e ‘{1}, {T}, Sacrifica questa terra: Crea una pedina creatura Guerriero Troll 4/4 verde con travolgere TAPPata”.

- Se controlli ma non possiedi il Troll dell'Antica Crescita, tu (non il suo proprietario) lo rimetterai sul campo di battaglia quando muore. Scegli quale Foresta sotto il tuo controllo incanta mentre ritorna sul campo di battaglia.
 - Se non c'è nulla che il Troll dell'Antica Crescita possa incantare legalmente, rimane nel cimitero del suo proprietario.
 - Se una pedina è una copia del Troll dell'Antica Crescita, non ritornerà dal cimitero del suo proprietario.
 - Se un permanente non pedina che è una copia del Troll dell'Antica Crescita muore mentre è una creatura, ritornerà sul campo di battaglia come un'Aura con entrambe le sue normali abilità e le due nuove abilità fornite dal Troll dell'Antica Crescita. Il permanente risultante mantiene anche nome, colori e supertipi, ma sarà un incantesimo Aura senza altri tipi o supertipi.
-

Troll Pellegelida

{2}{G}

Creatura Neve — Guerriero Troll

2/3

{S}{S}: Il Troll Pellegelida prende +2/+0 e ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPalo. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non lo distruggono. {S} può essere pagato con un mana da una fonte neve.)*

- Puoi attivare l'ultima abilità del Troll Pellegelida anche se è già TAPpato.

Tumulo di Teschi di Immersturm

Terra

Il Tumulo di Teschi di Immersturm entra nel campo di battaglia TAPpato.

{T}: Aggiungi {B}.

{1}{B}{R}{R}, {T}, Sacrifica il Tumulo di Teschi di Immersturm: Infligge 3 danni a un giocatore bersaglio.

Quel giocatore scarta una carta. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'ultima abilità attivata tenta di risolversi, quell'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun danno verrà inflitto e quel giocatore non scarterà una carta.

Tyvar Kell

{2}{G}{G}

Planeswalker Leggendaro — Tyvar

3

Gli Elfi che controlli hanno "{T}: Aggiungi {B}".

+1: Scegli fino a un Elfo bersaglio. Metti un segnalino

+1/+1 su di esso. STAPpalo. Ha tocco letale fino alla fine del turno.

0: Crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde.

-6: Ottieni un emblema con "Ogniqualvolta lanci una magia Elfo, ha rapidità fino alla fine del turno e tu peschi due carte".

- Tyvar avrà anche l'aspetto di un Elfo, ma non è una creatura con il tipo di creatura Elfo, perciò non fornisce a se stesso l'abilità di mana che garantisce agli Elfi che controlli e non può essere il bersaglio della prima abilità di fedeltà.
- La prima abilità di fedeltà può bersagliare un Elfo già STAPpato.
- L'emblema farà guadagnare rapidità alla magia Elfo. Tale modifica viene trasmessa fino al permanente che quella magia diventa.

Usurpatore della Stirpe

{3}

Creatura Artefatto — Polimorfo

2/2

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

Mentre l'Usurpatore della Stirpe entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Ogniqualvolta un'altra creatura del tipo scelto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sull'Usurpatore della Stirpe.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Vampiro o Druido. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto) o supertipi (ad esempio neve).
- Se l'Usurpatore della Stirpe entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, puoi scegliere uno dei tipi di creatura di quella creatura e fare in modo che l'ultima abilità dell'Usurpatore della Stirpe si inneschi per quell'altra creatura.
- Se l'Usurpatore della Stirpe si trova in qualche modo sul campo di battaglia senza un tipo di creatura scelto, la sua ultima abilità non può innescarsi, neppure se una creatura senza tipo di creatura entra nel campo di battaglia.

Valchiria Estirpatrice

{2}{B}{B}

Creatura — Berserker Angelo

4/3

Volare, legame vitale, anti-malocchio dai planeswalker

Vanto — {1}{B}, Sacrifica una creatura: Ogni avversario sacrifica una creatura o un planeswalker.

(Attiva questa abilità solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.)

- La Valchiria Estirpatrice non può essere bersaglio di abilità la cui fonte è un planeswalker controllato da un avversario.
- Mentre l'abilità vanto si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno sceglie una creatura o un planeswalker che controlla. Poi ogni altro avversario in ordine di turno sceglie una creatura o un planeswalker che controlla, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature e i planeswalker scelti vengono sacrificati contemporaneamente.

Valchiria Intrepida

{3}{W}

Creatura — Guerriero Angelo

3/2

Puoi pagare {1}{W} ed esiliare una carta creatura dal tuo cimitero invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Volare

- Lanciare la Valchiria Intrepida per il suo costo alternativo non cambia il momento in cui puoi lanciarla.
- Una volta che hai dichiarato il lancio della Valchiria Intrepida usando il suo costo alternativo, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono tentare di rimuovere carte creatura dal tuo cimitero per impedirti di lanciare la magia.
- La Valchiria Intrepida ha un costo di mana convertito pari a 4, indipendentemente da ciò che hai effettivamente pagato per lanciarla.

Valchiria Virtuosa

{2}{W}

Creatura — Chierico Angelo

2/4

Volare

Ogniquale volta un altro Angelo o Chierico entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

Fintanto che hai almeno 7 punti vita in più rispetto ai tuoi punti vita iniziali, le creature che controlli prendono +2/+2.

- L'ammontare di punti vita che guadagni è pari alla costituzione dell'Angelo o Chierico mentre si risolve l'abilità innescata. Se l'Angelo o Chierico in quel momento non è più sul campo di battaglia, considera la sua costituzione nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature che controlli potrebbe diventare letale se la Valchiria Virtuosa lasciasse il campo di battaglia in quel turno.

Valki, Dio delle Menzogne

{1}{B}

Creatura Leggendaria — Dio

2/1

Quando Valki entra nel campo di battaglia, ogni avversario rivela la propria mano. Per ogni avversario, esilia una carta creatura rivelata in questo modo finché Valki non lascia il campo di battaglia.

{X}: Scegli una carta creatura esiliata con Valki con costo di mana convertito pari a X. Valki diventa una copia di quella carta.

////

Tibalt, Impostore del Cosmo

{5}{B}{R}

Planeswalker Leggendaria — Tibalt

5

Mentre Tibalt entra nel campo di battaglia, ottieni un emblema con "Puoi giocare carte esiliate con Tibalt, Impostore del Cosmo e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie".

+2: Esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore.

-3: Esilia un artefatto o una creatura bersaglio.

-8: Esilia tutte le carte da tutti i cimiteri. Aggiungi

{R}{R}{R}.

- Se Valki lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità entra-in-campo, ogni avversario rivela la propria mano, ma non viene esiliata alcuna carta.
- Scegli di quale carta creatura esiliata con Valki quel Valki diventerà una copia solo dopo che quell'abilità si è risolta (in molti casi, il valore che hai scelto per X farà trasparire le tue intenzioni).
- Se non ci sono carte creatura esiliate con Valki con costo di mana convertito pari al valore di X mentre l'abilità attivata di Valki si risolve, non accade nulla. Non si diventa il Dio delle Menzogne per caso.

- Se Valki diventa una copia di una creatura durante lo stesso turno in cui Valki entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare, né usare eventuali abilità {T} che guadagna.
- Valki copia i valori stampati della carta creatura esiliata. In particolare, una volta che Valki diventa una copia di un'altra carta creatura, non avrà la sua abilità attivata stampata.
- Puoi attivare l'abilità di Valki più volte l'una in risposta all'altra. Questo potrebbe permettere brevemente a Valki di copiare diverse carte creatura. Avrai la priorità per lanciare magie o attivare abilità tra ogni abilità attivata di Valki e l'altra.
- Se un effetto inizia ad applicarsi a Valki prima che esso diventi una copia, quell'effetto continuerà ad applicarsi.
- Se un altro oggetto diventa una copia di Valki, diventerà qualunque cosa Valki stia copiando. Quell'oggetto rimane una copia anche se Valki lascia il campo di battaglia.
- L'emblema che hai ricevuto da Tibalt ti permette di giocare carte esiliate con quello specifico Tibalt, Impostore del Cosmo, anche dopo che quel Tibalt lascia il campo di battaglia. Se un diverso Tibalt, Impostore del Cosmo entra sotto il tuo controllo, è un nuovo oggetto, anche se è rappresentato dalla stessa carta. Naturalmente, anche il nuovo Tibalt ti fornirà un emblema che ti permette di giocare le carte che esilia.
- Le carte esiliate dalle abilità di fedeltà di Tibalt vengono esiliate tutte a faccia in su.
- Quando giochi le carte esiliate con Tibalt, segui le normali regole per giocare quelle carte. Devi pagare i loro eventuali costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta stregoneria, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive in quel turno, puoi giocare le carte terra esiliate con Tibalt solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Mentre si risolve l'ultima abilità di Tibalt, aggiungerai {R} {R} {R} anche se non esili carte.

Vandalo Mascherato

{1}{G}

Creatura — Polimorfo

1/3

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

Quando il Vandalo Mascherato entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una carta creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio controllato da un avversario.

- Scegli l'artefatto o l'incantesimo bersaglio controllato da un avversario mentre metti in pila l'abilità innescata. Dopo che l'abilità inizia a risolversi, scegli quale eventuale carta creatura esiliare dal tuo cimitero. A quel punto, nessuno può rispondere alla tua scelta o compiere alcuna azione finché l'abilità non ha finito di risolversi.

Varcareami

{2}{G}

Creatura — Polimorfo

2/3

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

Mentre il Varcareami entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

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

Puoi lanciare magie creatura del tipo scelto dalla cima del tuo grimorio.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Alce o Consigliere. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto) o supertipi (ad esempio neve).
- Se il Varcareami è in qualche modo sul campo di battaglia senza che sia stata effettuata una scelta, puoi comunque guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento. Non potrai lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio, anche se non hanno alcun tipo di creatura.
- Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Il Varcareami non cambia le tempistiche di lancio delle magie creatura. Di norma, questo significa che puoi lanciarle durante la tua fase principale quando la pila è vuota, anche se lampo potrebbe cambiare la situazione.
- Pagherai comunque tutti i costi della magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi predirla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità attivate.

Vega, l'Osservatore

{1}{W}{U}

Creatura Legendaria — Spirito Uccello

2/2

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia da una zona diversa dalla tua mano, pesca una carta.

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

Vendetta di Re Harald

{2}{G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende

+1/+1 per ogni creatura che controlli e ha travolgere.

Deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

- Per determinare quanto è grande il bonus alla forza e alla costituzione, usa il numero delle creature che controlli mentre la Vendetta di Re Harald si risolve.
- Se la creatura attacca, il giocatore in difesa deve assegnarle almeno una creatura bloccante se quel giocatore controlla almeno una creatura che potrebbe bloccarla. Altre creature possono a loro volta bloccarla, bloccare altre creature o non bloccare.

Viaggio Inquietante

{4}{B}{B}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Rimetti sul campo di battaglia fino a due carte creatura di quel tipo dal tuo cimitero. Se questa magia è stata predetta, rimetti invece sul campo di battaglia tutte le carte creatura di quel tipo dal tuo cimitero.

Predire {5}{B}{B} *(Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)*

- Il Viaggio Inquietante non bersaglia alcuna carta creatura. Scegli il tipo di creatura mentre il Viaggio Inquietante si risolve, poi scegli fino a due carte creatura di quel tipo da rimettere sul campo di battaglia (o tutte le carte se il Viaggio Inquietante era stato predetto).
- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Bue o Vigliacco. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto), supertipi (ad esempio neve) o sottotipi non creatura (ad esempio Aura).

Via per l'Albero del Mondo

{1}{G}

Incantesimo

Quando la Via per l'Albero del Mondo entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, Sacrifica la Via per l'Albero del Mondo: Guadagni 2 punti vita e peschi due carte. Un avversario bersaglio perde 2 punti vita. Scegli fino a una creatura bersaglio. La Via per l'Albero del Mondo le infligge 2 danni. Crea una pedina creatura Orso 2/2 verde.

- L'ultima abilità della Via per l'Albero del Mondo bersaglia sempre un avversario e può bersagliare una creatura. Mentre l'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non farai nessuna delle belle cose che quell'abilità ti dice di fare.

Vincolato dall'Oro

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Il permanente incantato non può attaccare, bloccare o manovrare Veicoli e le sue abilità attivate non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

- Una creatura che “non può manovrare Veicoli” non può essere TAPPata per pagare il costo di manovrare di un Veicolo.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti e compaiono nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Anche le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
- Vincolato dall'Oro non impedisce alle abilità statiche di influenzare la partita, né alle abilità innescate di innescarsi. Inoltre, non impedisce alle abilità di mana di essere attivate. La maggior parte delle abilità attivate che producono mana mentre si risolvono sono abilità di mana.

Vorinplex, Razziatore Mostruoso

{4} {G} {G}

Creatura Legendaria — Pretore Phyrexiano

6/6

Travolgere, rapidità

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

Se un avversario sta per mettere uno o più segnalini su un permanente o su un giocatore, ne mette invece la metà, arrotondata per difetto, su quel permanente o giocatore.

- A differenza di molti effetti simili, Vorinplex considera chi sta mettendo i segnalini sul permanente o sul giocatore per determinare quale delle sue due ultime abilità si applica.
- Se un permanente entra nel campo di battaglia con segnalini, l'effetto che fa ricevere segnalini al permanente può specificare quale giocatore mette quei segnalini su di esso. Se l'effetto non specifica un giocatore, è il controllore di quell'oggetto a mettere i segnalini su di esso.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

Yeti di Gelopicco

{3} {U}

Creatura Neve — Yeti

3/3

{1} {S}: Lo Yeti di Gelopicco non può essere bloccato in questo turno. (*{S} può essere pagato con un mana da una fonte neve.*)

- Attivare l'abilità dello Yeti di Gelopicco dopo che è stato già bloccato non lo farà diventare non bloccato.

NOTE ADDIZIONALI SPECIFICHE SULLE CARTE DELLE BUSTE DELL'ESPANSIONE E DELLE THEME BOOSTER DI *KALDHEIM*

Armati e Corazzati

{1}{W}

Istantaneo

I Veicoli che controlli diventano creature artefatto fino alla fine del turno. Scegli un Nano che controlli.

Assegnagli un qualsiasi numero di Equipaggiamenti che controlli.

- Puoi lanciare Armati e Corazzati anche se non controlli alcun Veicolo o Nano. Avviene qualunque parte dell'effetto che può avvenire e il resto viene ignorato.
- L'insieme di Veicoli influenzati da Armati e Corazzati viene determinato mentre la magia si risolve. I Veicoli che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non diventeranno automaticamente creature.

Ascia Barbuta

{2}{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni Nano,

Equipaggiamento e/o Veicolo che controlli.

Equipaggiare {2}

- Il bonus garantito dall'Ascia Barbuta viene aggiornato costantemente quando cambia il numero di Nani, Equipaggiamenti e Veicoli che controlli.
- L'Ascia Barbuta conterà se stessa, quindi fornirà almeno +1/+1 nella maggior parte dei casi.

Aspirante a Starnheim

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Le magie Angelo che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'Aspirante a Starnheim). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie Angelo che lanci. Non può ridurre i requisiti di un colore di mana specifico.
- Una magia Angelo è una magia creatura con il tipo di creatura Angelo. Carte istantaneo, stregoneria e incantesimo che possono creare pedine Angelo non sono magie Angelo.

Assalitrice dal Mantello di Spine

{4} {B}

Creatura — Farabutto Elfo

4/3

Quando l'Assalitrice dal Mantello di Spine entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- Rimuovi X segnalini da un permanente bersaglio, dove X è il numero di Elfi che controlli.

- Una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Elfi che controlli.

- Per ogni modo, usa il numero di Elfi che controlli mentre l'abilità entra-in-campo si risolve, inclusa l'Assalitrice dal Mantello di Spine stessa se è ancora sotto il tuo controllo.
- Per il primo modo, scegli quali segnalini vengono rimossi mentre l'abilità si risolve. Se il permanente ha un numero di segnalini inferiore al numero di Elfi che controlli, li rimuoverai tutti.
- Un planeswalker che non ha più alcun segnalino fedeltà viene messo nel cimitero del suo proprietario.

Assorbire l'Identità

{1} {U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Puoi far diventare i Polimorfi che controlli copie di quella creatura fino alla fine del turno.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Assorbire l'Identità tenta di risolversi, Assorbire l'Identità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. I Polimorfi che controlli non diventeranno copie della creatura.
 - O tutti i Polimorfi che controlli diventeranno copie della creatura o nessuno di essi.
 - Se i Polimorfi che controlli diventano copie della creatura, useranno i valori copiabili della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Non copiano se quella creatura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se la creatura che è tornata in mano stava copiando qualcos'altro, i Polimorfi che diventano copie di quella creatura useranno i valori copiabili di quella creatura. Nella maggior parte dei casi, saranno copie di qualsiasi cosa quella creatura stesse copiando. Se stava copiando un permanente o una carta con {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
-

Elementalista di Surtland
{5}{U}{U}
Creatura — Mago Gigante
8/8

Come costo addizionale per lanciare questa magia, rivela una carta Gigante dalla tua mano o paga {2}.

Ogniqualvolta l'Elementalista di Surtland attacca, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Una carta Gigante è una carta creatura con il tipo di creatura Gigante. Si suppone che sia delle stesse dimensioni di tutte le altre tue carte.
- Se lanci una magia usando l'abilità innescata dell'Elementalista di Surtland, lo fai come parte della risoluzione di quella abilità. Non puoi attendere di lanciare la magia più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati e la magia si risolve prima della dichiarazione delle creature bloccanti.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se la magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

Furia del Gigante di Fuoco
{1}{R}
Stregoneria

Un Gigante bersaglio che controlli prende +2/+2 e ha travolgere fino alla fine del turno. Ogniqualvolta infligge danno da combattimento a un giocatore in questo turno, esilia altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

- Le carte esiliate dall'abilità innescata creata dalla Furia del Gigante di Fuoco vengono esiliate a faccia in su.
 - Puoi giocare quelle carte in quel turno anche se il Gigante lascia il campo di battaglia o un altro giocatore ne prende il controllo.
 - Quando giochi le carte esiliate, segui le normali regole per giocare quelle carte. Devi pagare i loro eventuali costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta stregoneria, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre addizionali in quel turno, puoi giocare le carte terra esiliate in questo modo solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
 - Le eventuali carte esiliate che non giochi entro la fine del tuo prossimo turno rimarranno esiliate.
-

Furia delle Valchirie

{3}{W}{B}

Incantesimo

Quando la Furia delle Valchirie entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare e cautela.

Ogniqualvolta un Angelo che controlli muore, ogni altro giocatore sacrifica una creatura.

- L'ultima abilità della Furia delle Valchirie si innescherà ogniqualvolta un qualsiasi Angelo che controlli muore, non solo quello creato dalla prima abilità.
- Mentre si risolve l'ultima abilità, se non è il tuo turno, il primo giocatore a scegliere una creatura che controlla è il giocatore attivo. Se è il tuo turno, il giocatore successivo in ordine di turno sceglie per primo. In entrambi i casi, poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie una creatura che controlla, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Infine, tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Imboscata Elfica

{3}{G}

Istantaneo

Crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde per ogni Elfo che controlli.

- Per determinare quante pedine Guerriero Elfo creare, usa il numero di Elfi che controlli mentre l'Imboscata Elfica si risolve.

Mietitrice Fendente

{3}{B}{B}

Creatura — Berserker Angelo

5/3

Volare, travolgere

Paga 3 punti vita: Riprendi in mano la Mietitrice

Fendente dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo se hai fatto entrare nel campo di battaglia un Angelo o un Berserker sotto il tuo controllo in questo turno.

- L'Angelo o Berserker non deve necessariamente essere ancora sotto il tuo controllo per poter attivare l'abilità della Mietitrice Fendente. Inoltre, l'Angelo o il Berserker potrebbe essere entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in qualsiasi momento nel turno, anche prima che la Mietitrice Fendente venisse messa nel cimitero.

Ritualista Errante delle Radure

{2}{G}

Creatura — Polimorfo

3/3

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

Ogniqualvolta un'altra creatura chiamata Ritualista Errante delle Radure entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta.

- Se più creature chiamate Ritualista Errante delle Radure entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, ognuna delle loro abilità si innescherà una volta per ciascuna delle altre.

Scagliatore di Surtland

{3} {R} {R}

Creatura — Berserker Gigante

4/6

Ogniqualevolta lo Scagliatore di Surtland attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, lo Scagliatore di Surtland infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a un qualsiasi bersaglio. Se la creatura sacrificata era un Gigante, lo Scagliatore di Surtland infligge invece il doppio di quel danno.

- L'abilità innescata dello Scagliatore di Surtland viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, l'abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai sacrificato la creatura ma prima che venga inflitto il danno.
- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura mentre viene sacrificata. Il danno verrà inflitto prima che siano dichiarate le creature bloccanti.

Skald Cantore di Guerra

{2} {W}

Creatura — Chierico Nano

2/3

Ogniqualevolta lo Skald Cantore di Guerra viene TAPPato, se è incantato o equipaggiato, crea una pedina creatura Berserker Nano 2/1 rossa.

- L'abilità innescata dello Skald Cantore di Guerra non ti permette di TAPPare lo Skald Cantore di Guerra. Dovrai trovare un altro modo per TAPParlo. Potresti usarlo per attaccare, ad esempio?
- Affinché l'abilità innescata si inneschi, lo Skald Cantore di Guerra deve effettivamente passare da essere STAPPato a essere TAPPato. Se un effetto tenta di TAPParlo mentre è già TAPPato, l'abilità non si innescherà.
- Se lo Skald Cantore di Guerra non è incantato o equipaggiato nel momento in cui diventa TAPPato, l'abilità non si innescherà. Se l'abilità invece si innesca, verificherà di nuovo mentre tenta di risolversi che lo Skald Cantore di Guerra sia ancora incantato o equipaggiato, altrimenti l'abilità non avrà alcun effetto (tuttavia, a quel punto lo Skald Cantore di Guerra potrebbe avere diversi Equipaggiamenti e/o Aure assegnati ad esso).

Stratega delle Fronde

{3} {G}

Creatura — Guerriero Elfo

3/3

Gli altri Elfi che controlla prendono +1/+1.

{T}: Aggiungi {G} {G} {G}.

- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto agli Elfi che controlli potrebbe diventare letale se la Stratega delle Fronde lasciasse il campo di battaglia in quel turno.

Stretta del Gigante

{2}{U}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta Gigante che controlli

Quando la Stretta del Gigante entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di un permanente non terra bersaglio fintanto che la Stretta del Gigante rimane sul campo di battaglia.

- Se la Stretta del Gigante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, non prenderai il controllo del permanente non terra bersaglio.
- L'effetto di cambio di controllo non si esaurisce se un altro giocatore prende il controllo della Stretta del Gigante, anche se ciò probabilmente farà sì che lasci il campo di battaglia, poiché può incantare soltanto un Gigante controllato dal controllore della Stretta del Gigante. L'effetto si esaurisce solo quando la Stretta del Gigante non è più sul campo di battaglia.
- Prendere il controllo di un permanente non terra non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati.

Valchiria Messaggera

{4}{W}{W}

Creatura — Chierico Angelo

4/5

Volare, legame vitale

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato 4 o più punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare e cautela.

- Crei solo una pedina Angelo, anche se ne hai guadagnati più di quattro.
- L'abilità della Valchiria Messaggera verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, anche se la Valchiria Messaggera non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato punti vita. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.
- Se non hai guadagnato 4 punti vita nel momento in cui inizia una sottofase finale, l'abilità della Valchiria Messaggera non si innescherà.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *KALDHEIM COMMANDER*

Cavaliere di Ghiottoni

{4}{G}{G}

Creatura — Guerriero Elfo

4/4

All'inizio di ogni mantenimento, crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde.

Ogniqualevolta un altro Elfo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

- Per determinare quanti punti vita guadagni, usa la costituzione della creatura mentre si risolve l'ultima abilità. Se l'Elfo in quel momento non è più sul campo di battaglia, considera la sua costituzione quando ha lasciato il campo di battaglia.

Corona di Skemfar

{2}{G}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 per ogni Elfo che controlli e ha raggiungere.

{2}{G}: Riprendi in mano la Corona di Skemfar dal tuo cimitero.

- Il bonus forza/costituzione fornito dalla Corona di Skemfar varia al variare del numero di Elfi che controlli.

Diluvio Spettrale

{4}{U}{U}

Stregoneria

Fai tornare ogni creatura controllata dai tuoi avversari con costituzione pari o inferiore a X in mano al suo proprietario, dove X è il numero di Isole che controlli.

Predire {1}{U}{U} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.*)

- Usa il numero di Isole che controlli mentre il Diluvio Spettrale si risolve per determinare il valore di X.
-

Eroina di Bretagard

{2}{W}

Creatura — Guerriero Umano

1/1

Ogniqualevolta esili una o più carte dalla tua mano e/o permanenti dal campo di battaglia, metti altrettanti segnalini +1/+1 sull'Eroina di Bretagard.

Fintanto che l'Eroina di Bretagard ha cinque o più segnalini, ha volare ed è un Angelo in aggiunta ai suoi altri tipi.

Fintanto che l'Eroina di Bretagard ha dieci o più segnalini, ha indistruttibile ed è un Dio in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Esiliare un permanente pedina o esiliare un permanente che non controlli farà innescare la prima abilità dell'Eroina di Bretagard.
- La seconda e la terza abilità dell'Eroina di Bretagard non si riferiscono a un segnalino di un tipo specifico. Qualsiasi segnalino su di essa verrà preso in considerazione.
- Con dieci o più segnalini, l'Eroina di Bretagard avrà volare e indistruttibile, oltre a essere un Angelo e un Dio (e anche un Umano e un Guerriero, ma questi ultimi due tipi non sono poi così esaltanti al confronto).

Giara dell'Anima della Serpe

{2}{B}

Artefatto

Ogniqualevolta un Elfo che controlli muore, esilialo.

{T}, Paga 2 punti vita: Fino alla fine del turno, puoi lanciare una magia creatura tra le carte esiliate con la Giara dell'Anima della Serpe.

- I giocatori possono rispondere all'abilità innescata che esilia la carta dal tuo cimitero rimuovendola in qualche altro modo. Se la carta lascia il cimitero prima che l'abilità della Giara dell'Anima della Serpe la esili, la Giara dell'Anima della Serpe non ti permetterà di lanciarla.
- L'abilità attivata non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia creatura. Nella maggior parte dei casi, questo significa che puoi lanciarla durante la tua fase principale mentre la pila è vuota, anche se lampo potrebbe cambiare la situazione.

Intervento Cosmico

{3}{W}

Istantaneo

Se un permanente che controlli sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia in questo turno, invece esilialo. Rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

Predire {1}{W} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù.*

Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.)

- Ogni permanente che viene esiliato invece di essere messo in un cimitero dal campo di battaglia crea la propria abilità innescata per far tornare se stesso sul campo di battaglia. Quelle abilità si innescano tutte all'inizio della prossima sottofase finale e puoi scegliere l'ordine in cui vengono messe in pila. Le carte torneranno sul campo di battaglia una alla volta, mentre quelle abilità si risolvono.
- Una volta che l'Intervento Cosmico si è risolto, qualsiasi abilità "Quando [questa creatura] muore" dei permanenti che controlli non si innescherà per il resto del turno poiché quei permanenti non verranno messi nel cimitero.
- Se un permanente pedina sta per essere messo in un cimitero, viene esiliato e poi smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se rimetti sul campo di battaglia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Un'Aura che viene rimessa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia il giocatore o il permanente che incanterà, quindi i permanenti o i giocatori con anti-malocchio possono essere scelti. Tuttavia, il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane in esilio.

Lathril, Lama degli Elfi

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

2/3

Minacciare

Ogniqualvolta Lathril, Lama degli Elfi infligge danno da combattimento a un giocatore, crea altrettante pedine creatura Guerriero Elfo 1/1 verdi.

{T}, TAPpa dieci Elfi STAPpati che controlli: Ogni avversario perde 10 punti vita e tu guadagni 10 punti vita.

- Puoi TAPpare dieci Elfi STAPpati che controlli qualsiasi, anche quelli che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare quella parte del costo dell'abilità attivata di Lathril. Tuttavia, devi aver controllato Lathril ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Lathril non conta come uno dei dieci.

Patto della Serpe

{1} {B} {B}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Un giocatore bersaglio pesca

X carte e perde X punti vita, dove X è il numero di creature che controlla del tipo scelto.

- Scegli il giocatore bersaglio mentre lanci il Patto della Serpe, ma non scegli il tipo di creatura finché la magia non si risolve.
- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Scoiattolo o Cavaliere. Non puoi scegliere tipi di carta (ad esempio artefatto) o supertipi (ad esempio neve).
- Il valore di X si basa sul numero di creature che il giocatore controlla del tipo scelto mentre il Patto della Serpe si risolve.

Ranar, Custode Eterno
{2}{W}{U}
Creatura Legendaria — Guerriero Spirito
2/3

Volare, cautela
Il costo di predire della prima carta che predici in ogni turno è {0}.
Ogniqualevolta esili una o più carte dalla tua mano e/o permanenti dal campo di battaglia, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

- La “prima carta che predici” si riferisce alla prima che esili dalla tua mano come parte dell’azione speciale di predire e non a una magia predetta che lanci dall’esilio.
- L’abilità innescata di Ranar si innesca solo una volta per ogni volta che esili carte dalla tua mano e/o permanenti dal campo di battaglia, indipendentemente da quanti oggetti sono stati esiliati nello stesso momento.
- Esiliare un permanente pedina o esiliare un permanente che non controlli farà innescare l’abilità innescata di Ranar.

Saggio del Trascendente
{5}{U}{U}
Creatura — Gigante Spirito
5/5

Volare
Le magie che lanci da una zona diversa dalla tua mano costano {2} in meno per essere lanciate.
Predire {4}{U} (*Durante il tuo turno, puoi pagare {2} ed esiliare questa carta dalla tua mano a faccia in giù. Lanciala in un turno successivo per il suo costo di predire.*)

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella del Saggio del Trascendente). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie che lanci da una qualsiasi zona diversa dalla tua mano. Non può ridurre i requisiti di un colore di mana specifico.

Valchiria Eterea
{4}{W}{U}
Creatura — Angelo Spirito
4/4

Volare
Ogniqualevolta la Valchiria Eterea entra nel campo di battaglia o attacca, pesca una carta, poi esilia una carta dalla tua mano a faccia in giù. Diventa predetta. Il suo costo di predire è il suo costo di mana ridotto di {2}. (*In un turno successivo, puoi lanciarla per il suo costo di predire, anche se questa creatura ha lasciato il campo di battaglia.*)

- Poiché la carta in esilio diventa predetta, puoi guardarla in esilio (molti effetti che ti fanno esiliare una carta a faccia in giù non ti permettono di guardare la carta in esilio).
- La riduzione del costo di predire si applica solo al mana generico nel costo di predire. Non può ridurre i requisiti di un colore di mana specifico. Ad esempio, se predici una carta nella tua mano con costo di mana $\{1\}\{G\}\{G\}$, il suo costo di predire sarà $\{G\}\{G\}$.
- Se la carta che esili ha predire, avrà due costi di predire, uno stampato sulla carta e un altro fornito dalla Valchiria Eterea. Puoi lanciare quella carta per uno qualsiasi dei suoi costi di predire.
- Se predici una carta bifronte modale, il costo di predire si basa sul costo di mana del lato che lanci dall'esilio. Ad esempio, se predici Kolvori, Dea dell’Affinità/Lo Stemma di Ringhart, puoi pagare $\{G\}\{G\}$ per lanciare Kolvori o $\{G\}$ per lanciare Lo Stemma di Ringhart in un turno successivo. Se predici una carta bifronte modale il cui lato frontale è un lato non terra ma il cui lato posteriore è un lato terra, non puoi giocare quella carta come una terra.
- Anche se la carta che esili diventa predetta, non l’hai predetta. Un’abilità che si innesca ogniqualvolta predici una carta non si innescherà.

Magic: The Gathering, Magic, Kaldheim, Zendikar, Il Trono di Eldraine, Theros e Ikorra sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2021 Wizards.